

GUIDE CONCOURS

PARIS 2022

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

(MENU CLIQUABLE)

- 02** — Démarches d'admission
- 03** — Digital Art (1^{re} année commune Cinéma 3D & Game Art)
- 05** — Cinéma 3D
- 08** — Game Art
- 11** — Game Design
- 13** — Game Programming
- 15** — Game Design & Programming
- 17** — Music & Sound Design
- 19** — Producer



Le concours 2022 est prévu en présentiel. En fonction de l'évolution des mesures gouvernementales, le concours pourra se tenir à distance (aux mêmes heures et dates de convocation).

DÉMARCHES D'ADMISSION

- 1**  **CRÉATION DE COMPTE & PRÉ-INSCRIPTION**
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 NOVEMBRE 2021**
L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de Concours (test et entretien).
Une date vous sera proposée entre le 28 février et 04 mars 2022.
- 3**  **PASSAGE DU CONCOURS
28 FÉVRIER AU 04 MARS 2022**
L'ensemble des épreuves (entretien + tests écrits) se déroulera le même jour.
- 4**  **RÉSULTATS DU CONCOURS**
Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.
- 5**  **CONTRAT D'INSCRIPTION**
Après la réussite du concours, le contrat d'inscription sera disponible dans votre espace personnel my.isart.com.
- 6**  **INSCRIPTION DÉFINITIVE**
Votre contrat d'inscription devra être complété et envoyé par email.

Année commune aux cursus
Cinéma 3D et Game Art

Durée des études
1 an

Entrée possible selon résultats au concours

→ **Bachelor 1**

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.

1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

30 MIN.

QCM : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché

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

20%
QCM

80%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

2 SE PRÉPARER

- Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...
- Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique et cinématographique française et internationale.
- L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous. Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

LIVRE



Blacksad
Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido

JEU VIDÉO



Cuphead
Chad - Jared Moldenhauer - Studio MDHR

FILM



Tron
Steven Lisberger

ARTISTE



Ronald Searle

3 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).

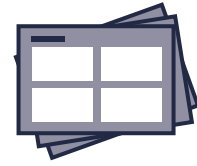


CV avec photo

Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Portfolio

Les originaux de votre portfolio doivent être apportés le jour de l'entretien

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN DIGITAL ART

Votre portfolio **devra** contenir au moins 4 des 5 catégories suivantes (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

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

→ **Cinéma 3D** (page 05)

→ **Game Art** (page 08)

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.

CINÉMA 3D

Durée des études

5 ans

Entrée possible selon résultats au concours

→ Bachelor 1 (Digital Art) cf. page 3

→ **Bachelor 2 ou 3**

→ **Mastère 1**



1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché

Épreuves spécialisées (1h30) : Une épreuve au choix selon vos compétences

→ **Animation** (Dessin sur papier) Attitudes d'un personnage / Illustration narrative
(Merci de vous munir de vos crayons à papier et gomme. Support papier fourni par l'école)

→ **Image** (Épreuves sur PC) Modélisation (Maya) et retouches d'images (Photoshop)

BARÈME DE NOTATION

10%
QCM

30%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

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 3D.

2 SE PRÉPARER

→ Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse spécialisée (animation & VFX 3D) française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous. Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

LIVRES



Techniques d'animation
Richard Williams



Effets spéciaux
deux siècles d'histoire
Pascal Pinteau

BD

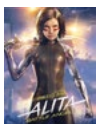


Green Manor
Denis Bodart,
Fabien Vehlmann



Undertaker
Xavier Dorison,
Ralph Meyer

FILMS



Alita: Battle Angel
Robert Rodriguez



Monstres & Cie
Pete Docter

ARTISTES



Armand Serrano



Phil Tippett

SITES



www.3dvf.com



livlily.blogspot.com

3 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

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 2 CINÉMA 3D

Votre portfolio **devra** contenir, en fonction de vos compétences, au moins 3 éléments dans la liste suivante :



DESSIN D'OBSERVATION

12 DESSINS MAXIMUM

Décor | Objets | Personnages | Animaux



DESSIN D'IMAGINATION

12 DESSINS MAXIMUM

Décor | Véhicules | Objets | Personnages | Illustrations narratives



CROQUIS

15 CROQUIS MAXIMUM

Personnages | Paysage



TRAVAUX EN COULEUR

10 TRAVAUX MAXIMUM

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



PROJETS 3D

10 PROJETS MAXIMUM

Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus | Simulations dynamiques | Etc.



