

DÉMARCHES D'ADMISSION 2019



01

CRÉATION DE COMPTE & PRÉ-INSCRIPTION

Sur le site www.isartdigital.com pour créer votre espace personnel et choisir votre formation



02

DÈS LE 20 NOVEMBRE 2018

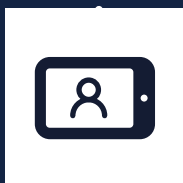
L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de Concours (test et/ou entretien)



03

PASSAGE DU CONCOURS

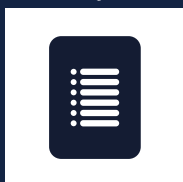
Du 04 au 12 mars 2019



04

RÉSULTATS DU CONCOURS

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 14 mars 2019 à partir de 16h.



05

INSCRIPTION

Le formulaire d'inscription est disponible dans votre espace my.isart.com



06

INSCRIPTION DÉFINITIVE

Le candidat renvoie le contrat d'inscription complété à l'école par lettre recommandée avec accusé de réception

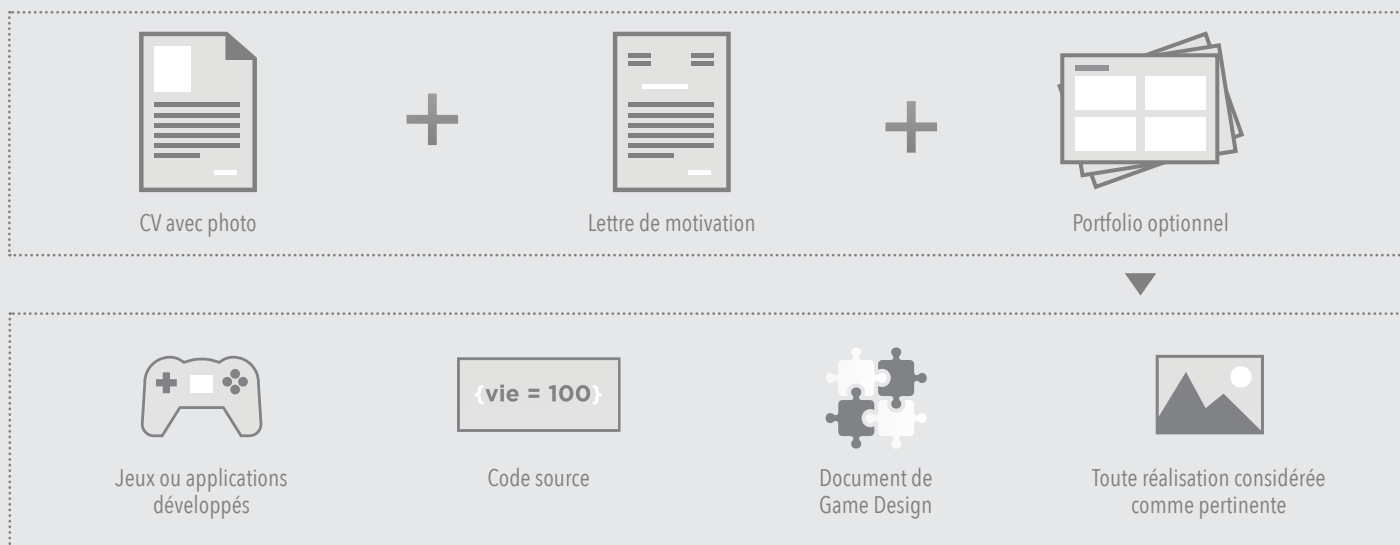
BACHELOR		MASTÈRE	
PRÉPA	2 ^e année	3 ^e année	1 an
Prépa GDP	GDP		GDP

CONCOURS 2019

Game Design & Programming

1 AVANT VOTRE ENTRETIEN

⚠ Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école via **MY.ISART.COM** (votre espace personnel de candidature)



2 CONCOURS

🕒 2h00 / ÉPREUVES ÉCRITES

Vous passerez 2 heures d'épreuves écrites le matin (test sur PC fourni par l'école)
QCM : logique / culture générale / culture du jeu / mathématiques / anglais

🕒 30 MIN MAX. / ENTRETIEN

L'entretien se déroulera le même jour que les épreuves écrites.
 L'objectif de l'entretien est d'évaluer votre motivation et votre potentiel.

3 RÉSULTATS DU CONCOURS 2019

Les résultats seront disponibles dans votre espace **my.isart.com** le 14 mars 2019 à partir de 16h.



4 SE PRÉPARER

- ▶ Réviser le programme de Mathématiques du secondaire
- ▶ S'entraîner aux tests de type «tests de QI»
- ▶ Se tenir informé de l'actualité
- ▶ Réviser les règles de la grammaire anglaise et lire la presse vidéoludique anglo-saxonne

L'équipe pédagogique vous propose une sélection de logiciels, jeux, œuvres et sites web. Ces sujets pourront faire l'objet de questions lors des épreuves écrites ou de l'entretien. Il n'est pas demandé d'acheter les logiciels, jeux et livre, mais de **se renseigner à leur sujet**.

LOGICIELS



▼ Adobe Animate



▼ Open GL



▼ Unity 3D



▼ Unreal Engine 4

JEUX VIDÉO



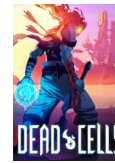
▼ Bomb chicken
Nitrome



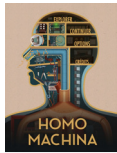
▼ Samoros
Amanita design



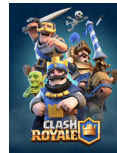
▼ Overcooked
Ghost Town Games



▼ Dead cells
Motion twin



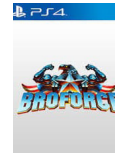
▼ Homo machina
Darjelling



▼ Clash Royale
Supercell



▼ Burrito Bison
Launcha Libre
Juicy Beast

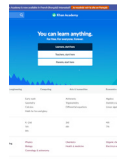


▼ Bro force
Free lives

RESSOURCES



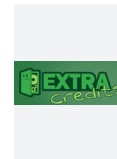
▼ Art of Game Design
Jesse Schell
(livre)



▼ www.khanacademy.org



▼ www.gamasutra.com



▼ Extra Credits
(youtube)