

## GUIDE ADMISSION

### SE PRÉPARER AUX ÉPREUVES 2025

Ce guide vous donne les informations utiles pour vous préparer.

( MENU CLIQUABLE ) 

- 02** — Démarches d'admission
- 03** — Artiste 3D - Cinéma et Jeu Vidéo
- 04** — Spé. Artiste 3D - Cinéma
- 05** — Spé. Artiste 3D - Jeu Vidéo Game Art
- 07** — Conception mécaniques Jeu Vidéo  
Conception produit Jeu Vidéo
- 08** — Programmation moteurs Jeu Vidéo
- 09** — Programmation mécaniques Jeu Vidéo
- 10** — Analyste données Jeu Vidéo
- 11** — Technical Designer



#### Utilisation de l'IA

Tous les travaux soumis doivent être le résultat du travail créatif personnel du candidat.

L'utilisation de l'intelligence artificielle est interdite.

La détection de toute autre forme de triche entrainera une élimination de la candidature.

## DÉMARCHES D'ADMISSION

1



### CRÉATION DE COMPTE & PRÉ-INSCRIPTION

Sur le site [www.isart.ca](http://www.isart.ca) rubrique s'inscrire.

Cette première étape vous permet de créer votre espace personnel de candidature.

2



### DÈS LE 16 SEPTEMBRE 2024

L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date d'admission (test et entrevue).

3



### PASSAGE DES TESTS & RÉSULTATS

Les dates des épreuves sont disponibles sur la page Admission.

<https://www.isart.ca/admissions/>

Les résultats seront communiqués 10 jours maximum après le passage des épreuves.

4



### CONTRAT D'INSCRIPTION

Après la réussite des tests, le contrat d'inscription sera disponible dans votre espace personnel [my.isart.com](http://my.isart.com).

5



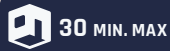
### INSCRIPTION DÉFINITIVE

Votre contrat d'inscription devra être complété et envoyé par email.



### 1 ADMISSION

#### ENTREVUE



L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum.

L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART.

Il vous faudra présenter les travaux originaux de votre portfolio ainsi que votre CV imprimé avec photo.

AEC NTL.2R

#### BARÈME DE NOTATION

40%  
PORTFOLIO  
CV / LM

60%  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

### 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

### PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Pour la 2<sup>e</sup> année, il vous faudra privilégier les dessins numériques et présenter quelques modélisations 3D (sujets et logiciels au choix).



#### PERSONNAGES

3 IMAGES MINIMUM

Techniques traditionnelles, et/ou numériques 2D ou 3D



#### OBJETS

3 IMAGES MINIMUM

Techniques traditionnelles, et/ou numériques 2D ou 3D



#### DÉCORS

3 IMAGES MINIMUM

Techniques traditionnelles, et/ou numériques 2D ou 3D



#### TRAVAUX EN COULEUR

3 IMAGES MINIMUM

Techniques traditionnelles, numériques 2D, 3D, et/ou photographie



#### VIDÉO

3 FICHIERS MAXIMUM

Prise de vues réelles, motion design, et/ou animation 2D ou 3D

Les programmes suivants peuvent également vous intéresser :

→ [Artiste 3D Cinéma \(page 04\)](#)

→ [Artiste 3D Jeu Vidéo Game Art \(page 05\)](#)



## ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace [my.isart.com](https://my.isart.com).

### 1 ADMISSION

#### ENTREVUE



30 MIN. MAX

L'entretien se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum dont 20 mn de présentation de vos travaux. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entretien est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du cinéma 3D.

#### AEC NTL.1C BARÈME DE NOTATION

**60%**  
PORTFOLIO  
CV / LM

**40%**  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

### 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

### PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Votre portfolio **devra** contenir des éléments suivants :



#### PROJETS PERSONNELS DE MODÉLISATION DÉCORS ET/OU OBJETS EN 3D FINALISÉS

10 PROJETS MAXIMUM **SUR MAYA**  
Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus



#### TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR

10 TRAVAUX MAXIMUM  
Illustrations | Photos retouchées | Matte paintings | Etc.



#### ANIMATION 2D OU ANIMATION 3D

5 VIDÉOS MAXIMUM

Votre portfolio **pourra** également contenir des éléments dans la liste suivante (au moins 2) :



#### DESSIN D'OBSERVATION

12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Objets | Personnages | Animaux | Morphologie



#### DESSIN D'IMAGINATION

12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Véhicules | Objets | Personnages | Illustrations narratives



#### CROQUIS

15 CROQUIS MAXIMUM  
Personnage | Paysage



#### PRÉ-PRODUCTION DE FILM

2 PROJETS MAXIMUM  
Storyboards | Colorboards | Animatiques  
2D/3D | Previs | Pré-tournages | Etc.

### ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace [my.isart.com](https://my.isart.com).



## 1 ADMISSION

### ENTREVUE

 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

AEC NTL.1D

### BARÈME DE NOTATION

**60%**  
PORTFOLIO  
CV / LM

**40%**  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

## 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

### CONTENU DU PORTFOLIO



Pour chaque PDF : date, légende, contexte de production, commentaire



Formats possibles



Images en 150 DPI

## PORTFOLIO

Votre portfolio **devra** contenir des éléments suivant :



