

GUIDE ADMISSION

SE PRÉPARER AUX ÉPREUVES 2025

Le Guide Admission vous donne les informations utiles pour vous préparer aux tests de sélection.

(MENU CLIQUABLE) 

- 02** — Démarches d'admission
- 03** — Digital Art
1^{re} année artistique commune Cinéma Animation 3D/VFX & Game Art
- 04** — Cinéma Animation 3D | Effets Spéciaux
- 06** — Game Art
- 08** — Mastère Image & Innovation
- 09** — Game Design
- 10** — Game Programming
- 11** — Game Design & Programming
- 12** — Music & Sound Design
- 14** — Game Data Analyst
- 15** — Manager de la stratégie créative



Utilisation de l'IA



Pour l'ensemble des formations

Toutes les œuvres présentées dans les portfolios doivent être le fruit d'un travail personnel du candidat, sans intervention ou assistance de l'IA.
Toute détection de recours à l'IA entraînera l'élimination de la candidature.

Exception : Le Mastère Image & Innovation

L'utilisation de l'IA est autorisée dans ce portfolio uniquement dans un cadre créatif, à condition qu'elle ne remplace pas le travail personnel du candidat.
Le candidat doit expliquer pourquoi et comment l'IA a été utilisée à chaque étape du processus, en précisant son rôle dans le flux de travail.

DÉMARCHES D'ADMISSION

- **1 CRÉATION DE COMPTE**

Sur le site www.isart.fr 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 de Concours.
- **3 PASSAGE DES ÉPREUVES & RÉSULTATS**

Campus Paris / Nice / Montréal :
Les dates des concours sont disponibles sur la page [Admission](#).

Les résultats sont communiqués 10 jours maximum après le passage des épreuves.
- **4 CONTRAT D'INSCRIPTION**

Après la réussite du concours, le contrat d'inscription est mis à disposition dans votre espace personnel my.isart.com.
- **5 INSCRIPTION DÉFINITIVE**

Votre contrat d'inscription doit être complété et envoyé par email à l'école.

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

Campus Paris, Nice & Montréal

1 ADMISSION

ENTRETIEN



30 MIN. MAX

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

L'objectif de l'entretien 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.

BARÈME DE NOTATION

60%
PORTFOLIO
CV / LM

40%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (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 (originaux et clé USB)

DIGITAL ART PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Votre portfolio **devra** contenir des travaux relatifs à 4 catégories (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
Prises de vues réelles, motion design, et/ou animation 2D ou 3D

La Digital Art est la 1^{re} année commune aux cursus Cinéma Animation 3D/VFX & Game Art. Pour une admission en année supérieure merci de vous référer à :

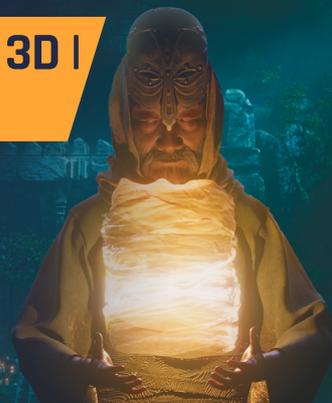
→ [Cinéma Animation 3D | Effets Spéciaux \(page 04\)](#)

→ [Game Art \(page 06\)](#)

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

Campus Paris & Montréal
Entrée possible jusqu'en
1^{re} année de Mastère



1 ADMISSION

ENTRETIEN

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 d'animation 3D.

BARÈME DE NOTATION

60%
PORTFOLIO
CV / LM

40%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (votre espace personnel de candidature).



CV avec photo
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Portfolio obligatoire
(contenu différent selon l'année choisie)
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

CONTENU DU PORTFOLIO



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



Formats possibles



Images en 150 DPI

BACHELOR 2^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Le dessin n'est pas un pré-requis pour les étudiants souhaitant s'orienter en Effets Spéciaux/VFX.

En fonction de vos compétences, votre portfolio sera orienté «Cinéma Animation 3D» ou «Effets Spéciaux». Il contiendra entre 20 à 30 travaux maximum, toutes rubriques confondues (dont de la 3D obligatoire).



