

e-artsup

PROGRAMME JEUX VIDÉO

Game Design & Game Art



«Best School of the World 2023» The Rookies : École classée



Cycles **Bachelors & Mastères** - Titres **RNCP** niveau 6 & 7



Les jeux des étudiants sont disponibles sur itch.io

L'EXPÉRIENCE & LE PROGRAMME QUE TU VAS SUIVRE



Game art - Q. NTS & M. LEROY

Un Bachelor en 3 ans pour produire ton jeu

ANNÉE 1 - PRÉPA

Tu découvres

Comprendre les fondamentaux du game art et de l'image animée

> découvrir les essentiels de la culture visuelle.

Apprendre les bases de la production

> programming, ateliers de chara design et décors.

Approfondir son savoir-faire

> Game Art et Game Design.

CONTENU DE LA FORMATION

• Enseignements généraux

- Culture professionnelle et analyse de jeux
- Dessin, modélisation, concept art
- Initiation au programming

• Game Art

- Peinture digitale, morphologie, chara design et décors
- Sculpting et Monster Clay
- Techniques générales d'animation

• Game Design

- Panorama des outils de la production technique des jeux vidéo
- Principes du game design
- Ateliers créatifs

• Stage découverte facultatif de 1 à 2 mois



Chara design



Monster Clay

L'EXPÉRIENCE & LE PROGRAMME QUE TU VAS SUIVRE



Game art - E. HARRISON

Un Bachelor en 3 ans pour produire ton jeu

ANNÉE 2

Tu construis

Approfondir ses connaissances techniques

> pour réaliser ses premiers rendus professionnels.

Maîtriser la chaîne de production

> pour jouer un rôle clé

Échanger avec les professionnels

> pour approfondir ses connaissances et affiner ses projets.

CONTENU DE LA FORMATION

• Enseignements généraux

- Gestion de production
- Game design

• Game Art

- Production avec Maya / 3ds Max
- Dessin numérique
- Texturing
- Chara design
- Pratique de la 3D
- Environment Art

• Game Design

- Level design et gameplay
- Interface et ergonomie
- Moteurs 3D - AR/VR
- Unreal Engine ou Unity 3D
- Game concept
- Environment

• Game Jam et production de jeu

• Atelier d'insertion professionnelle



Modélisation 3D - M. MURE

L'EXPÉRIENCE & LE PROGRAMME QUE TU VAS SUIVRE



Game art - O. BRAUN

Un Bachelor en 3 ans pour produire ton jeu

ANNÉE 3

Tu produis ton jeu

Le cycle Bachelor s'achève par une 3^e année avec :

- > la consolidation des compétences acquises avec la production d'un jeu vidéo en projet de groupe,
- > et un stage



Rushline, en partenariat avec Upside (parc de Réalité Virtuelle)

CONTENU DE LA FORMATION

● Option Game Art

- Rigging : cinématique
- Animation : character design, modélisation, texturing
- Techniques avancées de conception 3D
- Shadowing, lighting art, texturing
- VFX, Post-processing...
- Maîtrisez tout le pipeline de vos moteurs de jeu
- Atelier de production

● Option Game Design

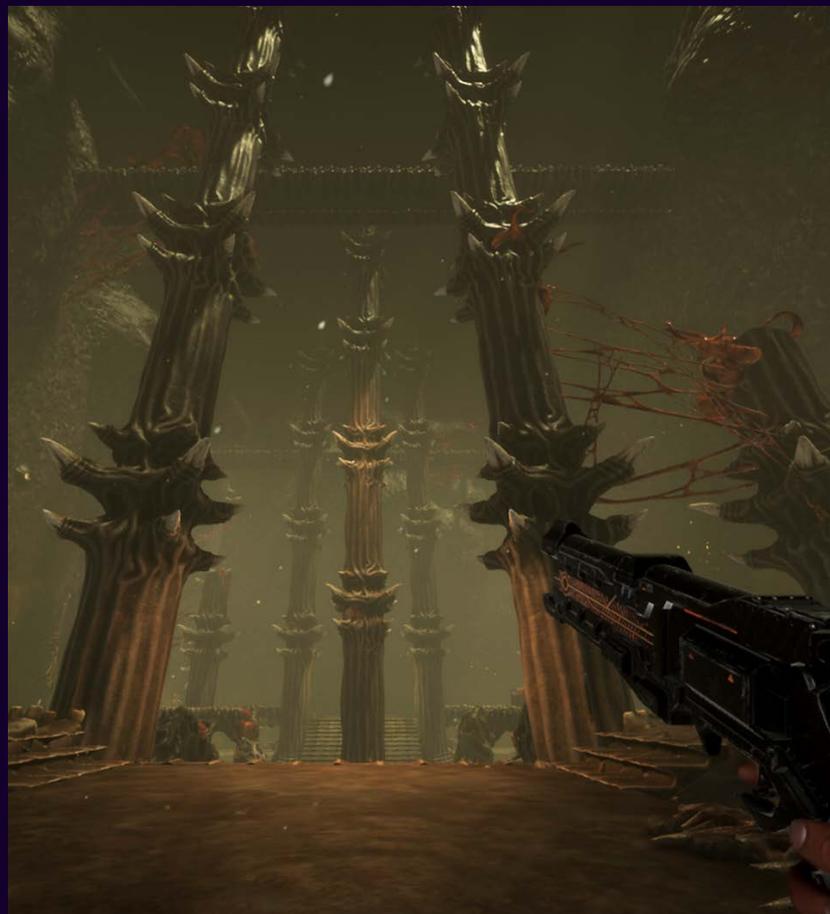
- Narrative design et game design appliqué
- Level design de map et tactical
- Pré-production : pitch, game concept, game design document
- Production
- Export et sortie du jeu
- Outils de production : Unreal Engine ou Unity 3D
- Localisation
- Atelier de production

