

L'ÉCOLE DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

↘ Formations longues...

PROGRAMMATION
INFOGRAPHIE 3D
_3 ANS

GAME PRODUCTION
CINÉMATIQUE
_4 ANS

PRÉPA JV
_1 AN

↘ Formations courtes...

TESTEUR
_6 SEM.

CONCEPT ART
_2 SEM.

SUBSTANCE SUITE®
_2 SEM.

SUMMER CAMP
_1 SEM.

 **CREAJEUX**
l'école des métiers du jeu vidéo

FORMATIONS LABELLISÉES **S.N.J.V.**

Nos étudiants ont été recrutés par ces studios.



SQUARE ENIX



ASOBO



UBISOFT



 **CREAJEUX**

1105 av. Pierre Mendès France - 30 000 NÎMES
TÉL 04 66 35 56 20 // 06 74 54 10 60 // creajeux@creajeux.fr
+ Infos, inscriptions : www.creajeux.fr

 **allegorithmic**

PARTENAIRE ALLEGORITHMIC



PARCOURS D'ÉTUDES D'UN FUTUR PRO.



↓ Paroles de PROS

Ils étudiaient à CREAJEUX, ils sont devenus pros et racontent leurs expériences...



ADRIEN CARADEC | Artiste 3D à ASOBO STUDIO.

“ Ma scolarité s’est très bien passée, l’école est agréable à vivre et forme une sorte de grande famille. Les professeurs sont compétents et c’est un plaisir de travailler avec eux. Les cours sont donnés pour vous permettre de sortir avec des compétences d’infographiste généraliste, mais ils ne vous empêchent pas de vous spécialiser dans un domaine précis, ce qui est très important ! ”



TRISTAN FAURE | Level Artist à UBISOFT.

“ Mes débuts d’artiste dans l’univers du jeu vidéo ont commencé à CREAJEUX. C’est là bas que j’ai découvert une passion. Aujourd’hui je suis Level Artist à UBISOFT MONTRÉAL ”



ANTONI MORGAN | Programmeur réseau à BANDAI NAMCO

“ La formation à CREAJEUX est très sérieuse, et les bases du métier sont dispensées par des professeurs très intéressants et compétents. Cette formation m’a été très utile, et ces années passées à CREAJEUX ont été les meilleures années de ma vie, tant au niveau personnel qu’éducatif. Cette école mérite largement son excellente réputation. Je referais ce choix sans hésiter ”

Des intervenants de renom :

FRÉDÉRICK RAYNAL

Concepteur et réalisateur de jeu vidéo indépendant. Reconnu comme un grand nom dans sa profession, il est l’auteur de quelques best-sellers.

BASTIEN GRIVET

CEO et directeur artistique de Wardenlight Studio, il réalise des concepts d’environnement pour des studios tels qu’ ACTIVISION, WARNER, BLUR STUDIO... sur des projets tels que “Call of duty Blackops 3”, “The Elder scroll”.

MARC TRABUCATO

Quality and software architect chez UBISOFT. Durant sa carrière débutée en 1996, il a participé à de nombreuses productions, dont la série “Splinter Cell”.

Bien d’autres...

→ Retrouvez plus de témoignages d’anciens étudiants sur le BLOG de CREAJEUX.





LAURELINE CHAMBON - Fantastique house

“ Depuis les débuts où quelques farfelus géniaux produisaient des jeux au fond de leur garage, les temps ont bien changé ”

Aujourd'hui, le jeu vidéo est une industrie lucrative en plein essor et toutes les projections annoncent une hausse constante de ce marché. Les budgets mis en place pour produire un jeu sont en constante augmentation et peuvent atteindre, pour certaines productions, plusieurs centaines de millions d'euros.

Les studios de production n'ont plus le luxe de former leur personnel sur le tas. Il est donc nécessaire de préparer ceux qui souhaiteront travailler dans cette industrie. Qu'il s'agisse des métiers de la programmation ou du graphisme, les contraintes du jeu vidéo rendent ces métiers difficiles à aborder sans une formation adéquate.

Passion & professionnalisme

Notre ambition est de former des professionnels reconnus pour leurs compétences, autonomes, et répondant aux besoins de l'industrie d'aujourd'hui et de demain...