VIDÉOS

5 VIDÉOS MAXIMUM

Prise de vue réelle | Stop motion | Motion design | Animation 2D | Animation 3D | Etc.

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 3 CINÉMA 3D

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



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

10 PROJETS MAXIMUM **SUR MAYA**

Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus



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'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

Personnages | Paysages



TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR

10 TRAVAUX MAXIMUM

Illustrations | Photos retouchées | Matte painting | Etc.



PRÉ-PRODUCTION DE FILM

2 PROJETS MAXIMUM

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

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN MASTÈRE 1 CINÉMA 3D

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



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

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.

GAME ART

Durée des études
5 ans

Entrée possible selon résultats au concours

→ Bachelor 1 (Digital Art) cf. page 3

→ **Bachelor 2 ou 3**

→ **Mastère 1**



1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché
Épreuves spécialisées (1h30) : Personnages / Décors / Imagination

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

10%
QCM

30%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

2 SE PRÉPARER

→ Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

JEUX VIDÉO



Griftlands
Klei Entertainment



It takes two
Electronic Arts

BD



Carbone et Silicium
Mathieu Bablé



Aldobrando
Gipi & Luigi Critone

FILMS



Judas and the Black Messiah
Shaka King



The Mitchells VS the Machines
Michael Rianda & Jeff Rowe

ARTISTES



Joaquin Sorolla



Even Amundsen

3 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

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 2 GAME ART

Votre portfolio **devra** contenir des éléments appartenant à au moins 3 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.



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

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



CROQUIS

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



DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF

2 IMAGES MINIMUM
Véhicule ou bâtiment intégré dans un paysage



DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : expositions, musées, festivals, etc.

FACULTATIF

IMAGE RENDU 3D

1 IMAGE MINIMUM
Uniquement export .jpg, .png ou .tiff

TOUTES FORMES DE CRÉATION

Photo | Sculpture | Musique | Game Design | Etc.

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 3 GAME ART

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


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


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

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


CROQUIS

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


DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF

2 IMAGES MINIMUM
 Véhicule ou bâtiment intégré dans un
 paysage


MODÉLISATION AVEC WIREFRAME
 [MALLAGE]

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


ANIMATIONS 2D

Logiciels ou techniques au choix


DÉMARCHES CULTURELLES
RÉCENTES

Exemples : expositions, musées,
 festivals, etc.


IMAGE RENDU 3D

1 IMAGE MINIMUM

FACULTATIF

LIGHTING / SHADING

1 IMAGE MINIMUM

MONTAGE PHOTO

1 IMAGE MINIMUM

TOUTES FORMES DE CRÉATION

Photo | Sculpture | Musique | Game
 Design | Etc.

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN MASTÈRE 1 GAME ART

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


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


CROQUIS

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


MATTE PAINTING (PHOTO BASHING)

1 IMAGE MINIMUM

FACULTATIF :

TOUTES FORMES DE CRÉATION

Photo | Sculpture | Musique | Game
 Design | Etc.


DESSIN D'OBSERVATION
 [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

ANIMATION EN 2D NUMÉRIQUE

3 IMAGES MINIMUM
 Personnages (marche, course, attaque)

SPÉCIALISATION
GAME ART 2D

OU

MODÉLISATION
AVEC WIREFRAME [MALLAGE]

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

IMAGE RENDU 3D [SCREENSHOTS DANS
UN MOTEUR DE JEU AU CHOIX COMME UNITY
PAR EXEMPLE]

5 IMAGES MINIMUM

LIGHTING / SHADING

3 IMAGES MINIMUM

DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : expositions, musées, festivals, etc.

SPÉCIALISATION
GAME ART 3D

Durée des études

5 ans

Entrée possible selon résultats au concours

→ **Bachelor 1**

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.