DESSIN D'OBSERVATION ET D'IMAGINATION

Décor | Objets | Véhicules | Personnages | Animaux | Recherches et rendus finaux | Illustrations narratives



TRAVAUX EN COULEUR

Illustrations numériques | Storyboard | Photos retouchées | Matte painting | Etc.



CROQUIS

Personnages | Paysage



PROCESSUS CRÉATIF

10 IMAGES MAXIMUM

Toute étape intermédiaire permettant de comprendre votre travail: références utilisées (photos, tableaux...), wireframes pour le modeling, blocking pour l'animation...



PROJETS 3D (SCÈNES & OBJETS)

5 PROJETS MINIMUM Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus | Simulations dynamiques | Etc.



VIDÉOS

Prises de vue réelle | Stop motion | Motion design | Animation 2D | Animation 3D | Tournette | Breakdown | Etc.

BACHELOR 3^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE**PROJETS PERSONNELS DE DÉCORS ET OBJETS EN 3D FINALISÉS**

3 PROJETS MINIMUM EN DÉCOR ET 3 PROJETS MINIMUM D'OBJETS

DE PRÉFÉRENCE SUR MAYA

Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus

**PROCESSUS CRÉATIF**

10 IMAGES MAXIMUM

Toute étape intermédiaire permettant de comprendre votre travail: références utilisées (photos, tableaux...), wireframes pour le modeling, blocking pour l'animation...

**VIDÉOS**

5 VIDÉOS MAXIMUM

Prises de vue réelle (avec trucage) | Stop motion | Motion design | Animation 2D

5 VIDÉOS MAXIMUM

Tests d'animation 3D (maya ou autre)

Votre portfolio **pourra** également contenir, en fonction de vos compétences, au maximum 15 éléments parmi les rubriques ci-dessous :**DESSIN D'OBSERVATION**

Décors | Objets | Personnages | Animaux | Morphologie

**DESSIN D'IMAGINATION**

Décors | Véhicules | Objets | Personnages | Illustrations narratives

**CROQUIS**

Personnages | Paysages

**TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR**

Illustrations | Photos retouchées | Matte painting | Etc.

**PRÉ-PRODUCTION DE FILM**

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

**TRAVAIL SUR LE VOLUME**

Maquette | Modelage | Costume | Maquillage VFX... (photo, vidéo ou originaux)

MASTÈRE 1^{RE} ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE**PROJETS PERSONNELS DE 3D FINALISÉS**

10 PROJETS MAXIMUM SUR MAYA

Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus | Rigs | Animations

**PROJETS PERSONNELS DE COMPOSITING FINALISÉS**

5 PROJETS MAXIMUM SUR NUKE

Passes 3D | Rotoscopies | Incrustations | Intégrations | Etc.

**VIDÉOS**

5 VIDÉOS MAXIMUM

Prise de vue réelle ou Stop motion ou Motion design ou Animation 2D ou Animation 3D

Votre portfolio **pourra** également contenir, en fonction de vos compétences, au moins 2 éléments dans la liste suivante :**DESSIN D'IMAGINATION**

12 DESSINS MAXIMUM

Décors | Véhicules | Objets | Personnages | Illustrations narratives

**CROQUIS**

15 CROQUIS MAXIMUM

Personnages | Paysages

**TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR**

10 TRAVAUX MAXIMUM

Illustrations numériques | Photos retouchées | Matte painting | Etc.



ET/OU

**PRÉ-PRODUCTION DE FILM**

2 PROJETS MAXIMUM

Personnages | Décors | Storyboards | Colorboards | Animatiques 2D/3D | Previs | Pré-tournages

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

GAME ART

Campus Paris, Nice, Montréal

Entrée possible jusqu'en
1^{re} année de Mastère
(à Paris et Montréal), et
3^e année de Bachelor (à Nice)

1 ADMISSION

ENTRETIEN



30 MIN. MAX

L'entretien 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'entretien 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

60%
PORTFOLIO
CV / LM

40%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (votre espace personnel de candidature).