### PROJETS PERSONNELS DE MODÉLISATION DÉCORS ET/OU OBJETS EN 3D FINALISÉS

10 PROJETS MAXIMUM **SUR MAYA**  
Modélisations | Textures



### PROJETS PERSONNELS DANS UN MOTEUR DE JEU TEMPS RÉEL

10 PROJETS MAXIMUM  
**SUR UNITY OU UNREAL**  
Intégration | Matériaux | Éclairages



### TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR

10 TRAVAUX MAXIMUM  
Illustrations | Photo bashing |  
Matte paintings | Etc.

Votre portfolio **pourra** également contenir des éléments dans la liste suivante (au moins 2) :



### DESSIN D'OBSERVATION

12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Objets | Personnages | Animaux |  
Morphologie



### DESSIN D'IMAGINATION

12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Véhicules | Objets |  
Personnages | Illustrations narratives



### CROQUIS

15 CROQUIS MAXIMUM  
Personnage | Paysage



### ANIMATION 2D OU ANIMATION 3D

5 VIDÉOS MAXIMUM



### PRÉ-PRODUCTION DE JEU VIDÉO

2 PROJETS MAXIMUM  
Chara design | Design décor | Moodboard | Accessoires | Etc.

### CONCEPTION MÉCANIQUES JEU VIDÉO

AEC NWE.05

### CONCEPTION PRODUIT JEU VIDÉO

AEC LEA.DA

## 1 ADMISSION

### ENTREVUE

 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

### 1<sup>RE</sup> ANNÉE

AEC NWE.05

#### BARÈME DE NOTATION

**40%**  
PORTFOLIO  
CV / LM

**60%**  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

### 1<sup>RE</sup> ANNÉE

AEC LEA.DA

#### BARÈME DE NOTATION

**60%**  
PORTFOLIO  
CV / LM

**40%**  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

## 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

## PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Votre portfolio **devra** contenir :



### DOCUMENT DÉCRIVANT LE GAMEPLAY D'UN PROJET INNOVANT

1 DOCUMENT MINIMUM

Expliquez vos idées en utilisant des images et des schémas. Concentrez-vous sur le gameplay : ne focalisez pas sur l'univers, le scénario, la technique ou le graphisme



### UN PROTOTYPE DE JEU

**Recommandé** pour *Conception des mécaniques de jeu vidéo*

**Obligatoire** pour *Conception produit jeu vidéo*

SUPPORT AU CHOIX : JEU VIDÉO, JEU DE CARTES OU DE DÉS

Un prototype peut être simple, très brut, et très schématique, tant qu'il démontre au moins en partie l'intérêt du gameplay



### SI POSSIBLE D'AUTRES FORMES DE TRAVAIL D'ANALYSE OU DE CRÉATION

Maps | Niveaux | Campagnes | Mods | Guides stratégiques | Analyse du gameplay d'un jeu...



### 1 ADMISSION

#### ÉPREUVES ÉCRITES 2h30

**Épreuves spécialisées** : Mathématiques\* (2h sur papier, merci d'apporter votre stylo) / Logique, Algorithmique (30 min. sur PC)  
\*mathématiques : secondaire 5

#### ENTREVUE 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

AEC LEA.CZ

#### BARÈME DE NOTATION

**40%**  
ÉPREUVES  
SPÉCIALISÉES

**60%**  
ENTRETIEN  
CV / LM

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

### 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio optionnel**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

### PORTFOLIO OPTIONNEL

**\_10**  
**0\_1**

PROJETS DE PROGRAMMATION



PROGRAMMES EN C



## 1 ADMISSION

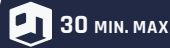
### ÉPREUVES ÉCRITES



5h30

**Épreuves spécialisées** : Mathématiques & Physique (3h sur papier, merci d'apporter votre stylo) / (Épreuves sur PC) Programmation [Unity ou Unreal Engine au choix] (2h30)

### ENTREVUE



30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

AEC LEA.CY

### BARÈME DE NOTATION

30%  
ENTREVUE

30%  
PORTFOLIO  
CV / LM

40%  
ÉPREUVES  
SPÉCIALISÉES

## 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

## PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Minimum 1 de chaque :

**\_10**  
**0\_1**

**PROJETS DE PROGRAMMATION**  
(C, C++)



**PROJETS DE JEU DÉVELOPPÉS**  
SOUS UNITY OU UNREAL

### 1 ADMISSION

#### ENTREVUE



30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

#### BARÈME DE NOTATION

20%  
CV / LM

80%  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE :  
8/20

### 2 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio recommandé**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

### PORTFOLIO RECOMMANDÉ



**TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES  
COMME PERTINENTES**

## ADMISSIONS 2025

Results will be available on your [my.isart.com](https://my.isart.com) portal.

## TECHNICAL DESIGN

Program entirely in English

AEC LEA.DM



## 1 TESTS

### INTERVIEW



30 MIN. MAX

The interview will take place with the jury and will last 30 min maximum. The aim of the interview is to evaluate your creative potential, your motivation, as well as your knowledge of the training offered by ISART and of the video game industry.

AEC LEA.DM

### GRADE SPLIT

20%  
RESUME  
COVER LETTER

80%  
INTERVIEW

PASS MARK:  
8/20

## 2 APPLICATION FILE

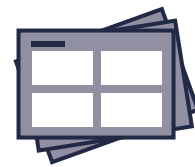
Your application file must be sent to the school by the day before your appointment, at the latest via [my.isart.com](https://my.isart.com) (your personal application portal).



Resume with photo



Cover letter



Optional portfolio

## OPTIONAL PORTFOLIO

Your portfolio **should** contain:



A GAME, APP OR WEBSITE  
PROTOTYPE



A GAME CONCEPT



ANY RELEVANT CREATION