

# 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.

À 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

## Prérequis |

- Maîtriser la langue française - un niveau B2 est recommandé pour les non-francophones
- Réaliser des documentations de game design complètes et professionnelles
- 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 €**
  - Formation Initiale : **6 450 €**
  - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 800 €**

## 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)

Créé par Dylan Dab

### Objectifs :

- 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

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

Créé par Rémi GALLET

### Objectifs :

- Conceptualiser des niveaux de jeux vidéo sur des supports papier et numérique
- Veiller au rythme, à la cohérence et à la pédagogie des contenus ludiques répartis dans le temps
- Employer les méthodologies du Rational Design liées au level design

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

Créé par Grégoire Cléménçon

### Objectifs :

- 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

**Projet de Level Design 2D** | Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Esther Mangel

### Objectifs :

- Concevoir du contenu de level design en équipe
- Se répartir des espaces et veiller à la cohérence et la logique de l'ensemble lors de l'assemblage
- Approfondir les connaissances et compétences liés au moteur de jeu Unity

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

Créé par Dominique Breton

### **Objectifs :**

- 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

## **Level Building 3D** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Vincent Barrières

### **Objectifs :**

- Concevoir des maps d'intention
- Itérer du support papier, d'outils intermédiaires jusqu'à l'intégration dans un moteur de jeu
- Manipuler les fonctionnalités de base de l'Unreal Engine
- Employer des techniques de Greybox et de Blockmesh

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

Créé par Rudy Simon

### **Objectifs :**

- Comprendre les tenants et aboutissants de la programmation graphique
- Scripter des phases de jeu via une approche nodale (visual scripting)
- Savoir utiliser la technologie Blueprint d'Unreal Engine

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

Créé par Bruno Mabile

### **Objectifs :**

- Maîtriser l'utilisation de Unity pour concevoir des mécaniques de gameplay
- Créer et configurer un personnage jouable avec des contrôles fluides
- Implémenter des armes et un système de tir fonctionnel
- Concevoir une intelligence artificielle pour les ennemis

*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.*

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

Créé par Mathieu Blayo

**Objectifs :**

- 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).*

Créé par Guillaume GIGLEUX

**Objectifs :**

- 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

**Finalisation du Projet CLUBB** | *Projet de 6 semaines, soit 90 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Mathias GUILLAUD

**Objectifs :**

- 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 :

- Marina FORET (Responsable pédagogique)
- Isabelle ROY (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 : 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 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 |

- Suite bureautique Google
- Unity 2D
- Unity 3D
- 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*

## Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Sébastien BIGARÉ
- Tiphaine AIGOUY
- Grégoire CLÉMENÇON