

 **PUBLIC**

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

 **PRÉREQUIS & ADMISSION**

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

 **DURÉE & RYTHME**

- ▶ 5 ans soit environ 3 300 h de formation
- ▶ Temps plein en Bachelor puis rythme alterné en Mastère

 **DÉLAI D'ACCÈS**

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

 **TARIF DE LA FORMATION**

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC / an
- ▶ Bachelor : 9 100 € TTC / an
- ▶ Mastère : 9 500 € TTC / an

 **VAE**

Les certifications inscrites au RNCP sont accessibles par la VAE.  
Contact : vae@isartdigital.com

 **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).

Une question ?  
handicap@isartdigital.com

**OBJECTIFS**

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

- ▶ Elaborer un dispositif de veille pour disposer d'une culture artistique et vidéoludique,
- ▶ Déterminer l'ensemble des visuels à produire sur un projet
- ▶ Réaliser des créations 2D et 3D, création d'univers, animation de personnages, photographie, tournage, montage, trucage
- ▶ Savoir communiquer, s'organiser et travailler en équipe
- ▶ Maîtriser les méthodes de travail utilisées en studio, de la préproduction à la postproduction

**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)

**MÉTIERS PRÉPARÉS**

- ▶ Graphiste /Artiste 3D - Concept Artist - Game Artist - Lookdev Artist - Environment Artist - Modeling Artist Rigging Artist - Layout / Previs Artist - Animator Artist - Lighting Artist - FX Artist - FX Supervisor Technical Director - Lead Compositor - Digital Matte Painter - CG Generalist - CG Supervisor

**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 d'un rapport d'expérience professionnelle

**CERTIFICATION PROFESSIONNELLE PRÉPARÉE**

- ▶ *Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux - Fiche n° 36132*
- ▶ Certification professionnelle de niveau 7, enregistrée au RNCP le 26 janvier 2022
- ▶ Certificateur officiel : ISART Digital

**BLOCS DE COMPÉTENCES**

- ▶ Mettre en œuvre une veille sur le marché et les productions de projets 3D (RNCP36132BC01)
- ▶ Diriger artistiquement la phase de développement de la production d'un projet 3D (RNCP36132BC02)
- ▶ Manager artistiquement la phase de production d'un projet 3D (RNCP36132BC03)
- ▶ Superviser artistiquement la phase de finalisation d'un projet 3D (RNCP36132BC04)

**CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DE LA CERTIFICATION**

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

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.