

CFA des Universités Centre - Val de Loire

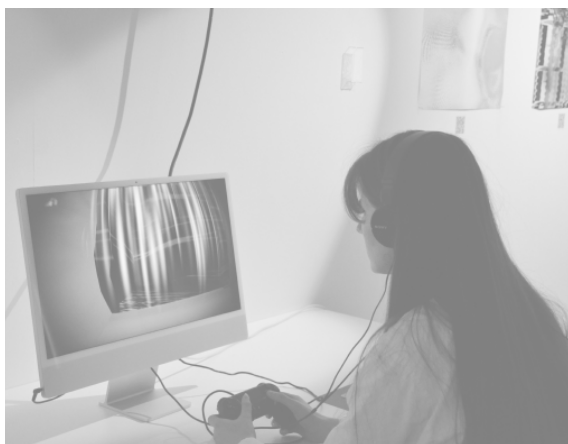
DIPLÔME NATIONAL SUPÉRIEUR D'EXPRESSION PLASTIQUE (DNSEP) (VALANT GRADE MASTER)

MENTION DESIGN DES MEDIA - PARCOURS JEU VIDÉO ET RÉALITÉS VIRTUELLES

EN APPRENTISSAGE

RNCP36752

DE DIPLÔME
NIVEAU
BAC+5



MISSIONS EN ENTREPRISE

(liste de missions non exhaustive)

Conception de jeu :

- Participer à l'élaboration du concept d'un jeu vidéo, en travaillant sur le gameplay, l'histoire, les personnages et les mécaniques de jeu ou même la réalisation d'une bible du jeu vidéo (game document)

Développement de jeu :

- Travailler au sein d'une équipe de développement pour coder et programmer différents aspects d'un jeu vidéo

Design de niveaux :

- Créer des niveaux de jeu en utilisant des outils de conception en tenant compte de l'équilibre du jeu, de la progression du joueur et de la jouabilité

Graphisme et animation :

- Contribuer à la création d'éléments visuels pour le jeu, y compris les personnages, les environnements, les effets spéciaux et les animations

Veille technologique et innovation :

- Se tenir informé des dernières tendances et technologies dans l'industrie du jeu vidéo, en effectuant une veille concurrentielle et en proposant des idées innovantes pour de futurs projets

PERSPECTIVES MÉTIERS :

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------|
| • Technical artist | • Chef de projet Jeux vidéos |
| • Directeur artistique | • Game designer |
| • Narrative designer /
Scénariste | • Level designer |
| • Producteur de jeux
vidéos | • Artiste 3D/2D |
| | • Développeur |
| | • Concept artist |

DURÉE DE LA FORMATION

1 AN (2E ANNÉE DE DNSEP)

OU 2 ANS (1E ET 2E ANNÉE DE DNSEP)

OÙ EXERCER L'ACTIVITÉ ?

- Toutes entreprises du secteur du jeu vidéo (studios de jeu vidéo, éditeurs de jeu vidéo, indépendants, entreprises de services liées au secteur du jeu vidéo, etc.)
- Entreprises proposant du serious gaming, expériences immersives, VR, AR, XR

PRÉ-REQUIS DE LA FORMATION

Justifier d'expériences diverses en arts numériques et / ou avoir des connaissances en :

- Game Design
- Modélisation 3D
- Code
- Graphisme
- Dessin
- Mathématique
- Écriture
- Anglais



COMPÉTENCES VISÉES À L'ISSUE DE LA FORMATION :

3D : Modélisation, Texturing, Rigging/Skinning, Animation

2D : Dessins, Story Board, Design de personnages, Design d'environnements, Animation, Illustration

Code : Fonctionnel (Bases, Pattern design, Debugging, Création et compréhension d'architecture), Shader

Écriture : Design narratif, Dialogue, Scénario

Gestion de projet

Bible du jeu (aussi appelé "game document"), Cahier des charges, Direction artistique



esad_orleans

OÙ SUIVRE CETTE FORMATION ?

École supérieure d'Art et de Design d'Orléans

14 rue Dupanloup 45000 Orléans

<https://esadorleans.fr/>

INFOS CANDIDATURES, RECRUTEMENT ET CALENDRIER DE L'ALTERNANCE : cfa-univ.fr

Version - 19.09.2025
Informations évolutives et non contractuelles