

 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.