

# CFA des Universités Centre - Val de Loire

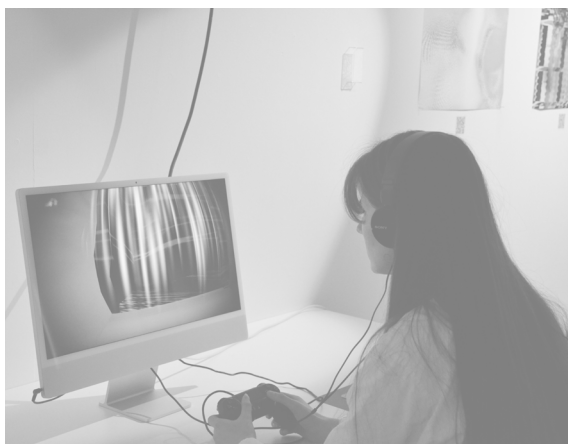
DIPLÔME NATIONAL SUPÉRIEUR D'EXPRESSION PLASTIQUE (DNSEP)  
(VALANT GRADE MASTER)

MENTION DESIGN DES MEDIA - PARCOURS JEU VIDÉO ET RÉALITÉS VIRTUELLES

EN APPRENTISSAGE

RNCP36752

DE  
DIPLOME  
NIVEAU  
BAC+5



## PERSPECTIVES MÉTIERS :

- Technical artist
- Directeur artistique
- Narrative designer / Scénariste
- Producteur de jeux vidéos
- Chef de projet Jeux vidéos
- Game designer
- Level designer
- 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)

## 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

## 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



# APPRENTISSAGE



## 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/>