

Formations longues

PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO 4 ANS

INFOGRAPHISTE JEUX VIDÉO 4 ANS

PRÉPA JEUX VIDÉO 1 AN

Formations courtes

TESTEUR JEUX VIDÉO QA 6 SEM.

DIGITAL PAINTING 2 SEM.

SUITE SUBSTANCE® 2 SEM.

SUMMER CAMP 1 SEM.

NEDELEC QUENTIN

Nos étudiants ont été recrutés par :











































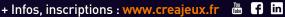




ARKANE

1105 AV. PIERRE MENDÈS FRANCE - 30 000 NÎMES 04 66 35 56 20 // 06 74 54 10 60 // creajeux@creajeux.fr









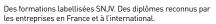
Partenaires



₩YSIL A B















→ PARCOURS D'ÉTUDES (formations longues)

- 1 année préparatoire afin de découvrir l'ensemble des métiers et choisir la bonne orientation.
- + 4 ans* de formation spécialisée en infographie ou Programmation.



Creajeux fête ses 18 ans

oilà 18 ans que je vous accueille, porte vos rêves et suis votre évolution. Je vous encourage, vous stimule, vous corrige, supporte vos retards, évalue votre travail, et observe avec fierté vos succès.

Je n'ai eu de cesse de m'agrandir et ce grâce à notre passion commune pour les jeux vidéo. C'est avec joie que nous allons poursuivre et partager cette belle aventure, pressés de découvrir avec vous votre talent"

Ensemble, nous continuerons de travailler pour faire de votre passion, un métier "

Creajeux



Paroles de PROS

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

Alexandre Godbille

3D Environment Artist à Beenox - Activision Blizzard

Mes 3 années passées à Créajeux ont été une expérience incroyable, riche en enseignement et en travail, dans une ambiance détendue et familiale très appréciable. A la suite de ma formation, j'ai été directement embauché en tant que Junior Props Artist pour travailler sur The Division 2 à Ubisoft Annecy "

Sarah Maigrot

Animatrice 3D chez Ubisoft Bordeaux

Je suis arrivée à Creajeux sans connaissances. Ma formation m'a permis d'acquérir les compétences nécessaires à la création d'un jeu vidéo. Aujourd'hui je travaille pour Ubisoft Bordeaux en tant qu'animatrice 3D " Dernier projet annoncé en date : Gears Tactics

Guillaume Hecht

Senior Environment Artist à Cloud Chamber. Montreal.

Ce furent 3 années courtes mais très intenses.
N'ayant jamais fait de 3D avant Creajeux, je ne
pensais pas apprendre autant et aussi vite en modélisation.
J'ai été recruté par Ubisoft Paris en tant que level-artist
assistant pour mon stage de fin d'étude et j'ai signé un CDD
chez eux dès la fin de celui-ci "

+ de témoignages d'anciens étudiants sur le BLOG de CREAJEUX. blog-creajeux.fr

Virginie Crequit

Developpeuse Senior à Unity Technologie Montréal

Creajeux a été un superbe tremplin pour ma carrière en tant que dev. Grâce à cette école, j'ai obtenu un stage au Québec directement apres mes études. De plus, comme nous étions habitué à faire des projets et des jeux en équipe, je n'ai eu aucune difficulté à m'intégrer dans le milieu du travail. Par conséquent, la boîte où j'ai fait mon stage m'a engagée dès que je l'ai complété. Aujourd'hui je suis dev. sénior chez Unity technologies et je ne remercierai jamais assez Créajeux ainsi que ses professeurs pour toute l'aide et les outils qu'ils m'ont apportés et qui m'ont permise de réussir dans le domaine de mes rêves !

^{*} Le cursus peut se faire sur 3 ans suivant la qualité obtenue aux tests d'admission et les connaissances déjà acquises du candidat



NEDELEC QUENTIN

Depuis les débuts où quelques inventeurs géniaux produisaient des jeux au fond de leur garage, les temps ont bien changés"

a ujourd'hui, le jeu vidéo est une industrie lucrative en plein essor et toutes les projections annoncent une croissance importante 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

N otre 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. Au terme de leur formation, les étudiants sont fin prêts à intégrer le milieu professionnel.







