ISART DIGITAL

GUIDE CONCOURS

SE PRÉPARER AUX ÉPREUVES D'ADMISSION 2024

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

(MENU CLIQUABLE)

02 — Démarches d'admission

03 — BBA Game & Creative Management
MSc Game & Creative Strategy (cursus en anglais)

04 — Digital Art (1re année commune Cinéma Animation 3D/FX & Game Art)
05 — Cinéma Animation 3D | Effets Spéciaux
07 — Game Art
09 — Game Design
10 — Game Programming
11 — Game Design & Programming
12 — Music & Sound Design
14 — Producer
15 — Game Data Analyst

Utilisation de l'IA

Tous les travaux soumis doivent être le résultat du travail créatif personnel du candidat.

L'utilisation de l'intelligence artificielle est interdite.

La détection de toute autre forme de triche entrainera une élimination de la candidature.

ISART DIGITAL

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 18 SEPTEMBRE 2023

L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de Concours.

3 PASSAGE DU CONCOURS & 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.

Campus Nice

Concours BBA Game & Creative Manager

Entrée en 1re année I Pré-requis : bac ou équivalent

DOSSIER DE CANDIDATURE

À uploader dans
my.isart.com

CV + LM (en français) + **Bulletins scolaires des 2 dernières années**

ENTRETIEN

En français

45 min.

Barème de notation

20% CV / LM

80% Entretien

Les résultats seront donnés 10 jours maximum après l'entretien.

Campus Nice

Concours MSc Game & Creative Strategy

Entrée en 1re année I Pré-requis : bac+3 minimum

DOSSIER DE CANDIDATURE

À uploader dans
my.isart.com

CV en anglais + **LM en anglais** + **Niveau B2 minimum en anglais*** (TOEIC,TOEFL, IELTS, Duolingo ou équivalent)

ENTRETIEN

En anglais

45 min.

Barème de notation

20% CV / LM

80% Entretien

Les résultats seront donnés 10 jours maximum après l'entretien.

**Attestation à remettre au plus tard à la rentrée scolaire / Non requis pour les candidats de langue maternelle anglaise*

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

DIGITAL ART 1RE ANNÉE BACHELOR
CINÉMA ANIMATION 3D/FX & GAME ART

Campus Paris, Nice & Montréal

1 CONCOURS

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

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

DIGITAL ART PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Votre portfolio **devra** contenir 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 1re année commune aux cursus Cinéma Animation 3D/FX & Game Art.
Pour une admission en année supérieure merci de vous référer à :

→ **Cinéma Animation 3D | Effets Spéciaux (page 05)**

→ **Game Art (page 07)**

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

CINÉMA ANIMATION 3D | EFFETS SPÉCIAUX

Campus Paris & Montréal

Entrée possible jusqu'en 1re année de Mastère

1 CONCOURS

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

A4 A3
Formats possibles

Images en 150 DPI

BACHELOR 2E 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

PROJETS 3D (SCÈNES & OBJETS)
5 PROJETS MINIMUM Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus | Simulations dynamiques | Etc.

TRAVAUX EN COULEUR
Illustrations numériques | Storyboard | Photos retouchées | Matte painting | Etc.

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

BACHELOR 3E 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 1RE 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

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

GAME ART

Campus Paris, Nice, Montréal

Entrée possible jusqu'en 1re année de Mastère
(à Paris et Montréal)

1 CONCOURS

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

A4 A3
Formats possibles

Images en 150 DPI

BACHELOR 2E 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.

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.

BACHELOR 3E 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

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 [MAILLAGE]
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.

MASTÈRE 1RE 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

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.

+

SPÉCIALISATION GAME ART 2D

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)

OU

SPÉCIALISATION GAME ART 3D

MODÉLISATION AVEC WIREFRAME [MAILLAGE]
4 IMAGES MINIMUM SOUS MAYA, 3DS MAX OU AUTRE
Objets simples

IMAGE RENDU 3D [SCREENSHOTS DANS LE MOTEUR DE JEU UNITY]
5 IMAGES MINIMUM

LIGHTING / SHADING
3 IMAGES MINIMUM

DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES
Exemples : expositions, musées, festivals, etc.

