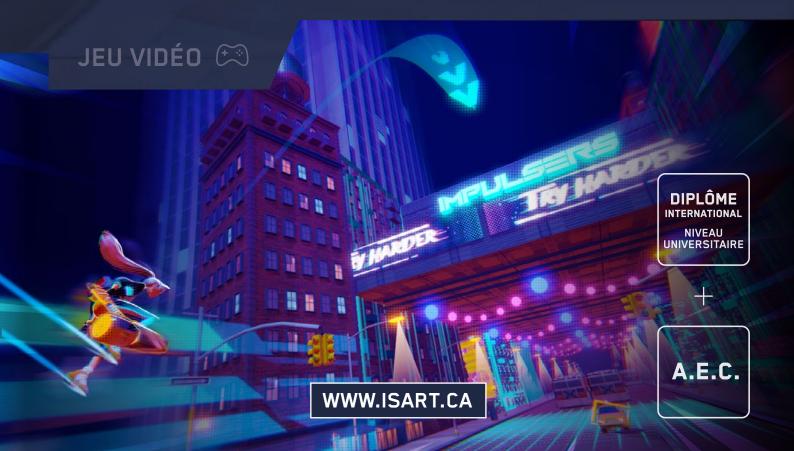


SART DIGITAL

L'ÉCOLE DU JEU VIDÉO & DE L'ANIMATION 3D-FX
PARIS / MONTRÉAL / TOKYO



JEU, VIDÉO FILM

3D Art ← Film 3D (Spé) ←

- \rightarrow 3D Art
- → Tech. Game Art (Spé)
- → Game Design
- → Game Programming
- → Game Data Analyst
- → Technical Design





ISART Digital[®] Montréal 3^E meilleure école de jeux vidéo au Canada

ISART Digital[®] Paris 2⁵ meilleure école de jeux vidéo au monde

par le site américain GAMEducation SUR L'INSERTION PROFESSIONNELLE DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO ET POUR LES PROJETS ÉTUDIANTS



+1800 DIPLÔMÉS



TAUX D'EMPLOI **DES 3 DERNIÈRES COHORTES**









MIKROS























Une école aux valeurs affirmées

ISART Digital est un lieu d'échanges et d'écoute favorisant l'épanouissement personnel et professionnel des étudiants.

Respect, bienveillance et non-jugement font partie des valeurs portées par l'école.

ISART développe également une politique citoyenne autour de trois axes : le bien vivre ensemble (diversité. handicap...), talents (bourse au mérite, incubateur...) et environnement.

L'insertion professionnelle Alternance Travail / Études toute l'année

Le service Relations Entreprises accompagne et soutient les étudiants dans leurs démarches vers une insertion professionnelle réussie : cours magistraux et pratiques, parcours individuel, conseils personnalisés et suivi de l'intégration en entreprise.



L'international : France, Japon

ISART Digital propose à ses étudiants de vivre l'expérience unique et enrichissante de partir étudier et travailler en France et au Japon en partenariat avec la Tokyo University of Technology.

Reconnaissance internationale pour des studios internationaux

L'école offre des **AEC** reconnues par le Québec, et des diplômes de niveau Baccalauréat et **supérieur**, homologués par l'État français et l'organisme américain World Education Services.





Camp Créatif

Viens découvrir le camp créatif ISART Digital ouvert aux 12-17 ans durant le mois de juillet 2022. Le programme de deux semaines est proposé pour apprendre, créer et expérimenter en s'amusant.

Plus d'infos sur www.isart.ca dans la rubrique « Camp Créatif ».