1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché
Épreuves spécialisées (1h30) : Mathématiques / Logique / Création de Game Concept / Questionnaire technique

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

10%
QCM

30%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

2 SE PRÉPARER

→ Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

JEUX VIDÉO



It takes two
Electronic Arts



The Pedestrian
Skookum Arts



CyberPunk 2077
CD Projekt RED



Genshin Impact
miHoYo

VIDÉOS



Are Games Art?
Brenda Romero
TEDxGalways TedX



Fail faster
Extra Credits



Level Design Workshop
Invisible intuition: Blockmesh and Lighting Tips to Guide Players and Set the Mood
GDC Vault

ARTICLES



SuperData: Games grew 12% to \$139.9 billion in 2020 amid pandemic
Venturebeat



Nous Faisons Déjà Tous Du Game Design
VideoGameCreation



The Two Successes Every Game Studio Needs to Reach
Josh Bycer
Gamasutra

3 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)

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 1 GAME DESIGN

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



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...

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.

GAME PROGRAMMING

Durée des études
5 ans

Entrée possible selon résultats au concours

→ **Bachelor 1 ou 3**

1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

3 HEURES

1^{RE} ANNÉE

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché

Épreuves spécialisées (2h30) : Mathématiques* (2h sur papier) / Logique, Algorithmique (30 min. sur PC)

*mathématiques : tronc commun de première et terminale

ÉPREUVES ÉCRITES

6 HEURES

3^È ANNÉE

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / Préparation de l'entretien

Épreuves spécialisées (5h30) : Mathématiques, Physique* (3h) / Programmation, Informatique (Unity ou Unreal Engine au choix) (2h30)

*niveau CPGE 1^{re} année, DUT 2^e année ou Licence 3

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.

1^{RE} ANNÉE

BARÈME DE NOTATION

10%
QCM

50%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

40%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

3^È ANNÉE

BARÈME DE NOTATION

5%
QCM

55%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

40%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

2 SE PRÉPARER

→ Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

LOGICIELS



Unity 3D



Unreal Engine 4



Lumberyard



Visual Studio



SITE WEB

www.khanacademy.org

JEUX VIDÉO



Kena Bridge of the Spirits
Emberlab



Guliy Gear Strive
Arc System



Forspoken
Square Enix



Monster Hunter Rise
Capcom

3 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
(selon l'année choisie)

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

PORTFOLIO OPTIONNEL EN BACHELOR 1 GAME PROGRAMMING

**-10
0-1**

PROJETS DE PROGRAMMATION



PROGRAMMES EN C

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 3 GAME PROGRAMMING

Minimum 1 de chaque :

**-10
0-1**

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



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

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.

Durée des études
5 ans

Entrée possible selon résultats au concours

→ **Bachelor 1**

1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché
Épreuves spécialisées (1h30) : Mathématiques / Logique / Connaissance du marché

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

10%
QCM

30%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

60%
ENTRETIEN
NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

2 SE PRÉPARER

→ Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

OUTILS



Godot Engine



Unity 3D



Unreal Engine 4

JEUX VIDÉO



A short Hike
Adamgryu



Among Us
InnerSloth



Hades
Supergiant Games



Minimal Dungeon RPG
CapPlay

RESSOURCES



Comment Zelda
Breath of the Wild
nous parle de liberté
Game Spectrum



Doing Free to Play
Wrong How Bad
Monetization Harms
F2P Games
Extra Credits



How to Prototype a
Game in Under 7 Days
Gamasutra

3 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 conseillé
En cas de portfolio, il doit être apporté
le jour de l'entretien (clé USB)

PORTFOLIO CONSEILLÉ EN BACHELOR 1 GAME DESIGN & PROGRAMMING

Votre portfolio **peut** contenir :



**PROTOTYPE DE JEU,
D'APPLICATION OU DE SITE WEB**



UN CONCEPT DE JEU



**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.

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.

Durée des études
3 ans

Entrée possible selon résultats au concours

→ **Bachelor 1 ou 2**



1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

30 MIN.

1^{RE} ANNÉE

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché

ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

2^E ANNÉE

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

Épreuves spécialisées (1h30) : Théorie du signal / Informatique musicale [MAO] / Sound design game

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 du jeu vidéo et du cinéma d'animation 3D.