CREAJEUX possède les ressources de formations techniques, artistiques et pédagogiques pour répondre aux exigences des métiers de l'industrie graphique et du jeu vidéo. Nous regroupons des savoir-faire complémentaires, rarement réunis sous un même toit. Nous avons voulu créer un enseignement efficace, évolutif et proche des réalités de la production : Serious Gaming, Casual Gaming, Hardcore Gaming... Au terme de leur formation, les étudiants sont fin prêts à intégrer le milieu professionnel.





Des formations labellisées SNJV.
Des diplômes reconnus par les entreprises en France et à l'international.

• **FORMATIONS LONGUES** : admissions sur tests et entretien. Équivalences possibles selon niveau d'étude, se renseigner auprès de l'école.

3 ANS INFOGRAPHISTE 2D/3D TEMPS RÉEL

P.5

Graphiste 2D/3D temps réel.

+ 1 AN INFOGRAPHISTE CINÉMATIQUE

P.5

Une 4^{ème} année, pour acquérir une double compétence.

2 ANS ou 3 ANS PROGRAMMEUR SPÉCIALISÉ JEU VIDÉO

P.7

Programmeurs polyvalents gameplay / réseau / moteur / outils (..)

+ 1 AN GAME PRODUCTION

P.9

Expertise de concepteur polyvalent.

• **FORMATIONS COURTES** courant été se renseigner auprès de l'école.

6 SEM. TESTEUR DE JEU VIDÉO

P.11

Entrez chez les professionnels du jeu vidéo, devenez testeur qualité.

2 SEM. DIGITAL PAINTING ET CONCEPT ART

P.11

Découvrir des méthodes et techniques simplifiées.

2 SEM. FORMATION SUITE SUBSTANCE®

P.11

Formation sur les logiciels de la suite SUBSTANCE® avec notre partenaire ALLEGORITHMIC®.

1 SEM. SUMMER CAMP DÉCOUVERTE

P.11

Une semaine dédiée à la découverte de la création de jeux vidéo.

• **PRÉPA JV** : 1 année de mise à niveau afin d'intégrer l'école et choisir la bonne orientation.



1 AN PRÉPA JV admission : tous niveaux, tests psychotechniques, dessin et entretien.

Formation générale en graphisme et programmation. Mise à niveau & orientation.

Classe préparatoire jeu vidéo. Découvrir l'ensemble des techniques de graphisme et de programmation afin de trouver ses aspirations, se mettre à niveau et choisir le cycle le mieux adapté.

— Mathématiques, logique

— Méthodologie de production JV

— Programmation

— Modélisation 3D

— Dessin traditionnel et couleur

— Montage vidéo (cinématique)

— Colorisation et texturing 2D

— Culture du jeu vidéo / jeu de société

Design Graphique
Animation 3D
Illustration
3D Temps Réel
3D Précalculée
Fx
...



3 ANS

INFOGRAPHISTE 2D/3D TEMPS RÉEL

Graphiste 2D/3D temps réel : 3 ans.

Le cursus se déroule sur 3 ans pour être infographiste 2D/3D temps réel pour le jeu vidéo. Une 4^{ème} année spécialisée en cinématique permettra d'acquérir une double compétence en 3D précalculée. La maîtrise du temps réel permettant de travailler pour la production de jeux vidéo, celle du précalculé ouvre les portes de la cinématique et du film d'animation.

programme section infographie 2D/3D

Apprentissage de la 3D spécifique au temps réel : modélisation, moteurs de jeu, intégration, optimisation, animation pour le jeu... Le graphiste 3D TEMPS RÉEL maîtrise les contraintes liées aux performances et à l'intégration, il développe une logique de conception spécifique à ce domaine. Ses compétences seront sollicitées au-delà du jeu vidéo.