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

GAME DESIGN

Campus Paris & Montréal

Entrée en 1re année du cursus

1 CONCOURS

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 apporté le jour de l'entretien (clé USB)

BACHELOR 1E 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...

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

GAME PROGRAMMING

Campus Paris & Montréal

Entrée possible en 1re ou 3e année du Bachelor

1 CONCOURS

ÉPREUVES ÉCRITES 2h30 — 1RE ANNÉE

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

ÉPREUVES ÉCRITES 5h30 — 3E ANNÉE

Épreuves spécialisées (5h30) : Mathématique & Physique** (3h sur papier, merci d'apporter votre stylo) / (Épreuves sur PC) Programmation [Unity ou Unreal Engine au choix] (2h30)

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

1RE ANNÉE — BARÈME DE NOTATION

- **40%** ÉPREUVES SPÉCIALISÉES
- **60%** ENTRETIEN CV / LM

NOTE ÉLIMINATOIRE : 8

3E 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 1E ANNÉE PORTFOLIO OPTIONNEL

- PROJETS DE PROGRAMMATION
- PROGRAMMES EN C

BACHELOR 3E ANNÉE PORTFOLIO OBLIGATOIRE

Minimum 1 de chaque :

- PROJETS DE PROGRAMMATION (C, C++)
- PROJETS DE JEU DÉVELOPPÉS SOUS UNITY OU UNREAL

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

GAME DESIGN & PROGRAMMING

Campus Paris

Entrée en 1re année du cursus

1 CONCOURS

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

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

+

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

BACHELOR 1RE ANNÉE PORTFOLIO RECOMMANDÉ

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.

ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

MUSIC & SOUND DESIGN

Campus Paris

Entrée possible en 1re ou 2e année du Bachelor

1 CONCOURS

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 1RE 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*

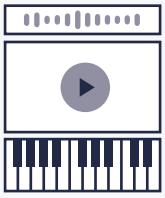
UNE CARTE POSTALE SONORE

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 2E 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*

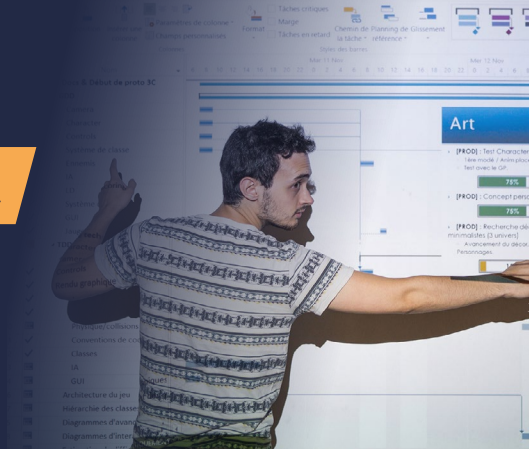
ISART DIGITAL

CONCOURS 2024

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

PRODUCER

Campus Paris



1 CONCOURS

ENTRETIEN 45 MIN. MAX

L'entretien se déroulera **en anglais** avec le jury et durera **45 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 apporté.

BARÈME DE NOTATION

20% CV / LM

80% ENTRETIEN

NOTE ÉLIMINATOIRE : 12

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*
(TOEIC,TOEFL, IELTS, Duolingo ou équivalent)

+

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

*Attestation à remettre au plus tard à la rentrée scolaire

PRODUCER PORTFOLIO RECOMMANDÉ

TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES COMME PERTINENTES

ISART DIGITAL

GAME DATA ANALYST

Campus Montréal

CONCOURS 2024

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

1 CONCOURS

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.

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 entrevue

Lettre de motivation

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

GAME DATA ANALYST PORTFOLIO RECOMMANDÉ

TOUTES RÉALISATIONS CONSIDÉRÉES COMME PERTINENTES