1^{RE} ANNÉE

BARÈME DE NOTATION

20%
QCM

80%
ENTRETIEN

NOTE ÉLIMINATOIRE : 8

2^E ANNÉE

BARÈME DE NOTATION

10%
QCM

30%
ÉPREUVES SPÉCIALISÉES

60%
ENTRETIEN

NOTE ÉLIMINATOIRE : 8

2 SE PRÉPARER

→ Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

JEUX VIDÉO



Returnal
Sony Interactive
Entertainment



Genesis Noir
Fellow Traveller



Koji Kondo



Alexandre Desplats

SÉRIE / FILM



Soul
Pete Docter
Kemp Powers



The Arrival
Denis Villeneuve

COMPOSITEURS

LIVRES



L'audio numérique
Curtis Roads



Le traité d'instrumentation et d'orchestration
Hector Berlioz

3 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)

PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN BACHELOR 1 & 2 MUSIC & SOUND DESIGN

Votre portfolio **devra** contenir :



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) :

1^{re} année Bachelor 30s minimum au format WAV

2^e année Bachelor 1min30s au format WAV

→ Vous utiliserez la nomenclature suivante :

NOM_PRENOM_COMPOSITION_CONCOURS_ISART2022.WAV



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 :

1^{re} année Bachelor 30s minimum au format WAV

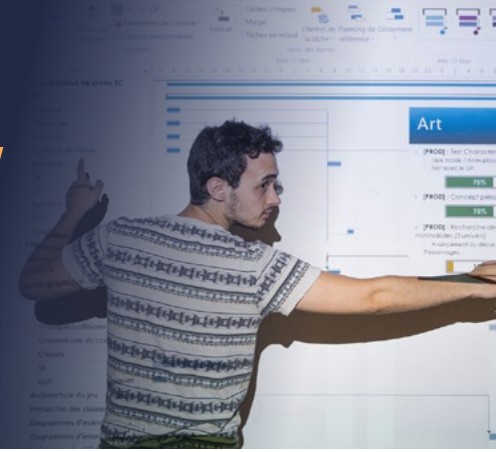
2^e année Bachelor 1min30s au format WAV

→ Vous utiliserez la nomenclature suivante :

NOM_PRENOM_CARTEPOSTALE_CONCOURS_ISART2022.WAV

CONCOURS 2022

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 10 mars 2022 à partir de 16h.



1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

QCM (30 min.) : QCM Anglais / QCM Références guide concours / QCM Culture & connaissance du marché
Épreuves spécialisées (1h30) : Logique / Questions ouvertes de gestion de production

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 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 apportées.

BARÈME DE NOTATION

10%
QCM

30%
ÉPREUVES
SPÉCIALISÉES

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 8

60%
ENTRETIEN

NOTE
ÉLIMINATOIRE : 12

2 SE PRÉPARER

- Il est conseillé de réviser les règles de grammaire anglaise. Pour exercer facilement votre anglais, privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...
- Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.
- L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous. Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou lors de l'entretien).

Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, de les consulter (de faire plus qu'une simple recherche sur internet ou autre) mais pas de vous les procurer. L'objectif est de pouvoir en discuter, d'exprimer une opinion personnelle.

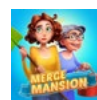
JEUX VIDÉO



Color Road
Voodoo



Animal Crossing:
New horizons
Nintendo



Merge Mansion
Everywear Games



Hades
Supergiant Games

VIDÉOS



From a Great Launch
to a Challenging Live
Period
GDC vault



So You Want To Be a
Producer - How to Lead
a Development Team
Extra Credits



Making Release Day
Just Another Monday
GDC vault



Fortnite UX Designer
Breaks Down
Fortnite's UI / UX
Ars Technica

ARTICLES



The 7 Steps to
Successfully
Greenlight a
Game with an IP
Deconstructor of fun



What Makes a Good
Game Producer?
Part 1
Gamasutra



LOGICIEL

3 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 obligatoire avec photo
Sa version imprimée sera à présenter en entretien



Lettre de motivation



Portfolio optionnel
En cas de portfolio, il doit être apporté le jour de l'entretien (clé USB)

PORTFOLIO OPTIONNEL EN PRODUCER



**TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES
COMME PERTINENTES**