— Maîtrise du dessin	— Retopologie	— Texturing (diffuse map, specular map, normal map...)
— Modelage & volume sur Plastiline	— Dessin numérique	— Intégration, Lighting, Lightmapping
— Character design 2D/3D	— Game design, brainstorming et workflow	— Animation 3D temps réel
— Environnement 2D/3D	— Modélisation 3D	— Anglais
— Animation 2D	— Sculpture digitale	— Réalisation projet de fin d'année
— Concept design (armes/véhicules...)	— Optimisation mobile	— Stage en entreprise (obligatoire en 3 ^{ème} année)
— Anatomie	— Rigging, Skinning	



Diplôme Infographiste 3D temps réel

+ 1 AN

INFOGRAPHISTE CINÉMATIQUE

Une 4^{ème} année, pour acquérir une double compétence.

programme section cinématique

Apprentissage de la 3D pour l'animation, motion design : modélisation, storyboard, matte painting, effets spéciaux, montage vidéo... L'artiste 3D cinématique crée des films d'animations en intégralité et développe une logique de conception pour la communication. Au-delà du jeu vidéo, un "motion designer" peut travailler pour la publicité, les documentaires, le cinéma...

— Texturing diffuse map, specular map, normal map..	— Montage vidéo	— Rendering
— Animation 3D	— Compositing	— Réalisation d'une cinématique
— Rigging et setup des créations	— Storyboard	— Stage en entreprise (obligatoire en 3 ^{ème} année)
— Anglais	— Effets spéciaux	



Diplôme Infographiste Cinématique

Possibilité de poursuite d'études en GAME PRODUCTION

+ 1 AN > FORMATION GAME PRODUCTION

Accessible aux diplômés de 3^{ème} année INFOGRAPHISTE ou PROGRAMMEUR. + D'INFOS EN P.9



Les étudiants sont formés sur la suite "Substance®" grâce à notre partenaire Allegorithmic®.



Programmation
Gameplay
Réseau
Moteur
Outils

...

À CREAJEUX...

les sections créatives et techniques travaillent de concert sur des projets de plus en plus ambitieux, comme des professionnels.



Découvrez les jeux réalisés par nos étudiants,
téléchargez-les et jouez-y gratuitement sur :
www.creajeux.fr

3 ANS > PROGRAMMEUR SPÉCIALISÉ JEU VIDÉO

Programmeur polyvalent gameplay / réseau / moteur / outils (..)

Formation de programmeur polyvalent. Le développeur de jeu vidéo exerce ses compétences sur des projets de plus en plus ambitieux, en collaboration avec les graphistes. Le cursus programmation jeu vidéo à CreaJeux est très exigeant. Son rythme continu et le nombre d'heures élevées (+ de 2500 heures) permet aux étudiants d'être formés sur différents domaines du développement.

📄 programme section programmation

Apprentissage de la programmation spécifique pour le jeu vidéo : Analyse, Développement, Intégration [...]

Le programmeur, également appelé développeur de jeu vidéo, analyse, crée les événements et interactions qui forment le jeu. Il intègre les éléments graphiques réalisés par les infographistes et crée l'interactivité. Au-delà du jeu vidéo, ses aptitudes lui offrent d'autres opportunités professionnelles.

PROGRAMMATION

- Procédurale en C
- Prog. orientée objet en C++ et C#

MATHÉMATIQUES

- Mise à niveau
- Approfondissement
- Notions avancées

OUTILS

- Intégration avec éditeur de jeu 2D/3D
- Création de sons / musiques

PROGRAMMATION AVANCÉE

- Prog. réseau
- Prog. intelligence artificielle
- Optimisation de code
- Analyse lexicale, C++ 11

DÉVELOPPEMENT

- Bibliothèques graphiques
- Conception moteur de jeu 2D/3D
- Dév. multi-plateformes

PROJET

- En collaborat° avec les graphistes
- Validé par un jury professionnel

LANGUE VIVANTE

- Anglais

GAMEPLAY

- Conception de jeu 2D/3D

MÉTHODOLOGIE

- Gestion de projets

STAGE EN ENTREPRISE

- Obligatoire en fin de cursus



Diplôme Programmeur

Possibilité de poursuite d'études en GAME PRODUCTION

+ 1 AN > FORMATION GAME PRODUCTION

Accessible aux diplômés de 3^{ème} année INFOGRAPHISTE ou PROGRAMMEUR. + D'INFOS EN P.9

FAITES VOS JEUX !

