

 PUBLIC

- ▶ Jeunes de 16 à 25 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Demandeurs d'emploi
- ▶ Salariés

 PRÉREQUIS & ADMISSION

- ▶ Être titulaire d'une baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : tests écrits + entretien avec présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)
- ▶ Entrée directe possible jusqu'en 1<sup>re</sup> année de Mastère (4<sup>e</sup> année de formation)

 DURÉE & RYTHME

- ▶ 5 ans soit 3000 heures de formation en face à face pédagogique et 250 heures de projets en autonomie
- ▶ Temps-plein en 1<sup>re</sup> année (Digital Art) puis rythme alterné à partir de la 2<sup>e</sup> année (1 semaine/1 semaine)

 DÉLAI D'ACCÈS

- ▶ Concours d'entrée en mars chaque année
- ▶ Rentrée en septembre

 TARIF DE LA FORMATION

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC (à la 1<sup>ère</sup> inscription uniquement)
- ▶ 1<sup>re</sup> année : 8 000 € TTC
- ▶ A partir de la 2<sup>e</sup> année : 8 500 € TTC chaque année

 VAE

Les certifications inscrites au RNCP sont accessibles par la VAE.

 ACCESSIBILITÉ

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap. Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

# LEAD GRAPHISTE JEUX VIDEO

## Certification professionnelle niveau 6

### Fiche RNCP n°31020

#### OBJECTIFS

Acquérir les compétences graphiques et managériales liées à la production d'un jeu vidéo :

- ▶ Logiciels et techniques graphiques 2D et 3D, culture artistique et vidéoludique, conception des éléments graphiques et visuels d'un jeu vidéo en 2D et/ou 3D (décors, textures, personnages, effets)
- ▶ Capacité de communication, d'organisation, travail en équipe
- ▶ Être capable de répondre aux exigences de la charte graphique et utiliser les logiciels de conception graphique pour intégrer les éléments dans le moteur de jeu.

#### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

#### BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Préparation du développement graphique du jeu (RNCP31020BC01)
- ▶ Conception graphique d'un projet de jeu vidéo (RNCP31020BC02)
- ▶ Élaboration des éléments promotionnels du jeu (RNCP31020BC03)
- ▶ Production des éléments graphiques d'un jeu (RNCP31020BC04)
- ▶ Contrôle qualité des éléments graphiques d'un jeu (RNCP31020BC05)
- ▶ Pilotage et gestion d'un projet de création de l'univers graphique d'un jeu (RNCP31020BC06)

#### MÉTIERS PRÉPARÉS

Game Artist, Concept Artist, Character Designer, Lead Game Artist, Lead Graphiste

#### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance de rapports d'expérience professionnelle (au minimum 2)

#### CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DU DIPLÔME

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Tous les blocs de compétences sont validés
- ▶ Un stage ou une expérience professionnelle de 6 mois minimum est réalisé
- ▶ Un niveau B2 européen est atteint en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 785 minimum)

À noter : les blocs de compétences sont capitalisables. La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle du titre est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue. La validation des composantes acquises est illimitée.