> FORMATIONS

PRÉPA JEUX VIDÉO

Classe préparatoire, mise à niveau et orientation.

→ Poursuite d'étude >> SPÉCIALISATION INFOGRAPHIE OU PROGRAMMATION

Graphiste 2D/3D temps réel.

4 ANS*

⇔ PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

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

1 à 6 SEM. FORMATIONS COURTES

Formation Suite Substance® / Testeur jeux vidéo QA / Digital painting & concept art / Summer camp découverte

> INFOS

VIE DE L'ÉCOLE - BDE, PORTES OUVERTES, MASTERCLASSES

Infos sur les évènements et la vie étudiante à Creajeux.

ÉTUDIER À NÎMES P. 12 Présentation d'une ville propice aux études, à la qualité de vie exceptionnelle et idéalement située.

FAC HABITAT P. 14 fac-habitati

Des logements meublés à proximité de l'école.

D'une passion vers un métier, depuis 18 ans déjà...

P. 6

P. 7

P. 11

P. 10

Nous proposons des formations en phase avec les attentes de l'industrie, alliant savoir-faire et savoir-être, grâce à une pédagogie orientée projet ; favorisant les synergies et l'esprit d'équipe. De plus en plus ambitieux, ces travaux sont pour les étudiants de belles occasions de faire connaître leurs compétences à un large public, dès les premières années de formation. L'Artbook, véritable vitrine de l'école, s'inscrit dans la même intention, en permettant de communiquer auprès des publics professionnels, en France et à l'international.







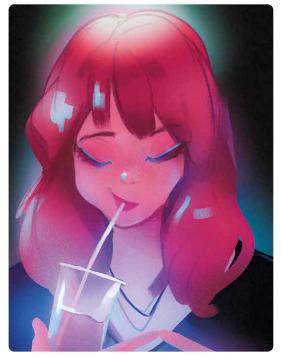


LOUCHE JULIEN



ASCEN

MASSOL CLÉMENT



VARETTE AMANDA

VARETTE AMANDA





GRONDIN FLORIAN

1AN PRÉPA JEUX VIDÉO

CLASSE PRÉPARATOIRE > TRONC COMMUN > SPÉCIALISATION PROG OU GRAPH

Prérequis : tous niveaux.

Admission: tests psychotechniques, dessin et entretien.

Formation générale en graphisme et programmation. Mise à niveau et orientation. La Prépa est recommandée aux personnes n'ayant pas le niveau BAC, afin d'intégrer par la suite les formations longues en infographie ou programmation.

lasse préparatoire jeux vidéo. Trouver ses aspirations, se mettre à niveau et choisir le cycle le mieux adapté. Cette année préparatoire permet à l'étudiant de découvrir ou d'approfondir des compétences déjà existantes telles que : le dessin traditionnel, l'infographie, les mathématiques, la programmation et la culture du jeu vidéo. Elle permet donc de découvrir concrètement les différents métiers du jeu vidéo et les activités y correspondant. C'est un excellent moyen de pouvoir se projeter. Il s'agit d'une section générale où les élèves sont initiés et découvrent leur profil professionnel, afin de choisir le cycle le mieux adapté pour eux.

> PROGRAMME

— MATHÉMATIQUES. LOGIQUE	MÉTHODOLOGIE DE PRODUCTION JV	
- PROGRAMMATION	- MODÉLISATION 3D	
- DESSIN TRADITIONNEL	— MONTAGE VIDÉO (CINÉMATIQUE)	
COLORISATION ET TEXTURING 2D	CULTURE DU JEU VIDÉO / JEU DE SOCIÉTÉ	

> PROJETS - téléchargez et testez les projets étudiants sur www.creajeux.fr













POPLAWSKI LUDIVINE

4 ANS* INFOGRAPHISTE JEUX VIDÉO

DIPLÔME INFOGRAPHISTE JEUX VIDÉO

Prérequis : tous niveaux.