AEC NTL.2R Artiste 3D pour le Cinéma d'Animation & le Jeu Vidéo

3D ART

Devenez Artiste 3D Généraliste en 2 ans



Admission

DES validé depuis au moins un an ou DEC ou DEP. Test écrit, entrevue et portfolio



Durée

2 ans



Rythme

1^{re} année : Temps plein 2^e année : Alterné travail/études



Métier visé

Artiste 3D Généraliste



Ce cursus forme des artistes-techniciens à toutes les étapes de création d'images 3D pour le Cinéma d'Animation, les Effets Spéciaux et le Jeu Vidéo. La pédagogie orientée projets permet d'acquérir les compétences de base du métier d'Artiste 3D.

Objectifs:

- → Acquérir les compétences d'un Artiste 3D généraliste, pouvant intervenir à toutes les étapes de création d'images 3D pour le film ou le jeu vidéo
- → Développer sa sensibilité artistique, son autonomie et son sens de l'initiative
- → Favoriser son intégration au monde professionnel grâce à un environnement de travail similaire à l'industrie, ainsi qu'aux stages en entreprise

Poursuites d'études possibles :

- → AEC NTL.1C Spécialisation Artiste 3D Cinéma
- → AEC NTL.1D Spécialisation Artiste 3D Jeu Vidéo

- **PROGRAMME LONG -** 4 ans -

DDOCDAMME COURT 2 and

- PROGRAMME COURT 2 ans -

PRÉ-REQUIS **AEC NTL.2R** ⇔

AEC NTL.1C ♀ Spécialisation Artiste 3D - Cinéma

RNCP NIV. 7

Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

L'étudiant réalise un film 3D en équipe et acquiert des compétences métiers indispensables. En parallèle, il développe ses connaissances socio-professionnelles en cours et en entreprise pour intégrer au mieux l'industrie du film 3D.

Devenez expert 3D pour le Cinéma en 2 ans

SPÉ. FILM 3D

(pré-requis NTL.2R ou équivalent)

Objectifs:

- → Annrofondir les techniques avancées en film 3D
- → Se développer d'un point de vue professionnel, organisationnel et méthodologique
- → Développer son sens artistique, son autonomie ainsi que sa capacité à travailler en équipe, avec des contraintes de production réelles
- → Favoriser son intégration au monde professionnel grâce à un environnement de travail similaire à l'industrie, aux stages en entreprise et à la réalisation d'un court-métrage





Admission

AEC NTL.2R validée ou formation/expérience équivalente Test écrit, entrevue et portfolio



Durée

2 ans



Rythme

Alterné travail/études



Métiers visés

Modeleur, Animateur 3D, Artiste de textures / de concept, Artiste en squelettage, Éclairagiste 3D, Compositeur 2D/3D



PROGRAMME COURT 2 ans -

- PROGRAMME COURT 2 ans -

PRÉ-REQUIS **AEC NTL.2R** ⇔

AEC NTL.1D ♀ Spécialisation Artiste 3D-Jeu Vidéo RNCP NIV. 7 ♀ Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

SPÉ. TECH. GAME ART

Devenez expert 3D pour le Jeu Vidéo en 2 ans

(pré-requis NTL.2R ou équivalent)



Admission

AEC NTL.2R validée ou formation/expérience équivalente Test écrit, entrevue et portfolio



Durée

2 ans



Rythme

Alterné travail/études



Métiers visés

Animateur 3D, Artiste de textures/ concept de niveau/ de personnage/ d'environnement, Artiste en squelettage



Nawa: J.L. Aguere / P. Cervoni / G. Clauss / B. Dupuy / G. Gilly-Poitou / B. Herault / F. Lecolier / A. Saillour / H. Valery

L'étudiant réalise un jeu vidéo en équipe (Game Design et Game Programming). Il acquiert également des compétences métiers indispensables. Il développe ses connaissances socio-professionnelles en cours et en entreprise pour intégrer au mieux l'industrie du jeu vidéo.