AVEC LA FORMATION **GAME PRODUCTION** →

Game Designer
Level Designer
Designer d'Interaction
Game Content Manager
Directeur Artistique
Directeur Créatif
Manager de Projets
Producer
...

1 AN > GAME PRODUCTION

Expertise de concepteur polyvalent, venant compléter un cursus de technicien.

Une année pour acquérir des compétences dédiées à la production...

Et ainsi mieux comprendre les contraintes, les enjeux et les besoins des métiers du jeu vidéo : Game Designer, Creative Director, Level designer, Directeur Artistique, Lead Programmeur, Producer (...)
L'étudiant pourra évoluer vers la gestion de projet, la direction de création, de production, être amené à superviser la chaîne éditoriale, le design et le marketing (...) Ses compétences et sa vision en font un atout pour la compétitivité d'une entreprise.

COMPÉTENCES ...

De multiples orientations professionnelles.

La formation aborde tous les aspects de la production. Du prototypage à la diffusion, les étudiants apprendront à gérer un projet sous toutes ses facettes.

VISION ...

Économie de l'entreprise et des marchés du jeu vidéo.

Les étudiants approfondiront et compléteront leurs acquis par des connaissances rarement enseignées et pourtant très appréciées par les recruteurs.

MATURITÉ ...

L'étudiant saura définir et affirmer sa place au sein d'un environnement professionnel...

Solliciter ou acquérir les bonnes compétences, proposer des solutions créatives et cohérentes, dans le cadre de la commande ou de l'auto-production.

CONCEPTION

Concevoir et prototyper un jeu dans le cadre de la commande ou de l'autoproduction...

L'étudiant saura apporter des solutions concrètes, proportionnées et répondre aux attentes des publics.

PRODUCTION

Développer, maintenir et optimiser...

Gérer les aspects de la mise en production d'un jeu, définir des modèles économiques, identifier et répondre aux besoins...

PROMOTION

Objectifs, cibles, marchés...

Acquérir de solides bases en marketing et communication afin d'être en mesure de manager efficacement la promotion d'un jeu vidéo, la communication et les relations presse...

📄 programme section Game production

Game design, Marketing, Ergonomie, Analytics, Gestion de projets...