Admission: tests psychotechniques, dessin et entretien.

infographiste dessine, modélise, texture et anime, son rôle est de réaliser tous les graphismes et animations qui seront utilisés au sein d'un jeu. La maîtrise du temps réel permet de travailler pour la production de jeux vidéo, de réaliser des décors et des personnages.

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 pourront être sollicitées au-delà du jeu vidéo.

> PROGRAMME

DESSIN ET TECHNIQUE TRADITIONNELLE	OPTIMISATION	LANGUE VIVANTE
DESSIN	RIGGING (MÉCANISMES POUR L'ANIMATION)	ANGLAIS
SCULPTURE	TEXTURING	
PERSPECTIVE	INTÉGRATION MOTEURS TEMPS RÉEL	INSERTION / COMMUNICATION PROFESSIONNELLE
CHARACTER DESIGN	ANIMATION 3D	SIMULATIONS D'ENTRETIENS PROFESSIONNELS
ANATOMIE		CRÉATION DE CV
	PROJET	GESTION ET ANIMATIONS DES RÉSEAUX SOCIAUX
GRAPHISME 2D	BRAINSTORMING ET WORKFLOW	
ANIMATION 2D	MISE EN SITUATION AVEC DES PROGRAMMEURS	-
CONCEPT DESIGN	PRÉSENTATION DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL	STAGE OBLIGATOIRE
ENVIRONMENT DESIGN	DÉVELOPPEMENT DE PROJETS PERSONNELS	
DIGITAL PAINTING	RÉALISATION D'UN PROJET DE FIN D'ANNÉE	=

PROJETS - téléchargez et testez les projets étudiants sur www.creajeux.fr



MODÉLISATION 3D











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





4ANS* PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

DIPLÔME PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

Prérequis : niveau BAC (type BAC S)

Admission : tests psychotechniques, mathématique et entretien.

e programmeur jeux vidéo analyse, code, réalise les événements et l'interactivité du jeu. Il intègre les éléments graphiques créés par le reste de l'équipe et les met en interaction avec le joueur.

Armés de solides bases scientifiques, nos programmeurs jeux vidéo acquièrent les compétences nécessaires en s'exerçant sur des projets en situations réelles. Leurs aptitudes leur offrent de nombreuses opportunités professionnelles, y compris au delà du jeu-vidéo.

№ PROGRAMME

PROGRAMMATION	DÉVELOPPEMENT	LANGUE VIVANTE
PROCÉDURALE EN C	BIBLIOTHÈQUES GRAPHIQUES	ANGLAIS
PROG. ORIENTÉE OBJET EN C++ ET C#	CONCEPTION MOTEUR DE JEUX 2D/3D	
	DÉVELOPPEMENT MULTI-PLATEFORME	INSERTION / COMMUNICATION PROFESSIONNELLE
MATHÉMATIQUES	INITIATION AUX BASES DE DONNÉES	SIMULATION D'ENTRETIENS PROFESSIONNELS
NOTIONS AVANCÉES		CRÉATION DE CV
GÉOMÉTRIE DANS L'ESPACE	GAMEPLAY	GESTION ET ANIMATION DES RÉSEAUX SOCIAUX
TRIGONOMÉTRIE	CONCEPTION DE JEUX 2D/3D	
CALCUL MATRICIELLE		
	MÉTHODOLOGIE	STAGE OBLIGATOIRE
MAÎTRISE D'OUTILS	GESTION DE PROJET	
INTÉGRATION AVEC ÉDITEUR DE JEUX 2D/3D		
MAÎTRISE LE PIPELINE DE PRODUCTION 2D/3D	_	
	PROJET	
PROGRAMMATION AVANCÉE	BRAINSTORMING ET WORKFLOW	_
PROGRAMMATION RÉSEAU	MISE EN SITUATION AVEC DES GRAPHISTES	
PROG. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	PRÉSENTATION AUX JURYS PROFESSIONNELS	
OPTIMISATION DE CODE	DÉVELOPPEMENT DE PROJETS PERSONNELS	
ANALYSE LEXICALE, C++ 11	RÉALISATION D'UN PROJET DE FIN D'ANNÉE	_



Le certificat est reconnu par l'état, il s'agit d'un titre de niveau II, Inscrit au RNCP et désigné sous l'appellation "développeur Jeux Vidéo" [Arrêté du 8 décembre 2017 portant au Répertoire National des Certifications Professionnelles. NOR : MTRD1733153A]

DÉBOUCHÉS: Programmation Gameplay / Outils / Moteur / Réseau / IA / Physique (...)