Objectifs:

- → Approfondir les techniques avancées en création d'images temps réel pour le Jeu Vidéo
- → Se développer d'un point de vue professionnel, organisationnel et méthodologique
- → Développer son sens artistique, son autonomie, ainsi que sa capacité à travailler en équipe, avec des contraintes de production réelles
- → Favoriser son intégration au monde professionnel grâce à un environnement de travail similaire à l'industrie, aux stages en entreprise et au développement d'un jeu vidéo

PROGRAMME LONG - 4 ans -

GAME PROGRAMMING

Devenez programmeur pour le Jeu Vidéo

AEC LEA.CZ ♀

Programmation des

moteurs de Jeu Vidéo

PROGRAMME COURT 2 ans -

AEC LEA.CY

- PROGRAMME COURT 2 ans -

Programmation des mécaniques de Jeu Vidéo

Le programme Game Programming permet aux étudiants de comprendre tous les enjeux techniques qui se cachent derrière le résultat affiché. À travers de nombreux modules alliant Sciences et Informatiques, ils élaborent des outils et des projets de jeu à partir de notions théoriques.

Objectifs:

- → Maîtriser les différents langages et méthodes de programmation
- → Savoir architecturer son code et sa manière de penser
- → Apprendre a collaborer avec tous les corps de métiers du jeu vidéo
- → Apprendre à faire une veille technologique
- → Maîtriser la logique de programmation orientée ieu vidéo





Admission

DES validé depuis au moins un an ou DEC ou DEP. Test écrit, entrevue et portfolio optionnel



Durée

4 ans



Rythme

1^{re} & 2^e années : Temps plein

3° & 4° années : Alterné travail/études



Métiers visés

Programmeur mécaniques de jeu, Programmeur IA, Programmeur moteur, Programmeur généraliste, Analyste programmeur



Nicolas RIOUX - Executive VP of Technology - UBISOFT Québec

Vous faites partie des partenaires qui nous ont aidés à progresser, et qui ont eu une influence, de près ou de loin, à nos succès ici et ailleurs. Nous sommes heureux de pouvoir continuer à contribuer, avec vous, au succès et au dynamisme du Québec et de l'industrie du jeu vidéo.

PROGRAMME COURT 2 ans -

- PROGRAMME COURT 2 ans -

AEC NWE.05 ♀ Conception des mécaniques de Jeu Vidéo

AEC LEA.DS 😭 Conception produit Jeu Vidéo RNCP NIV. 7 🥽 Concepteur de Jeux Vidéo

GAME DESIGN

Devenez Game Designer



Admission

DES validé depuis au moins 1 an ou DEC ou DEP. Test écrit, entrevue et portfolio



Durée

4 ans



Rythme

1^{re} année : Temps plein Années suivantes : Alterné travail/études



Métiers visés

Game Designer, Level Designer, Chef d'équipe Design, Directeur Créatif



Le programme Game Design permet aux étudiants d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour intégrer l'industrie du jeu vidéo. Ils créent des jeux originaux de grande qualité dans un contexte similaire à celui d'une production de jeu.

Objectifs:

- → Acquérir les techniques d'écriture et de conception propres au jeu vidéo
- → Assimiler les méthodes de production d'un ieu vidéo
- → Maîtriser les outils de développement et les dernières technologies de l'industrie
- → Réaliser des prototypes de jeu en collaboration avec les étudiants des autres formations en jeu vidéo

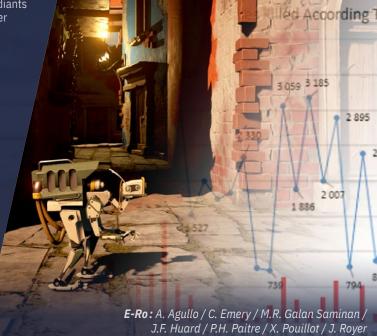
GAME DATA ANALYST

Devenez expert en optimisation de l'expérience du joueur

La formation Game Data Analyst permet aux étudiants d'acquérir les compétences requises pour intégrer l'industrie du jeu vidéo. Ils étudient les données fournies par le système de jeu pour optimiser l'expérience du joueur et améliorer la rentabilité du jeu. Ils intégrent également des indicateurs de performance et en mesurent l'impact.