CV avec photo
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Portfolio obligatoire
(contenu différent selon l'année choisie)
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

CONTENU DU PORTFOLIO



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



Formats possibles



Images en 150 DPI

BACHELOR 2^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE :

Votre portfolio **devra** contenir des éléments appartenant aux catégories ci-dessous :



DESSIN D'OBSERVATION [EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

20 IMAGES ENVIRON
(N&B ET/OU COULEUR)
Décors | Objets | Personnages (modèle vivant) | Dessins animaliers | Etc.



DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF

2 IMAGES MINIMUM
Véhicule ou bâtiment intégré dans un paysage



CONCEPT ART [EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

10 TRAVAUX ENVIRON
Personnages avec décor | Personnages en interaction (poses en action)



DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : expositions, musées, festivals, etc.



MODÉLISATION AVEC WIREFRAME (MALLAGE)

4 IMAGES MINIMUM SOUS MAYA
Objets simples



CROQUIS

15 CROQUIS MINIMUM (OU CARNET)
Poses de personnages | Paysage

FACULTATIF

TOUTES FORMES DE CRÉATION
Photo | Sculpture | Musique | Game Design | Etc.

BACHELOR 3^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE**DESSIN D'OBSERVATION**
[EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

20 IMAGES ENVIRON
(N&B ET/OU COULEUR)
Décors | Objets (bâtiment, voiture,
mobilier, accessoires, etc) | Personnages
(modèle vivant) | Animalier

**DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF**

2 IMAGES MINIMUM
Véhicule ou bâtiment intégré dans un
paysage

**IMAGE RENDU 3D**

PERSONNAGE MODÉLISÉ
Travail en high poly sous Zbrush
et retopologie sous Maya

**CONCEPT ART**
[EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

10 TRAVAUX MAXIMUM /
3 MINIMUM PAR CATÉGORIE
Personnages avec décor | Personnages
en interaction (poses en action) | Robot,
Véhicule, Créature

**MODÉLISATION AVEC WIREFRAME**
[MALLAGE]

4 IMAGES MINIMUM SOUS MAYA, 3DS
MAX OU AUTRE
Objets simples

**DÉMARCHES CULTURELLES**
RÉCENTES

Exemples : expositions, musées,
festivals, etc.

**CROQUIS**

15 CROQUIS
Poses de personnages | Paysage |
Études anatomiques (main, pied, etc)

**IMAGE RENDU 3D****SCREENSHOTS DANS LE MOTEUR DE JEU**
UNITY ET UNREAL

5 IMAGES MINIMUM
Lighting/shading/texturing

FACULTATIF**ANIMATION 2D OU 3D**

LOGICIELS OU TECHNIQUES
AU CHOIX

TOUTES FORMES DE CRÉATION

Photo | Sculpture | Musique | Game
Design | Etc.

MASTÈRE 1^{RE} ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE**DESSIN D'OBSERVATION**
[EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

20 IMAGES ENVIRON
(N&B ET/OU COULEUR)
Décors | Objets (bâtiment, voiture,
mobilier, accessoires, etc) | Personnages
(modèle vivant) | Animalier

**MATTE PAINTING (PHOTO BASHING)**

1 IMAGE MINIMUM

**CROQUIS**

15 CROQUIS MAXIMUM /
5 MINIMUM PAR CATÉGORIE
Poses de personnages | Paysage |
Études anatomiques (main, pied, etc) |
Animalier, créatures

FACULTATIF**ANIMATION EN 2D OU 3D**

3 IMAGES MINIMUM
Personnages (marche, course, attaque)

**IMAGE RENDU 3D****SCREENSHOTS DANS LE MOTEUR DE JEU**
UNITY (OBLIGATOIRE) ET UNREAL (FACUL-
TATIF)]

5 IMAGES MINIMUM
Lighting/shading/texturing

TOUTES FORMES DE CRÉATION

Photo | Sculpture | Musique | Game
Design | Etc.

CONCEPT ART
[EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

10 TRAVAUX ENVIRON
Personnages avec décor | Personnages en interaction (poses
en action) | Speed Paint, Recherches couleur | Robot, véhicule |
Accessoires, Props (armes, végétation, mobilier, etc)

DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF

5 IMAGES MINIMUM
Véhicule ou bâtiment intégré dans un paysage

SPÉ. CONCEPTION
& PRODUCTION**MODÉLISATION**
AVEC WIREFRAME [MALLAGE]

4 IMAGES MINIMUM SOUS MAYA, 3DS MAX OU AUTRE
Objets simples
LIGHTING/SHADING
3 IMAGES MINIMUM

DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : expositions, musées, festivals, etc.

