

### Informations pratiques

#### UFA ISART Digital

60, boulevard Richard Lenoir  
75011 Paris

Pour tout renseignement,  
vous pouvez contacter :  
[informations@isartdigital.com](mailto:informations@isartdigital.com)  
01 48 07 58 48

#### Accessibilité



Formation ouverte aux personnes  
en situation de handicap sauf  
restriction liée à l'invalidité et/ou  
contre-indication médicale.  
Pour plus d'informations, contactez,  
notre référent handicap :  
[contact@cerfal.fr](mailto:contact@cerfal.fr)

#### Tarifs

Formation gratuite pour  
l'apprenti (prise en charge par  
le coût contrat). L'apprenti est  
rémunéré selon son âge et son  
niveau de formation.

#### Objectifs de la formation

Le titulaire du Titre RNCP de niveau 6  
Lead graphiste jeux vidéo acquiert des  
compétences graphiques et managériales  
liées à la production d'un jeu vidéo.  
Le titulaire du diplôme doit être capable de :

- maîtriser les logiciels et techniques  
graphiques 2D et 3D, disposer d'une culture  
artistique et vidéoludique, concevoir des  
éléments graphiques et visuels d'un jeu  
vidéo en 2D et/ou 3D (décors, textures,  
personnages, effets),
- communiquer, s'organiser et travailler en  
équipe,
- répondre aux exigences de la charte  
graphique et utiliser les logiciels de  
conception graphique pour intégrer les  
éléments dans le moteur de jeu.

#### Caractéristiques de la formation

##### Enseignements professionnels :

Bloc 1 Préparation du développement  
graphique du jeu  
Bloc 2 Conception graphique d'un projet de  
jeu vidéo  
Bloc 3 Élaboration des éléments  
promotionnels du jeu  
Bloc 4 Production des éléments graphiques  
d'un jeu  
Bloc 5 Contrôle qualité des éléments  
graphiques d'un jeu  
Bloc 6 Pilotage et gestion d'un projet de  
création de l'univers graphique d'un jeu

##### Enseignements généraux :

Anglais professionnel  
Gestion de projet & management  
Développement personnel & professionnel  
Expérience professionnelle  
Conception & développement visuel  
Options : Techniques 2D/3D

#### Méthodes mobilisées

Enseignements théoriques et pratiques :  
cours magistraux, exercices d'application,  
travaux pratiques, travaux dirigés.  
Production de projets : suivi et encadrement  
par les enseignants lors de la réalisation des  
projets.

#### Modalités d'évaluation

Contrôle continu (études de cas, mises en  
situation, présentations, démonstrations),  
présentations de projets devant un jury  
d'établissement ou un jury professionnel.  
Évaluations écrites et orales en anglais,  
rédaction et soutenance d'un rapport  
d'expérience professionnelle.

#### Métiers et lieux d'activités

##### Débouchés professionnels :

Game artist 2D et/ou 3D temps réel  
(environnement artist ou character modeler),  
concept artist, character designer, graphic  
designer, technical artist, specialized Graphic,  
designer (lighting, FX, UI, etc), illustrator, art  
director, creative director, lead game artist.

##### Secteurs d'activités :

Production de jeux vidéos, agence de  
communication, agence de publicité,  
société de production de serious game,  
animation ludo-éducative, maison d'édition.

#### Conditions d'admission et pré-requis

Être titulaire d'un Bac ou diplôme équivalent  
de niveau 4 du Cadre Européen des  
Certifications (CEC)  
Concours d'entrée : tests écrits + entretien  
avec présentation d'un portfolio (se reporter au  
guide concours du site ISART DIGITAL pour les détails)  
Entrée directe possible jusqu'en 1<sup>ère</sup> année de  
Mastère (4<sup>ème</sup> année de formation).  
Admission définitive à la signature d'un  
contrat d'alternance.

#### Rentrée

Septembre.

#### Durée

Contrat d'apprentissage de **2 ans**.

#### Rythme de l'alternance

**1 semaine en formation/1 semaine en  
entreprise.**

#### Suite de parcours post diplôme

Insertion professionnelle

#### Equivalence ECTS

**180 ECTS.**