Objectifs:

- → Analyser le comportement des joueurs pour améliorer la qualité de leur expérience
- → Collaborer avec les autres corps de metier pour analyser des problèmes complexes et recommander des solutions
- → Concevoir des systèmes de monétisation pour optimiser la rentabilité du jeu
- → Développer une expertise technique pour analyser, transformer et interprêter les données



PROGRAMME COURT 1 an

CERTIFICAT D'ÉCOLE 😂



Admission

Formation et/ou expérience professionnelle en jeu vidéo, économie, marketing ou tout autre domaine connexe Entrevue



Durée

1 an



Rythme

6 mois : Temps plein puis stage



Métiers visés

Game Data Analyst, Game Economic Designer



Nous avons toujours à coeur d'impliquer la relève dans nos projets et nos événements. Nous avons fait appel à des stagiaires qui étaient tout à fait qualifiés et parfaitement encadrés. L'écoute et le professionnalisme des élèves et de l'équipe pédagogique nous ont permis de mener à bien une excellente collaboration.

AEC LEA.DM ⇔ Technical Designer

TECHNICAL DESIGN

Become an expert in design and creation of Video Games in 2 years



Admission

rerequisite

- + High School Diploma
- + Entrance Exam



Duration

2 years



Cooperative Education Work-study in 2nd year



Jobs

Gameplay developer, Unity Developer, Mobile Developer, HTML5 Developer, Technical Game Designer, Technical Level Designer, Creative Director



Skybolt Zack: A. Andrian / M. Beneteau / V. Brebant / J. Jestin / L. Mourot / U. Rosini / G. Turot / B. Williams

The Technical Design program prepares students to become game creators at a technical level. The Technical Designer works at translating in code all the game elements, levels and environments so that the final product is coherent, visually appealing and efficient.

Objectives:

- → Develop self-expression, creativity, initiative in international Video Game studios
- → Master the principles underlying the techniques and the technology used
- cooperate and solve production challenges
- → Learn how to develop detailed video game

DIPLÔMÉS SUR LES PRODUCTIONS

















PARIS · MONTRÉAL · TOKYO











SCHÉMA DES CURSUS



RNCP = diplôme français reconnu à l'international (World Education Services)

SUCCESS STORY





Snake VS Block

Benoit Prunneaux (alumni 2005), fondateur de BENTO Studio, est à l'origine d'un succès mondial! Son jeu « Snake VS Block », sorti en 2017, rencontre un succès sans précédent dans plus de 80 pays dont les États-Unis et le Canada. Il rassemble une communauté de plusieurs dizaines de millions de joueurs.

INFOS

ADMISSIONTest et Entrevue

Pour être reçu en test et en entrevue, inscrivez-vous sur **www.isart.ca** rubrique « S'inscrire »

Camps Créatifs au mois de Juillet

Inscription sur www.isart.ca rubrique «S'inscrire»

TARIFS 2022/2023

Pour les nouveaux étudiants :

> Frais d'inscription de 200 \$CAD/an

Chaque année du programme : 12 800\$CAD

Les programmes AEC sont éligibles à l'Aide Financière aux Études (prendre contact avec l'école pour connaître les modalités).

AGENDA

Salon National de l'Éducation

14 et 15 Octobre 2021 - en présentiel

Salon virtuel de l'Étudiant

21 au 29 octobre 2021

Salon Mega Migs

09 au 14 novembre 2021 - en virtuel

Salon Ta voie, Ton Avenir

26 janvier 2022 - en présentiel

Portes Ouvertes ISART Digital

Visite de l'école toute l'année, sur rendez-vous uniquement

COMMUNAUTÉ

ISART Digital rassemble sa communauté grâce à un blogue officiel (www.isart.fr/blog) et une présence active sur les réseaux sociaux.















WWW.ISART.CA