OU

SPÉ. TECHNIQUE
& PRODUCTION

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

1 ADMISSION

ENTRETIEN

 30 MIN. MAX

L'entretien 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'entretien 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

40%
PORTFOLIO
CV / LM

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (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 consultable le jour de l'entretien (clé USB, cloud ou site web)

MASTÈRE IMAGE & INNOVATION PORTFOLIO OBLIGATOIRE

 TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES COMME PERTINENTES

Exemples de contenus



VIDÉOS

TOUT TYPE DE CONTENU AVEC TOUT TYPE D'OUTIL DE FABRICATION ET TOUT TYPE DE TECHNIQUE



PROJETS SUR UN LOGICIEL 3D

Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus | Rigs | Animations | FX



PROJETS AVEC UTILISATION D'OUTILS INNOVANTS

Temps réel | Photogrammétrie | Incrustations | Intégrations | IA Gen | Face Replacement | Rotoscopie | Etc.

Un plus

Montrer sa culture artistique et son appétence pour la création en partageant des travaux tels que :



CROQUIS

Personnages | Paysages

DESSIN D'OBSERVATION

Décors | Objets | Personnages | Animaux | Morphologie



TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR

Illustrations numériques | Photos retouchées | Matte painting | Etc.



PRÉPRODUCTION DE FILM

Personnages | Décors | Storyboards | Colorboards | Animatiques 2D/3D | Previs | Pré-tournages

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

1 ADMISSION

ENTRETIEN



30 MIN. MAX

L'entretien 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'entretien 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

40%
PORTFOLIO
CV / LM

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (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 consultable le jour de l'entretien (clé USB, cloud ou site web)

BACHELOR 1^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE



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



IDÉALEMENT UN PROTOTYPE DE JEU

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...

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

1 ADMISSION

ÉPREUVES ÉCRITES 2h30 1^{RE} ANNÉE

Épreuves spécialisées (2h) : Mathématique (1h30 sur papier, merci d'apporter votre stylo) / Logique, Algorithmique (30 min. sur PC)

ÉPREUVES ÉCRITES 5h30 3^E ANNÉE

Épreuves spécialisées (5h30) : Mathématique & Physique** (3h sur papier, merci d'apporter votre stylo) / Programmation [Algorithmique C++ ou programmation Gameplay (Unity ou Unreal Engine) au choix] (2h30, épreuve sur PC)
 **niveau CPGE 1^{re} année, DUT 2^e année ou Licence 3

1^{RE} ANNÉE BARÈME DE NOTATION

40%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

60%
ENTRETIEN
CV / LM

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

3^E ANNÉE BARÈME DE NOTATION

40%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

30%
PORTFOLIO
CV / LM

30%
ENTRETIEN

ENTRETIEN 30 MIN. MAX

L'entretien 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'entretien 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.

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 (votre espace personnel de candidature).



CV avec photo
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Bulletins scolaires
des 2 dernières années



Portfolio optionnel ou obligatoire
(contenu différent selon l'année choisie)
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

BACHELOR 1^E ANNÉE PORTFOLIO OPTIONNEL

-10
0-1

PROJETS DE PROGRAMMATION



PROGRAMMES EN C

BACHELOR 3^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Minimum 1 de chaque :

-10
0-1

PROJETS DE PROGRAMMATION
(C, C++)



PROJETS DE JEU DÉVELOPPÉS
SOUS UNITY OU UNREAL

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

1 ADMISSION

ENTRETIEN

 30 MIN. MAX

L'entretien se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio (si vous en avez un) sur une clé USB. 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 jeu vidéo.

BARÈME DE NOTATION

40%
PORTFOLIO
CV / LM

60%
ENTRETIEN
NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (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)

BACHELOR 1^{RE} ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Votre portfolio **peut** contenir :



**PROTOTYPE DE JEU
CODÉ OU PAPIER**
(Game Concept)



**APPLICATION
OU SITE WEB**
(le jury regardera le code)



CRÉATION ARTISTIQUE
(photo, peinture, dessins,
comics, etc)



**TOUTES RÉALISATIONS
CONSIDÉRÉES COMME
PERTINENTES**

Privilégiez des vidéos de vos réalisations plutôt que des prototypes à jouer ou des programmes à tester durant l'entretien.

