

BACHELOR (BAC+3) JEU VIDÉO Orienté Japon



PARTENARIAT AU JAPON

AVEC L'ÉCOLE OSAKA ACADEMY OF ENTERTAINMENT DESIGN

Fort de son partenariat avec l'école japonaise Osaka Academy of Entertainment Design, Autograf propose à ses étudiants un Bachelor Jeu Vidéo à la saveur nipponne.

Au cursus classique d'un Bachelor Jeu Vidéo, s'ajoutent des cours et des programmes pédagogiques orientés vers la culture et les arts japonais.

Ainsi des cours de langue japonaise (facultatifs), des cours de culture artistique japonaise et des cours de dessin japonais enrichissent le programme.

Deux fois dans l'année, des workshops internationaux sont organisés avec notre

école partenaire au Japon. L'un se déroule à Paris, où les étudiants français ont l'occasion de travailler en groupe avec des étudiants japonais, pendant une semaine sur la création d'un jeu vidéo. L'autre a lieu à Osaka, et donne l'occasion à nos étudiants de voyager pour partager culture et séances de travail avec leurs camarades nippons.

Enfin tout au long de l'année des conférences données par des designers et professeurs japonais sont organisées, ainsi que des projets communs franco-japonais.

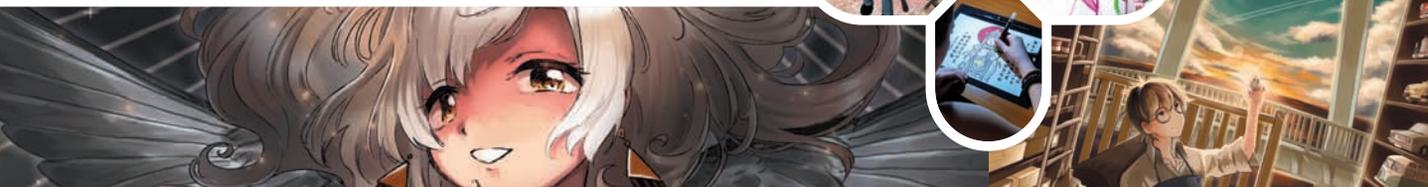


WORKSHOP
AU JAPON

•
COURS DE
JAPONAIS

•
HISTOIRE
ARTISTIQUE
JAPONAISE

•
DESSIN
JAPONAIS



Autograf

L'ÉCOLE
DES CRÉATEURS
D'AVENIR

Autograf, 35 rue Saint-Blaise 75020 Paris • Tél. : 01 43 70 00 22 • info@autograf.fr

www.autograf.fr



**UN DIPLÔME
INTER-
NATIONAL
LABELLISÉ
BACHELOR PAR
IDEL &
LA FEDE**

Programme

La première année de formation est consacrée à l'apprentissage des techniques de base du dessin, de la création graphique, de la PAO, de l'animation 3D et de l'analyse d'espace. Elle est finalisée par une application pratique en entreprise de 4 semaines.

La deuxième année de formation se concentre principalement sur la réalisation de trois projets : deux films d'animation 3D et un jeu vidéo. La troisième année est, quant à elle, consacrée à la création de plusieurs types de jeux vidéo. Chaque année de formation s'achève avec une application pratique en entreprise de 6 à 8 semaines. Le Bachelor in Video Game Art initie au processus de réalisation d'un jeu vidéo avec l'apprentissage des rôles joués par le level designer, le game designer, l'infographiste, l'animateur, etc.

Validation

L'obtention du titre est soumise à la validation des 180 crédits

ECTS (60 crédits par an). Il s'agit d'un diplôme international, labellisé Bachelor par IDELart-culture & la FEDE.

Et après ?

Au terme de ces trois années, les étudiants auront un bagage professionnel complet :

- connaissance des réalités du marché ;
- maîtrise du logiciel 3DS Max (modélisations, textures, éclairages, animation de personnages, objets et décors...);
- conception, scénarisation d'un produit 3D;
- réalisation, montage et effets spéciaux d'un film d'animation ;
- création d'un environnement 3D temps réel ;
- gestion de projet ;
- game design ;
- maîtrise du moteur de jeu Unity.

Ils pourront ainsi s'orienter vers les métiers d'infographiste 3D, d'animateur 3D ou de level designer dans de nombreux domaines : jeux vidéo, publicité, web, habillage télévisuel et cinématographique, effets spéciaux en tout genre, architecture, paysage...

Les étudiants peuvent poursuivre leurs études avec la formation de Directeur artistique option création de jeu vidéo, labellisée Mastère international in Video Game Art (titre certifié RNCP de niveau I, reconnu par l'État) par IDELart-culture & la FEDE (bac+5).

