

# bachelor game design / game art

**bac +3**

**180 ECTS**

Le bachelor game design / game art s'adresse à des créatifs passionnés par l'univers et les mécanismes du jeu au sens large.

La première année se concentre sur la découverte et l'expérimentation. Elle donne les bases nécessaires à la pratique des arts appliqués, la prise en main du vocabulaire design et architectural, l'utilisation des outils nécessaires à la création design et des techniques d'expression visuelle (dessin, rough, maquette, animation, réalité augmentée, etc.).

Ensuite, le bachelor game design / game art aborde les aspects spécifiques du mécanisme et de la fabrication d'un jeu de type serious game, jeu de plateau ou jeu vidéo. Dans le cadre d'ateliers et de cours théoriques auprès de professionnels du secteur, les étudiants apprennent rapidement les connaissances primordiales afin de se familiariser avec l'histoire récente du jeu, la pratique des logiciels spécifiques et l'écriture des règles et mécanismes d'un jeu. La gestion de projet a une part importante dans les enseignements proposés pour permettre aux étudiants de disposer d'une vision 360° du management de projet et de gestion d'équipe pour les étapes d'idéation et de réalisation d'un jeu vidéo ou d'un jeu de plateau.

L'offre d'emploi du secteur est en pleine croissance et diversification. Les étudiants sont amenés à travailler sur des projets réels et grande nature grâce à nos partenariats avec des entreprises locales, et ils sont rapidement confrontés à la réalité du terrain pour être en mesure d'évoluer à échelle réelle avec les contraintes que la pratique professionnelle soulève.

L'école de design met également l'accent sur les cultures et la citoyenneté européennes et prépare les étudiants à la pratique de la langue anglaise à l'oral et à l'écrit.

## la pédagogie par projets

La théorie s'acquiert par l'expérience à travers les projets individuels ou collectifs et les travaux de groupe. Tous ces travaux ont une base réelle et vous mettent face à des enjeux qui se poseront à vous dans votre pratique professionnelle.

Durée : **3 années 2527h.**

Tarif : **6800€/an.**

Prérequis : **baccalauréat (général, technique ou professionnel)** selon dossier.

Effectif moyen : **17 étudiants** par classe.

## contact

ecole-D.com

05 49 619 645

34 Boulevard du Grand Cerf

**86000 POITIERS**

# programme

## 1<sup>re</sup> année

947h - 60 ECTS

B1.1	histoire de l'art et du design
B1.2	sémiologie
B1.3	anglais
B1.4	dessin
B1.5	couleur
B1.6	volume
B1.7	rough
B1.8	arts visuels
B1.9	initiation animation
B1.10	initiation PAO
B1.11	réalité augmentée
B1.12	initiation typographie
B1.13	workshops
B1.14	workshops courts

## 2<sup>e</sup> année

860h - 60 ECTS

B2.1	histoire de l'art et du design
B2.2	anglais
B2.4	gestion de projet
B2.14	contextualisation de jeux
B2.15	pratique du développement de jeux
B2.16	illustration numérique
B2.17	principes UX
B2.18	conception de jeux
B2.19	animation
B2.22	character design

## 3<sup>e</sup> année

720h + 280h de stage - 60 ECTS

B3.1	anglais
B3.3	projet professionnel
B3.4	gestion de projet
B3.5	stage professionnel
B3.14	narration
B3.15	développement de jeux avancé
B3.16	animation avancée
B3.17	environnement de conception des niveaux
B2.18	scénario pour les jeux
B3.21	character design

## stage en entreprise

Vous découvrez l'entreprise et ses contraintes spécifiques, vous mettez en pratique vos connaissances. Vous apportez votre fraîcheur, votre créativité. Le stage dure deux mois minimum entre les années deux et trois du cursus.

## perspectives métiers

Le bachelor game design / game art prépare aux métiers de la création graphique digitale tels que :

Game Artist

Concep Artist

Game Designer

## statut étudiant

Tous les élèves souscrivent à la contribution vie étudiante et de campus obligatoire et bénéficient des services du CROUS de Poitiers pour la restauration et le logement universitaire.



Federation for **E**Ducation in **E**urope  
Fédération Européenne Des Ecoles

La FEDE est une Organisation Internationale Non Gouvernementale (OING), institution supranationale, créée en Suisse en 1963, dotée du statut participatif auprès du Conseil de l'Europe et du statut consultatif auprès de la Francophonie. Elle fédère un réseau international de plus de 500 établissements d'enseignement supérieur et professionnel, dans 35 pays et sur 4 continents qui partagent un projet commun d'excellence académique, d'innovation pédagogique, de recherche scientifique et d'ouverture au monde.