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

Campus Paris

Entrée possible en 1^{re} ou 2^e année du Bachelor



1 ADMISSION

ENTRETIEN

 30 MIN. MAX

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

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 vidéoludique.

BARÈME DE NOTATION

40%
PORTFOLIO
CV / LM

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (votre espace personnel de candidature).



CV avec photo
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Portfolio obligatoire
(contenu différent selon l'année choisie)
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

BACHELOR 1^{RE} ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE



UNE COMPOSITION MUSICALE À L'IMAGE SUR UNE VIDÉO DE VOTRE CHOIX

Un extrait de film, de film d'animation, un court-métrage ou une publicité.

- Vous justifierez le choix de votre vidéo et votre travail de composition à l'oral.
- Vous joindrez votre composition (avec l'original de la vidéo) : **30s minimum au format .mov ou .mp4**
- Vous utiliserez la nomenclature suivante : **NOM_PRENOM_COMPOSITION_CONCOURS_ISART**



UNE CARTE POSTALE SONORE

À partir d'une image ou photo de votre choix, recréez une ambiance sonore composée uniquement de bruitages correspondant au lieu et à l'événement que cette image (ou photo) représente.

- Vous joindrez l'image/photo et votre bande sonore d'une durée de **30s minimum au format .wav**
- Vous utiliserez la nomenclature suivante : **NOM_PRENOM_CARTEPOSTALE_SONORISATION_ISART**

BACHELOR 2^E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE**COMPOSITION MUSICALE ET SONORISATION À L'IMAGE**

À partir d'un extrait vidéo de film, de jeu vidéo, ou de publicité de votre choix (durée minimum 1m30s), recréez l'ambiance sonore totale de la scène (en dehors des voix) comprenant les bruitages (sound design), les ambiances et la composition musicale (différente de l'originale), le tout devant être mixé et harmonisé.

→ Vous referez l'ensemble du sound design, du bruitage aux ambiances; le tout devant être mixé et harmonisé.

→ Vous justifierez le choix de votre vidéo et votre travail de composition à l'oral.

→ Vous joindrez votre composition (avec l'original de la vidéo) :
1min30s au format .mov ou .mp4

→ Vous utiliserez la nomenclature suivante :
NOM_PRENOM_COMPOSITION_SONORISATION_ISART

**UNE CARTE POSTALE SONORE**

À partir d'une image ou photo de votre choix, recréez une ambiance sonore composée uniquement de bruitages correspondant au lieu et à l'événement que cette image (ou photo) représente.

→ Vous joindrez l'image/photo et votre bande sonore d'une durée de **1min30s minimum au format .wav**

→ Vous utiliserez la nomenclature suivante :
NOM_PRENOM_CARTEPOSTALE_SONORISATION_ISART

ADMISSION 2025

Campus Montréal

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.



1 ADMISSION

BARÈME DE NOTATION

ENTRETIEN

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.

20%
CV / LM

80%
ENTRETIEN
NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 (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'entrevue (clé USB)

GAME DATA ANALYST PORTFOLIO RECOMMANDÉ



**TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES
COMME PERTINENTES**

ADMISSION 2025

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com.

1 ADMISSION

ENTRETIEN

45 MIN. MAX

L'entretien se déroulera **en français et/ou en anglais** avec le jury et durera 45 min.
L'objectif de l'entretien est d'évaluer votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo. Préparez-vous à parler de vos expériences professionnelles et de ce qu'elles vous ont apporté.

BARÈME DE NOTATION

20%
CV / LM

80%
ENTRETIEN

NOTE ÉLIMINATOIRE : 8

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 (votre espace personnel de candidature).



CV avec photo
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Niveau B2 minimum en anglais* (pour une admission en 2^e année)

(TOEIC, TOEFL, IELTS, Duolingo ou équivalent)

* Attestation à remettre au plus tard à la rentrée scolaire



Portfolio recommandé

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

MANAGER DE LA STRATÉGIE CRÉATIVE PORTFOLIO RECOMMANDÉ



**TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES
COMME PERTINENTES**