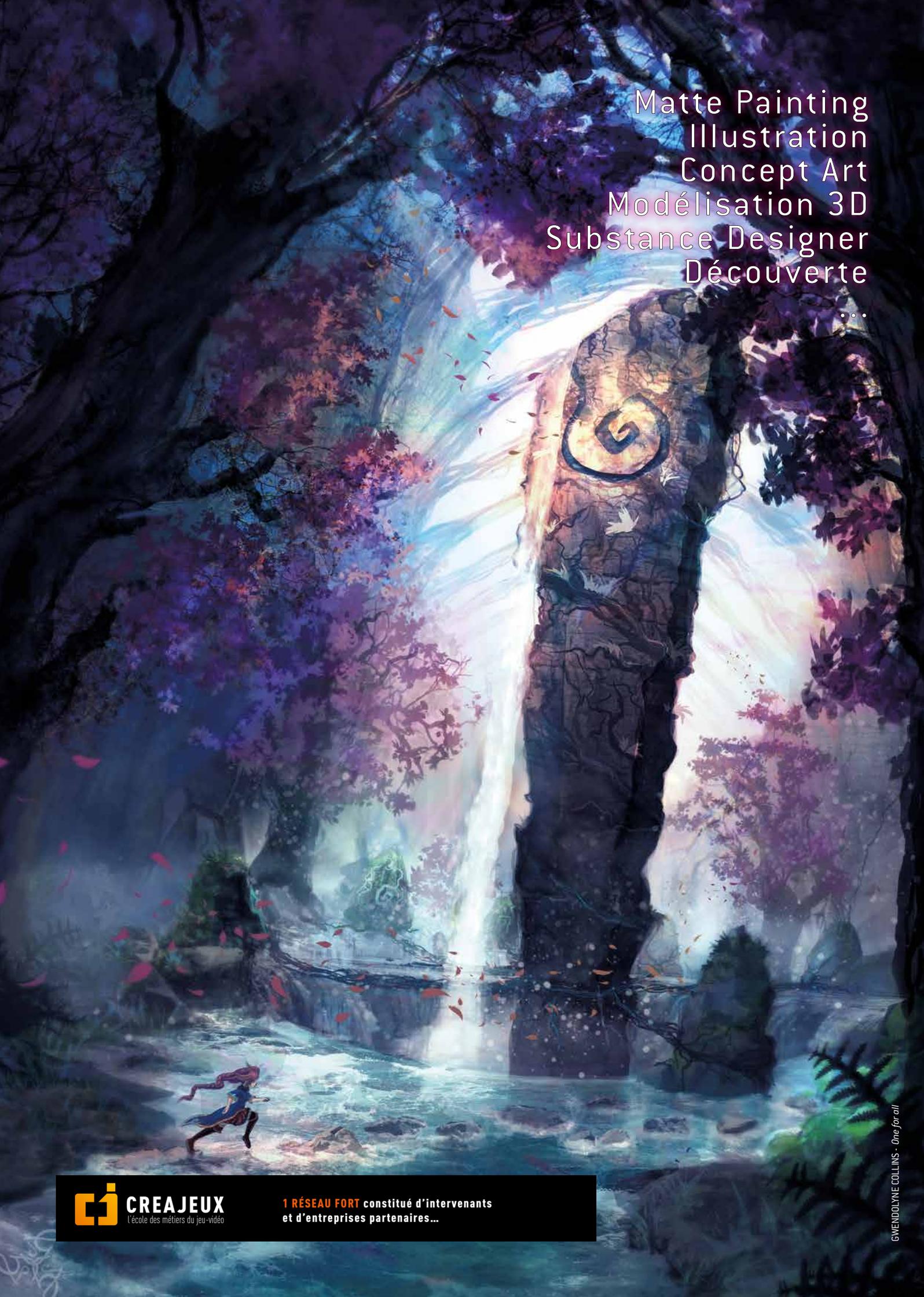
Des compétences ouvrant les portes du design et de la production à un plus haut niveau et facilitant l'accès à des postes clefs.

MARKETING / COMMUNICATION	DESIGN & PROTOTYPAGE	COGNITIF
— Études marketing / marchés du jeu	— Conception / stratégie / moyens	— Expérience / interface utilisateur
— Promotion / communication	— Modèles économiques du jeu	CONCURRENCE
BUSINESS	— Direction artistique / Lead	— Étude / positionnement
— Économie / gestion de budget	— Technologies et environnements	PRODUCTION
— Modèles et systèmes économiques	— Gameplay / cible / contexte	— Maintenance / améliorations
GESTION DE PROJET	— Playtest / méthodologies	ANALYTICS
— Processus / équipes / logiciels	— Soft Launch / communautés	— Analyses / optimisations

(...)



Diplôme Game Production



Matte Painting
Illustration
Concept Art
Modélisation 3D
Substance Designer
Découverte

...

6 SEM. TESTEUR DE JEUX VIDÉO...

NIVEAU BAC | courant été (se renseigner auprès de l'école)

→ Possibilité de financement (OPCA, Pôle Emploi, régions... se renseigner)

FORMATION COURTE Entrez chez les professionnels du jeu vidéo, devenez testeur qualité.



Le testeur sera chargé d'analyser les différentes versions de jeu en avant-première. Il devra être méthodique et très imaginatif pour simuler le comportement de tous types de joueurs...

- | | |
|-----------------------------------|---|
| — Méthodologie de test | — Anglais |
| — Critique et analyse du jeu | — Utilisation d'un "bug tracker" |
| — Assurance qualité en production | — Communication |
| — Culture vidéo-ludique | — Tests de jeux vidéo |
| — Système de gestion de version | — Stage en entreprise en fin de formation |

2 SEM. DIGITAL PAINTING ET CONCEPT ART

Découvrir des méthodes et techniques simplifiées.

Cette formation est réalisée par Bastien Grivet. L'objectif de celle-ci est de faire découvrir les méthodes et techniques simplifiées de Digital Painting et de Concept Art pour le jeu vidéo.

