

# PROGRAMME DE FORMATION

## Bachelor 2 | Game Designer

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) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

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

C'est dans ce contexte que s'intègre notre Bachelor qui prépare les apprenants au monde professionnel dans les secteurs de la création numérique. L'objectif du cursus est de développer des compétences en phase avec les exigences actuelles des métiers du Game Design et de vous permettre de développer des projets toujours plus créatifs.

### Objectifs |

Orientée sur le jeu au sens large et sur les méthodologies du design, l'objectif de cette seconde année de Bachelor est d'acquérir les connaissances et les compétences nécessaires pour le poste de Game Designer se basant très largement sur les supports physiques et l'importance des démarches orientées design et utilisateurs.

En fin de d'année l'apprenant.e doit :

- Détenir une culture ludique lui permettant de concevoir un jeu innovant
- Cibler une industrie et savoir se positionner en fonction
- Employer des techniques de créativité
- Proposer des concepts de jeux
- Définir une jouabilité et déterminer des interactions
- Établir des systèmes de jeux
- Structurer le contenu du jeu



- Prototyper un jeu de manière itérative
- Déployer des sessions de playtests
- Développer et régler un jeu jusqu'à sa finalisation
- Rédiger des règles de jeux

## Public concerné |

- Toute personne intéressée par la conception de jeux

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

## Pré-requis |

- Maîtriser la langue française
- Avoir une pratique ludique confirmée
- Faire preuve de curiosité et d'ouverture d'esprit
- Comprendre le sens, la portée du game design et du métier associé
- Connaissances et pratiques générales en informatique

## 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 : **5 800 €**
  - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 150 €**

## Dates des rentrées de la formation |

- Septembre / Octobre

# CONTENU DE LA FORMATION\*

## À distance

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

- Explorer le temps et l'espace et découvrir l'évolution des jeux au fil des civilisations
- Savoir effectuer des recherches et trouver des sources pertinentes
- Élargir sa culture ludique pour alimenter un futur bagage créatif

**Essence du Game Design** | Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Acquérir les fondamentaux en game design
- Concevoir un premier jeu de société minimaliste
- Concevoir un premier jeu jouable sans matériel, en groupe en visioconférence
- Travailler avec sa classe dans un projet collectif

**Science du Game Design** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Rationaliser la conception de jeux et l'aborder comme une science
- Découvrir de grands principes de classifications et de mécaniques de jeux

**Prototypes de jeux** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- S'inspirer d'un jeu vidéo et proposer un concept de jeu de société s'inspirant de son univers
- Réaliser différents prototypes physiques, allant d'une forme scratch à une forme avancée
- Effectuer une adaptation numérique via un simulateur de table

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

- Découvrir les mariages existants dans les jeux entre monde physique et environnement numérique
- Élargir sa culture ludique pour alimenter un futur bagage créatif
- Mener des réflexions sur le sujet et confirmer sa pratique des recherches

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

- Appliquer les méthodologies de design dans un travail au choix pour en appréhender la transversalité
- Passer successivement par des phases d'inspiration, d'idéation et d'implémentation dans un projet
- Effectuer un dossier de synthèse mettant en relief la démarche de design soulevée
- Comprendre que le design n'est pas que propre au jeu

*Pendant le second semestre, les apprenants conçoivent en individuel un jeu de société qui traversera différentes unités dans le but de le mener à bien. Ce projet s'inscrit dans le contexte d'un concours de création spécifiant des attendus stricts et une qualité minimale à atteindre prouvant la capacité de concevoir seul, un jeu intégralement à fort potentiel.*

**Industrie du Jeu de Société** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Savoir appréhender une industrie et ses rouages
- Découvrir les acteurs clefs et les tendances du moment
- Positionner une idée de jeu par rapport à un marché actuel

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

- Émettre une idée de jeu de société qui sera développé durant un semestre
- Proposer un concept de jeu en spécifiant ses points forts
- Établir un système de jeu mettant en lumière les composantes ludiques d'un jeu
- Structurer un jeu selon un temps de partie
- Établir un premier prototype scratch

## Développement de Jeux | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Reprendre le jeu établi et le développer
- Régler, équilibrer les contenus de son jeu pour confirmer qu'il est à la fois opérationnel et complet
- Confronter le jeu développé à différents publics pour obtenir des retours d'expérience

## Graphisme de Jeux | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Savoir trouver des ressources visuelles pour alimenter l'aspect esthétique d'un jeu
- Travailler l'ergonomie du jeu en veillant à l'efficacité des visuels mis en place
- Définir un logo et une identité visuelle pertinents pour son jeu
- Implémenter un gabarit de règles en veillant à la lisibilité et son aspect esthétique

## Finalisation du Projet CLUBB |

- Finaliser le jeu développé jusqu'alors
- Rédiger la version finale des règles du jeu
- Présenter sa conception de manière professionnelle et argumentée

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

## Activités |

- Explorer, découvrir des jeux et en comprendre les points d'intérêt
- Concevoir des jeux destinés à des supports variés
- Employer les méthodologies de design (design thinking : inspiration, idéation, implémentation)
- Définir et structurer tous les matériaux ludiques
- Manipuler la matière et concevoir des jeux de société
- Intégrer numériquement des jeux sur des simulateurs de table
- Vendre, présenter une idée tout en argumentant
- Rédiger des documents de spécification (ex : règles de jeux)



## Modalités d'assistance pédagogique |

### Pour l'Institut Artline :

- Sébastien BIGARE (Responsable pédagogique)
- Nathalie LONGLADE (Directrice des opérations)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Clara SPRING (Gestionnaire administrative du pôle formation)
- Sandrine SENTICI (Assistante administrative du pôle formation & Référente handicap)
- Tiphaine AIGOUY (Responsable des programmes)
- 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 : 128h
- E learning : 100h
- Suivi Projets /exercices : 192h
- Accompagnement et évaluation : 35 h



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

- **Pour les Bachelor 2 : Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continue 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 |

- Suite bureautique Google
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Tabletop Simulator
- Card Creator (Steam)

## Matériels |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur de travail sur environnement Windows (ou accessible via machine virtuelle si un autre système d'exploitation est installé)
  - Configuration minimum pour pouvoir utiliser les moteurs de jeu Unreal Engine & Unity
- Caméra, microphone
- Connexion Internet (minimum 2Mb/s)



## Quelques chiffres du cycle |

- Admission sur entretien : 68 %

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