Bac+3 reconnu par l'État (titre RNCP de niveau 6)

Meilleure école européenne en graphisme animé (The Rookies 2023)

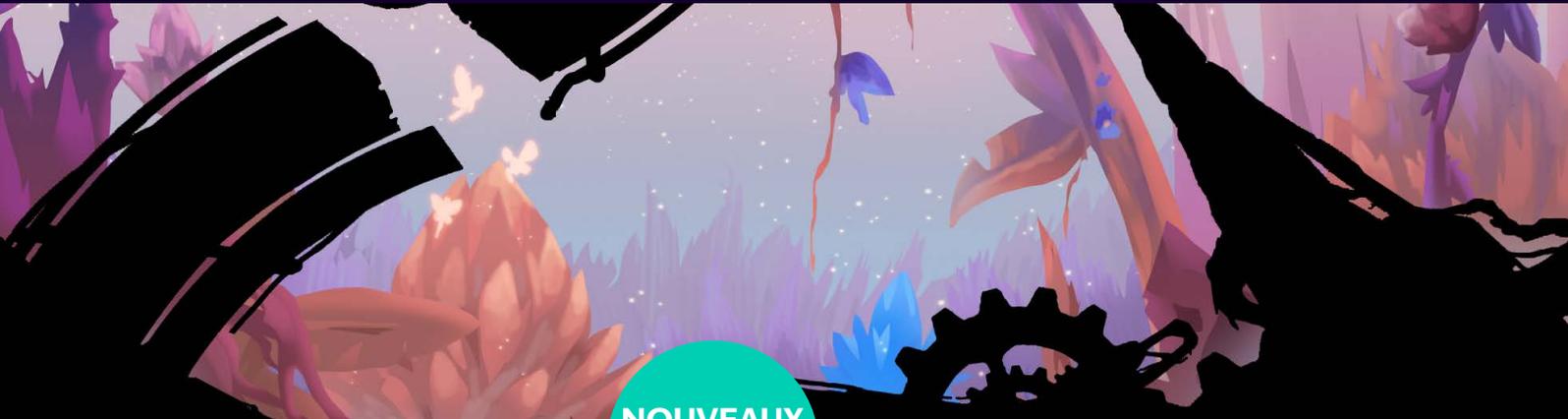
Classée parmi les meilleures Licences Jeux Vidéo (Eduniversal 2023)

4^e école de jeux vidéo et 1^{re} dans 7 villes en France (Studies Advisor 2023).



Decidit

L'EXPÉRIENCE & LE PROGRAMME QUE TU VAS SUIVRE



NOUVEAUX
MASTÈRES
2024

Game art - L. KLEIN

Deux Mastères pour te spécialiser

ANNÉES 4 & 5

Tu deviens expert

Le cycle Mastère : l'objectif est la production complète d'un jeu vidéo évalué par les professionnels de l'industrie.

MASTÈRE GAME DESIGN & PROGRAMMING

Acquérir une **double compétence en game design et en code**. Faire le lien entre le gameplay et les moteurs de jeu. Prototyper de nouvelles mécaniques.

- Étendez l'architecture de vos projet en approfondissant Method & System Design.
- Consolidez le Gamefeel et réalisez le jeu qui vous ressemble !

MASTÈRE GAME ART

- Rig 3D : cinématique, mélanges de formes
- Animation : character studio, modélisation, texturing, props
- Shaders, VFX, post-processing...
- Maîtrisez tout le pipeline de vos moteurs de jeu.

- **Stage ou parcours international de 3 à 6 mois**

Un accès au meilleur réseau national et international :

masterclass avec les plus grands professionnels des industries du jeu vidéo. Des ateliers d'exploration sur des thèmes spécialisés.

La meilleure visibilité auprès des professionnels :

présentation de vos productions dans les plus grands festivals et compétitions.

Une dynamique internationale : un parcours dédié pour approfondir sa maîtrise de la production dans un environnement international et en anglais.

