

# PROGRAMME DE FORMATION

## Année préparatoire | Prépa Jeu |

### Première année de bachelor

Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques (graphisme, infographie 3D, concept art, illustration, game design, game art, design d'espace) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

À travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des apprenants de haut niveau.

C'est dans ce contexte que s'intègre notre année de formation qui prépare les apprenants aux cursus spécialisés de 2<sup>e</sup> année de Bachelor. L'objectif du cursus est de développer les compétences nécessaires pour poursuivre en 2<sup>e</sup> année, cadrer et suivre des projets créatifs et à terme intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

## Objectifs |

L'objectif de cette année préparatoire est d'avoir les compétences nécessaires pour intégrer la spécialisation choisie, essentiellement les cursus de Game Design et Game Art.

Durant l'année, l'apprenant.e doit :

- Utiliser des techniques de dessin et de retouche d'image
- S'essayer à la création de jeux
- Appréhender l'architecture du jeu
- Utiliser des moteurs de jeu et modéliser
- Travailler en équipe et savoir se positionner
- Comprendre les métiers liés au jeu vidéo

## Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création vidéoludique

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel

## Pré-requis |

- Maîtriser la langue française - un Niveau B2 minimum est recommandé pour les non-francophones.
- Avoir plus de 16 ans révolus
- Exprimer une réelle motivation
- Avoir un projet professionnel cohérent avec les objectifs de formation
- Être en affinité par les cursus visés

## Durée de la formation et modalités d'organisation |

- Durée globale estimée : **455 h**
- Dates de la formation : **Voir dates du contrat de formation**
- Coût de la formation :
  - Frais de dossier : **450 euros**
  - Formation Initiale : **4 800 €**
  - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **6150 €**

## Dates des rentrées de la formation |

- Octobre
- Janvier

# CONTENU DE LA FORMATION

## À distance

---

**Module Intégration** | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

**Objectifs :**

- Se familiariser avec l'environnement en ligne d'Artline
- Commencer à ancrer une posture professionnelle et à construire le groupe classe
- S'approprier les règles de base de la vie "en ligne"

**Module Initiation au Game Design & Level Design** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Arthur DOS SANTOS

**Objectifs :**

- Acquérir une vision claire du jeu vidéo et de son industrie
- Développer de premières réflexions sur le média
- Sensibiliser sur l'interactivité à l'origine d'un jeu
- Réaliser un premier jeu vidéo

**Module Croquis et dessin d'observation** | Projet Carnet de croquis

Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Créé par Chloé MOTARD

**Objectifs :**

- Retranscrire en croquis des volumes observés, des paysages et modèles vivants
- Utiliser le croquis d'analyse et de recherche au service d'un projet créatif
- Être capable d'aborder l'analyse et la recherche d'idée en croquis avec méthodologie
- Être capable d'aborder un projet de création avec méthodologie
- Acquérir une plus grande aisance dans la réalisation du croquis dans le cadre d'un projet.



**Module InDesign** | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Charlène CHUPIN

**Objectifs :**

- Maîtriser l'interface d'InDesign
- Gérer contenus textes et images
- Créer des documents de plusieurs pages

**Module Histoire du Jeu Vidéo** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Tommy Ha Phuoc

**Objectifs :**

- Explorer le temps et l'espace et découvrir l'évolution des jeux vidéo au fil des décennies.
- Comprendre que la conception de jeux vidéo se contextualise à une époque, un marché, des besoins.
- Élargir sa culture vidéoludique pour alimenter un futur bagage créatif.