Bastien Grivet est Art/Creative Director, Lead Concept Artist chez Wardenlight Studio au sein duquel il réalise de nombreux travaux pour de gros clients tels que Activision, Warner Bros, Ubisoft, Blur Studio et bien d'autres.

→ Possibilité de financement (OPCA, Pôle Emploi, régions... se renseigner)

2 SEM. FORMATION SUITE SUBSTANCE

Formation sur les logiciels de la suite SUBSTANCE® avec notre partenaire ALLEGORITHMIC®

→ Possibilité de financement (OPCA, Pôle Emploi, régions... se renseigner)

1 SEM. SUMMER CAMP DÉCOUVERTE Réservé au 14-18 ans.

Une semaine dédiée à la découverte de la création de jeux vidéo.

Le Summer Camp Creajeux est un stage de découverte. C'est l'opportunité de faire un premier pas dans l'aventure du jeu vidéo. Découvrez la mise en place et la réalisation d'un jeu durant une semaine. Vous allez non seulement voir l'envers du décor, mais surtout le réaliser.

 **CREAJEUX** est affiliée aux organismes suivants :





ART BOOK



TO BE CONTINUED...

Cher lecteur, merci d'avoir contribué à ce livre,
nous espérons qu'il sera le début d'une longue série.
+ d'infos sur www.creajeux.fr

LES PROJETS ÉTUDIANTS À CREAJEUX...

Chaque année, 2 mois de production à temps plein.

Une simulation des conditions réelles.

Quelques jeux réalisés par les étudiants
durant leur cursus :

➤ **APNÉE** | Jeu en V.R. réalisé par des 2^{ème} année



➤ **PLAY WITH ME** | Projet en V.R. réalisé par des 3^{ème} année



+ de 20 millions de vues à travers le monde.
+ 1 million de téléchargements
Jeu élu meilleure expérience gratuite sur le
Gear VR store durant 2 semaines...

➤ **PANIC MANOR** | Un Survival horror en 3D multi-joueurs réalisé par des 3^{ème} année