Un financement facilité : possibilité d'effectuer la formation en alternance

Bac +5 reconnu par l'État (titre RNCP de niveau 7)

Ubisoft : l'odyssée des créateurs de jeux

Un programme en collaboration avec Ubisoft et Concordia University. Il enseigne toutes les méthodes développées en game design et level design. Une certification Ubisoft est délivrée.

Epita, l'école des ingénieurs en intelligence informatique pour l'expertise informatique

Un jeu vidéo ne peut pas exister sans les informaticiens. Et l'avenir du gaming sera lié aux mondes virtuels interactifs et immersifs. C'est dans ce cadre que les experts d'Epita, une des meilleures écoles d'ingénieurs informatiques de France, collaborent avec e-artsup afin de créer les jeux de demain.

XP the Esport & Gaming School pour l'expertise business

L'école de référence de l'e-sport et du gaming a été lancée avec le soutien d'e-artsup. Il est donc naturel de faire collaborer les étudiants, les enseignants et les réseaux professionnels de XP, constitués de business développeurs des plus grands studios de jeux vidéo.



J. DUCOUDRAY

QUELQUES PRIX & CONCOURS

HITS PLAYTIMES

Un concours de jeux vidéo réservé aux étudiants



PRIX DU GAMEPLAY

Projet : D85

Etudiants : Mélanie POMPON, Simon BRIOUL, Alexandre HUYGHE et Joris MAZELLE



PRIX DE LA COMMUNAUTÉ

Projet : PING PONG FROM HELL

Etudiants : Aurore GOLVEC, Laura MAYAUDON, Edouard CLERC, Jeremy FONTANARI, Valentin POINOT et Axel USUREAU



MENTION SPÉCIALE DU JURY

Projet : THE ALPINIST

Etudiants : Ludovic FENOUIL, Romain GOURVES, Maliga GRANDPERRIN, Lorrène MARTIN, Florence PITOT et William ROTH

GAMES MADE IN FRANCE

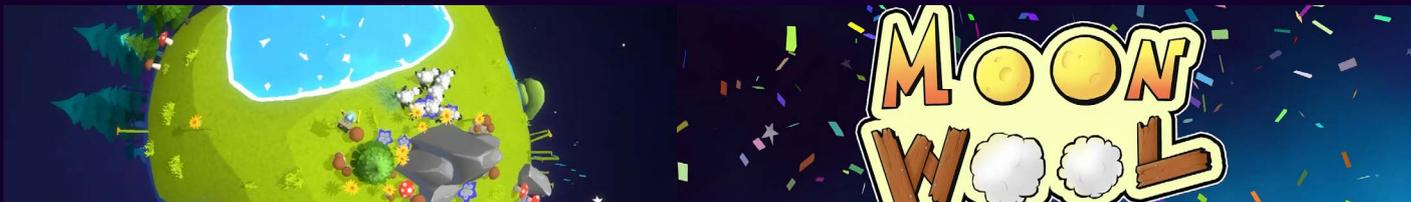
Préshow des meilleures productions de jeux en France ouvert à tous les professionnels



NOMINATION AU PRÉSHOW DU GAMES MADE IN FRANCE

Projet : LAST VESTIGE

Etudiants : Oriane BRAUN, Florian PIOCHE, Joshua MORASSO, Laura KLEIN, André LEGALL, Marion KOPF, Marie KLEIN-NORTH



NOMINATION AU PRÉSHOW DU GAMES MADE IN FRANCE

Projet : MOON WOOL

Etudiants : Owen MANDERVELDE, Pierre BIGAUD, Eliot HAUTON, Morgane MOENNER, Nicolas LAGREE et Yann BERNARD



Substance painter - Meet
Mat O. BAUN



e-artsup | Paris

95 avenue Parmentier
75011 Paris
01 44 08 00 62

e-artsup | Bordeaux

51 rue Camille Godard
33000 Bordeaux
05 57 87 33 61

e-artsup | Lille

10-12 rue du Bas Jardin
59000 Lille
03 20 15 84 40

e-artsup | Lyon

2 rue du Professeur Charles Appleton
69007 Lyon
04 28 29 37 31

e-artsup | Montpellier

3 place Paul Bec
34000 Montpellier
04 11 93 19 90

e-artsup | Nantes

18 rue de Flandres Dunkerque
44000 Nantes
02 57 22 08 60

e-artsup | Nice

131 boulevard René Cassin
06200 Nice
04 22 13 33 31

e-artsup | Strasbourg

4 rue du Dôme
67000 Strasbourg
03 67 18 04 51

e-artsup | Toulouse

40 boulevard de la Marquette
31000 Toulouse
05 82 95 87 00

e-artsup | Tours

40 rue James Watt
37200 Tours
02 46 65 13 00

www.e-artsup.net

Document non contractuel, les programmes seront amenés à évoluer.

Établissement d'enseignement supérieur technique privé. Cette école est membre de

IONIS
EDUCATION GROUP