

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor 3 | 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 les techniques de conception et de production de jeux vidéo, l'objectif de cette troisième année de Bachelor est d'acquérir les connaissances et les compétences nécessaires à la rationalisation, le prototypage et le développement de jeux vidéo, et prépare les apprenants aux métiers de Game & Level Designer en se basant notamment sur les spécificités du level design. L'apprenant qui traverse cette année accède à un statut de technicien et devient pleinement opérationnel pour œuvrer en tant que game ou level designer dans l'industrie du jeu vidéo.

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

- Détenir une culture vidéoludique lui permettant de concevoir un jeu innovant
- Déployer une étude de genre pour initier un développement de jeu vidéo
- Comprendre et mener un développement de jeu vidéo
- Employer des techniques de game design dites rationnelles
- Concevoir des niveaux de jeux
- Documenter une conception de jeu et en détailler les spécificités
- Utiliser des moteurs de jeux (Construct, Unreal Engine)
- Scripter des phases de jeux
- Travailler en équipe
- Continuer de se former en autonomie

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
- 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
- Dénoter de travaux variés dans le domaine du game design

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 €**
 - Contrat professionnel : **9 300 €**
 - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 800 €**

Dates des rentrées de la formation |

- Septembre / Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Psychologie du Joueur | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Mehdi Debbabi-Zourgani

Objectifs :

- Comprendre les fonctionnements psychologiques du joueur
- Aborder les domaines de la cognition, l'attention, la perception et des émotions
- Concevoir des jeux vidéo s'appuyant sur les aspects psychologiques d'une cible

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

Créé par Guillaume Gigueux

Objectifs :

- Comprendre les étapes de développement d'un jeu vidéo
- Savoir utiliser le moteur de jeu Construct
- Élaborer une Vertical Slice en équipe

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

Créé par Marc Albinet

Objectifs :

- Employer les méthodologies du Rational Design (conception rationnelle)
- Élaborer des systèmes de progression
- Élaborer des systèmes de récompenses

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

Créé par Didier Quentin

Objectifs :

- Se sensibiliser aux enjeux et contraintes du métier de concepteur narratif
- Concevoir des contenus narratifs à destination du jeu vidéo
- Structurer la narration au fil d'une expérience vidéoludique
- Employer la narration pour influencer l'expérience et les émotions ressenties en cours de jeu

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

Créé par Léa FAUQUEMBER

Objectifs :

- Appliquer les méthodologies de design dans un contexte inhabituel
- Élargir ses techniques de créativité
- Savoir synthétiser une démarche créative
- Faire preuve d'autonomie

Jeux Multimédia | 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

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

- Comprendre les étapes de transformation d'un jeu de société en jeu vidéo
- Maîtriser l'utilisation de Blueprint pour développer des mécaniques de gameplay adaptées
- Créer et gérer un système de règles inspiré du jeu de société original

Projet d'Autoformation | Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Objectifs :

- Faire perdurer ses apprentissages en effectuant de la prospection par soi-même
- Faire preuve d'autonomie dans le cadre d'un travail
- Savoir présenter le fruit de son travail réalisé en autonomie

Projet de Bachelor | 12 parcours, soit 180 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Pierre Gaudillère

Objectifs :

- Proposer un concept de jeu innovant de type Breakthrough (game changer)
- Travailler en équipe sur les phases de conception et de préproduction
- Livrer une Vertical Slice bénéficiant de l'ensemble des acquis obtenus en cours d'année

Activités |

- Mener des études et se documenter sur le jeu vidéo
- Conceptualiser et concevoir des jeux vidéo
- Conceptualiser et concevoir des niveaux de jeux vidéo
- Développer des jeux vidéo
- Documenter une conception de jeu
- Utiliser des moteurs de jeu pour ériger l'environnement de jeu
- Utiliser des moteurs de jeu pour scripter les phases de jeu
- Travailler en équipe

** Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques | Dernière mise à jour réalisée : Mars 2025*

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 années diplômantes - Bachelor 3 : Evaluation en fin de formation par un jury

- Contrôle continue au fur et à mesure des modules enseignés pour un suivi pédagogique
- En fin de cursus, des évaluateurs externes évaluent la présentation du travail des apprenants et valide l'acquisition de chaque compétence.
- Lors de la commission de jury, le jury analyse les évaluations. Le jury décide de la validation de chaque bloc de compétences et du diplôme.

Moyens techniques |

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

Logiciels |

- Suite bureautique Google
- Adobe Photoshop
- Construct 2
- Unreal Engine

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 %

Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Sébastien BIGARÉ
- Tiphaine AIGOUY
- Grégoire CLÉMENÇON