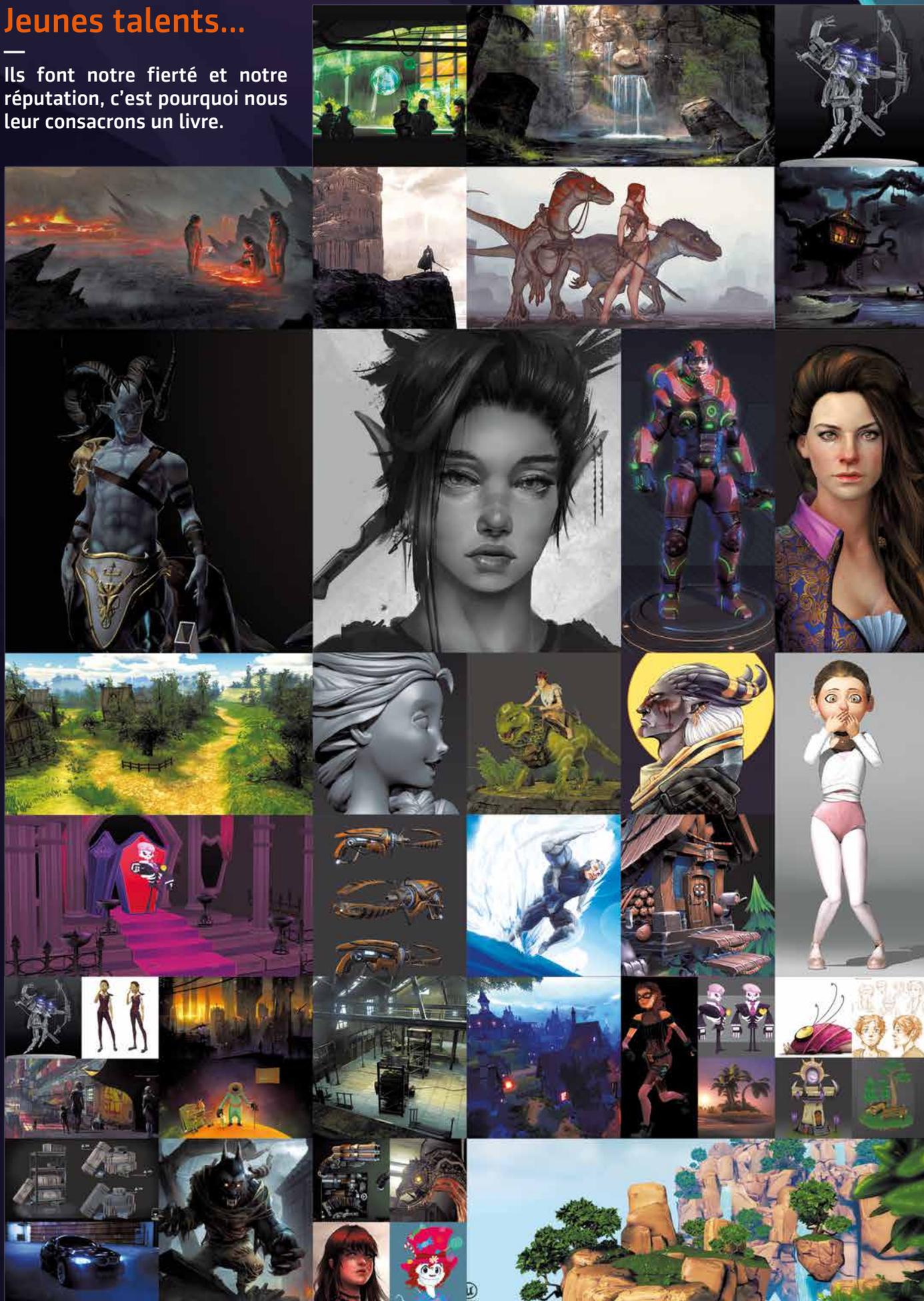


Jusqu'à 16 joueurs simultanés en ligne.
Conçu et réalisé avec la participation de
Frédéric Raynal.

Découvrez plus de projets
de jeux étudiants sur www.creajeux.fr

Jeunes talents...

Ils font notre fierté et notre réputation, c'est pourquoi nous leur consacrons un livre.



EXTRAITS DU ARTBOOK #01

→ À la fois vitrine de l'école et outil pour les recruteurs, l'ARTBOOK récompense les meilleurs élèves pour leurs efforts et leur offre une visibilité importante dans l'univers professionnel du jeu-vidéo.

Une formation sur les dernières technologies...

Guillaume Hecht remporte le prix étudiant international Meet Mat sur Substance Painter d'Allegorithmic durant sa 3^{ème} année à CREAJEUX



GUILLAUME HECHT | étudiant en infographie JV de 2014 à 2017.
Actuellement level artist à UBISOFT.

“ participer à ce concours était surtout l'occasion pour moi de travailler un peu en dehors de mon année scolaire et de mon stage. L'idée était de ne pas perdre la main sur Substance painter, n'ayant commencé à travailler avec, que très récemment après l'avoir appris en cours”

Un partenariat...

Les étudiants sont formés sur la suite "Substance" grâce à notre partenaire Allegorithmic.