**Module Prototype Escape Game** | Projet Escape Game

Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Créé par Dominique BRETON

**Objectifs :**

- Prototyper un escape game en équipe
- Implémenter un jeu sous Minecraft
- Tester et développer un jeu

**Module Création de Jeu & Programmation** |

5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Créé par Bruno Mabille

**Objectifs :**

- Continuer de se familiariser avec les moteurs de jeu
- S'initier à la logique de programmation et à son utilisation dans le moteur
- Acquérir des bases solides de culture générale sur la programmation
- Mettre en pratique les enseignements vus en game, narrative et level design
- Acquérir les grands principes qui régissent la programmation

## Module Projet de Création & Jeu de Rôle |

*Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Créé par Sébastien Bigaré

### Objectifs :

- Découvrir l'importance de l'aspect narratif dans un jeu
- Comprendre que le jeu est aussi une activité mentale et projective
- Avancer en ingénierie ludique
- Travailler en équipe et se répartir les tâches efficacement

## Module Documents de Game Design | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus

*e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Rémy Boicherot

### Objectifs :

- Aborder des documents de design
- Mettre en place un IP Canvas d'un au service de la direction créative
- Créer une documentation efficace et la structurer via un wiki
- Utiliser la documentation comme moyen de prototypage

## Module Documentation avancée de Game Design |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Rémy Boicherot

### Objectifs :

- Documenter de manière exhaustive une conception de jeu ou une fonctionnalité de jeu
- Utiliser des outils variés permettant la documentation
- Structurer sa documentation pour la rendre accessible et exhaustive

## Module Projet de fin d'année - Game Jam & Portfolio |

*Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- S'initier aux principes d'une Game Jam
- Concevoir un jeu vidéo en équipe
- Construire son portfolio

\* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques

## Activités |

- Créer un jeu vidéo en équipe
- Se familiariser avec la programmation
- Créer un portfolio

# MODALITÉS

## Modalités d'assistance pédagogique |

### Pour l'Institut Artline :

- Marina FORET (Responsable pédagogique)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique & Référente handicap)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

## Modalités d'assistance technique |

**Avant et après la formation :** courriel, téléphone

**Pendant la formation :** chat, visioconférences

## Type d'activités effectuées et leur durée estimée |

- Classe virtuelle : 110h
- E-learning : 90h
- Suivi Projets /exercices : 179h
- Accompagnement et évaluation : 35 h

## Modalités d'évaluation et/ou de certification |

- **Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continu au fur et à mesure des modules enseignés.
- Passage en année supérieure en fonction des évaluations pédagogiques réalisées ainsi que du projet de fin d'année.

## Moyens techniques |

- Plateforme e-learning
- Classe virtuelle
- Visioconférence
- Forum de tchat

## Logiciels |

- Adobe Photoshop (Suite Adobe)
- Blender
- Unity
- Game Builder
- Minecraft Java Edition
- RPG Maker VX Ace Lite

## Matériel Informatique |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur récent (avec au moins les spécifications recommandées)
  - système : windows 10 64 bits (pro ou family)
  - CPU : processeur 64-bit Intel® or AMD® multi-core processor avec SSE4.2 instruction
  - carte graphique avec 4 go de RAM
  - minimum 16 Go de RAM
  - disque dur système : SSD de 256 Go minimum avec 100 Gb d'espace disponible (recommandé)
  - disque dur de stockage : 1 To en sata
  - affichage d'une résolution minimale de 1920x1080 pixels et 24-bit couleur

Si vous êtes équipé(e) d'un Mac, il faudra alors anticiper dès la rentrée un bootcamp avec Windows qui fonctionne. Vérifiez également que votre configuration soit suffisante et compatible avec les logiciels demandés.

Pour une poursuite d'études en Bachelor 2 Game Art (B2GA), il faudra investir dans un PC.

- Connexion internet haut débit
- Tablette graphique
- Webcam (HD recommandée)
- Casque audio avec microphone

## Matériel de prototypage |

- Papier, Carnet de dessin, carton
- Crayons, stylos
- Scotch, colle, ciseaux
- Afin de réaliser des expérimentations graphiques disposer d'un matériel créatif au choix sera un plus :
  - Gouaches et/ou aquarelle et/ou encres de chine, colorées ou non,
  - Craies et/ou pastels, gras ou sec,
  - Crayons de couleurs.

## Quelques chiffres |

- Taux de satisfaction : 88 %
- Admission sur entretien : 64 %

\* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques / Dernière mise à jour réalisée : Août 2024

## Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Sébastien BIGARÉ
- Tiphaine AIGOUY