

# PROGRAMME DE FORMATION

## Bachelor Game Designer

Niveau 3 - Troisième année (B3)

*Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts et médiums 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 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 oeuvrer en tant que game ou level designer dans l'industrie du jeu vidéo.

*En fin d'année l'apprenant.e doit savoir :*

- *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)*
- *Ériger des niveaux de jeux en 2D et en 3D*
- *Scripter des phases de jeux*
- *Travailler en équipe*
- *Continuer de se former en autonomie*

## PUBLIC CONCERNÉ

- Toute personne intéressée par la conception de jeux vidéo

## PRÉ-REQUIS

- Avoir une pratique ludique confirmée
- Faire preuve de curiosité et d'ouverture d'esprit
- Comprendre le sens et la portée des termes jeu et design
- 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 : [\[455h\]](#)
- Dates de la formation : [Voir dates du contrat de formation](#)
- Coût de la formation :
  - Formation initiale : [5190 €](#)

- Contrat professionnel : 5 915 €

#### EXEMPLE DE TRAVAUX D'APPRENANT.E.S

Dernière section de la page showcase : <https://institutartline.com/showcase/>

### CONTENU DE LA FORMATION À DISTANCE

#### Histoire du jeu vidéo

- *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*

#### Développement de jeux vidéo

- *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

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

#### Projet d'étude de genre

- *Concrétiser une étude sous la forme d'un document recensant des informations variées sur un sujet*
- *Contextualiser un genre de jeu vidéo pour en comprendre la portée*
- *À partir de l'étude, proposer des nouveaux concepts de jeux permettant de faire évoluer un genre*

#### Level design

- *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*

#### Documents de game design

- *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*

### Level building 3D

- *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*

### Projet d'autoformation

- *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*

### Programmation graphique

- *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*

### Projet de Bachelor

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

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

### 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

### MODALITÉS D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE

Pour l'Institut Artline :

- Grégoire CLÉMENÇON (Responsable pédagogique)
- Isabelle Roy (Référente expérience formation)
- Clarice Bourgeois (Référente expérience formation)
- David Brocherie (Référent expérience formation)

### 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

EN cours de cursus (Prépas intégrées, Bachelor 2 & Mastère 1)

- Contrôle continue au fur et à mesure des unités de valeurs enseignées. Validation des compétences en fin de formation pour un passage en année supérieure..

FIN de cursus / Année diplômante (Bachelor 3 & Mastère 2)

- Contrôle continue au fur et à mesure des unités de valeurs enseignées.
- Le jury lors de la soutenance évaluera l'acquisition de chaque compétence. Puis il décide de la validation de chaque bloc de compétences .

### MOYENS TECHNIQUES

- *Plateforme e-learning*
- *Classe virtuelle*
- *Visioconférence*
- *Forum de chat*