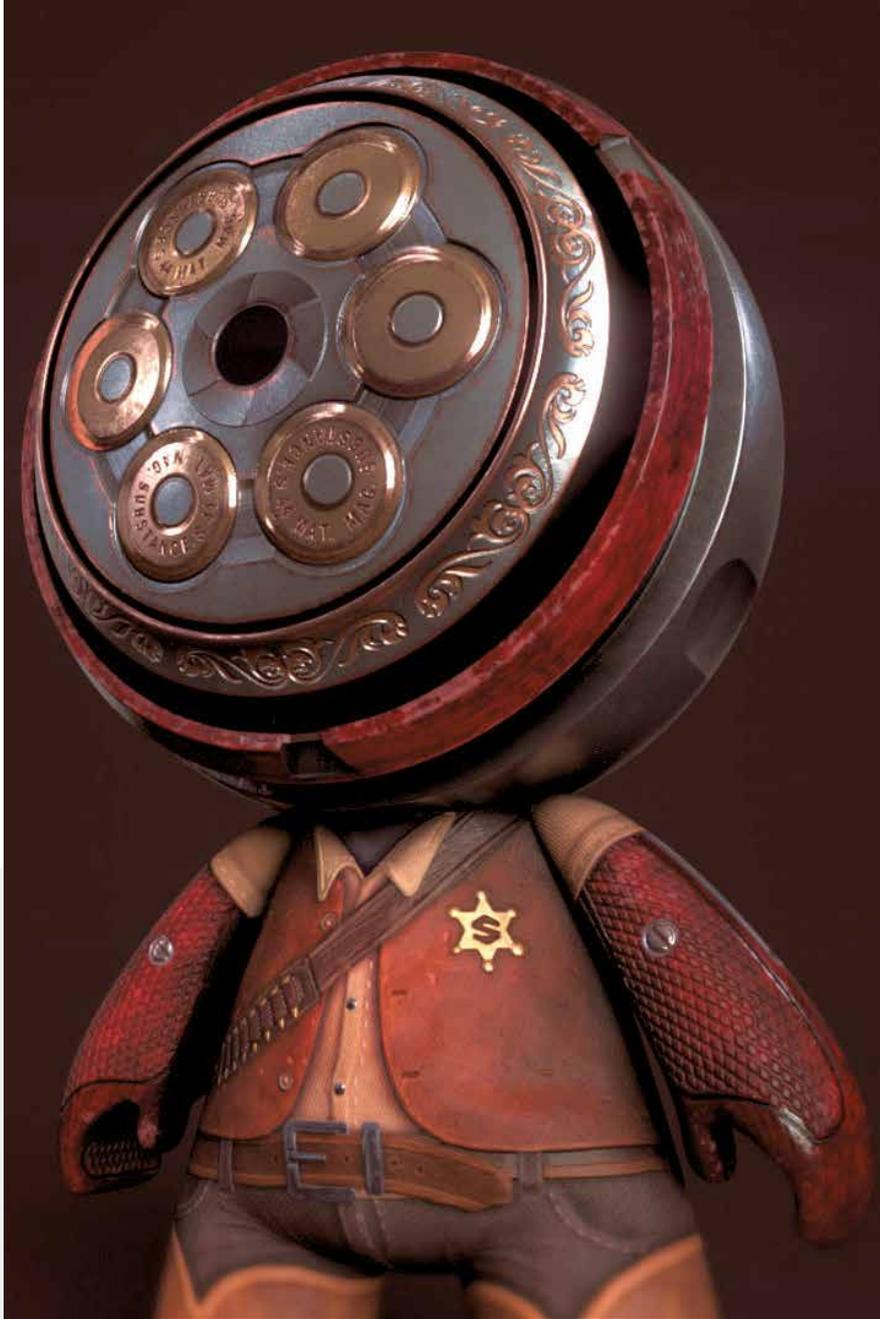
ÉVÈNEMENTS..

- PARIS GAMES WEEK
- TOULOUSE GAME SHOW
- FESTIVAL INTERNATIONAL DU JEU - CANNES
- SALON LYCÉE Avenir - NÎMES

> Liste complète sur www.creajeux.fr

Des portes ouvertes durant l'année...

CREAJEUX organise régulièrement des portes ouvertes. Vous pourrez en profiter pour venir visiter les locaux, rencontrer l'équipe, poser vos questions aux enseignants et aux étudiants de l'école. Les dates de celles-ci sont régulièrement actualisées sur notre site internet.





CREAJEUX EST À NÎMES

Ville ensoleillée, propice aux études où il est facile de se loger. Nîmes est également à proximité de Lyon et de Montpellier, deux grands centres de production du jeu vidéo en France.

Ci-dessus : Guillaume HECHT - the courtyard

NOS ÉTUDIANTS ONT ÉTÉ RECRUTÉS SUR CES PROJETS :



: THE CREW



: FOR HONOR



: WATCHDOGS 2



: FABLE FORTUNE

MEDIATONIC™



: THE DIVISION



: STYX

CYANIDE studio



: MORDHEIM

ROGUE FACTOR



: STAR CITIZEN



TESTEZ NOS JEUX / RENCONTREZ-NOUS : PORTES OUVERTES ET ÉVÈNEMENTS - infos P.10



Suivez-nous    www.creajeux.fr