FORMATIONS COURTES © DE 1 à 6 SEMAINES

• Cours durant l'été, + d'infos sur www.creajeux.fr Possibilité de financement (OPCA, Pôle Emploi, Régions)



2 SEM. FORMATION SUITE SUBSTANCE®

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

a Suite Substance® permet la création, l'édition et l'application de textures dites procédurales, remplaçant tous les outils précédemment employés et mettant ainsi en place une standardisation de méthodologie de production compatible avec toutes les plateformes de création 3D.

SUBSTANCE® / SUBSTANCE PAINTER® / SUBSTANCE DESIGNER®

SUBSTANCE SOURCE® / SUBSTANCE B2M® / SUBSTANCE PLAYER®



2 SEM. DIGITAL PAINTING

L'objectif de cette formation est de faire découvrir des méthodes et techniques simplifiées de Digital Painting et de Concept Art pour le jeu vidéo.

n fonction des différents intervenants vous pourrez découvrir le dessin et la peinture numérique sous plusieurs angles. Le digital Painting est une spécialité qui regroupe différents domaines tels que le Matte painting, Character Design, Concept Art, Portrait, Design de Véhicules, Armes ou Illustrations.



6 SEM. TESTEUR JEUX VIDÉO

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

Admission: 18 ans minimum, anglais, niveau BAC.

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

MÉTHODOLOGIE DE TEST / PLAYTEST ET ANALYSE DU JEU

ASSURANCE QUALITÉ EN PRODUCTION

CULTURE VIDÉO-LUDIQUE / SYSTÈME DE GESTION DE VERSION

ANGLAIS / UTILISATION D'UN «BUG TRACKER» / COMMUNICATION

TESTS DE JEUX VIDÉO / STAGE EN ENTREPRISE EN FIN DE FORMATION



1 SEM. SUMMER CAMP DÉCOUVERTE

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

Admission : de 14 à 18 ans

e 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 percevoir l'envers du décor par la pratique, en réalisant deux jeux durant cette semaine d'immersion.



C'est aussi...

UN BDE DES MASTERCLASSES LA FÊTE DE L'ECOLE DES LOISIRS SE RESTAURER DE LA CONVIVIALITÉ



FÊTE DE L'ÉCOLE

es étudiants et l'équipe pédagogique se réunissent durant une journée afin de partager un moment convivial et fêter ensemble l'année écoulée. Des tournois de jeux vidéo, des activités sportives, musicales, des jeux de plateaux ainsi qu'un grand buffet...



JOURNÉES PORTES OUVERTES

urant ces journées, toute l'équipe de Creajeux est disponible pour vous faire découvrir les locaux de l'école et pour répondre à toutes vos questions. Les portes ouvertes ont lieu une fois par mois à partir de Décembre.





MASTERCLASSES

reajeux organise tout au long de l'année des sessions de masterclass en compagnie de professionnels venus des plus grands studios de création. C'est l'occasion pour les élèves d'apprendre et découvrir un métier ou une spécialisation.



Maxime PAKA - UBISOFT Senior UI Designer | Comics Author



Simon HUTT - THE GAME BAKER

Freelance artist + Art director + Concept artist + Character designer + Background artist.



JURY PROFESSIONNEL

ans le cadre des examens de fin d'année, les étudiants auront l'occasion d'exposer sur grand écran leur projet sous le regard attentif de professionnel(le)s venu(e)s de grands studios. L'occasion pour eux de se projeter dans les conditions réelles d'un rendez-vous professionnel.

Keziah CHAMBERTIN

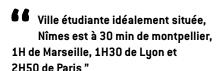


www.nimes.fr

ÉTUDIER ET VIVRE À NÎMES...

Ensoleillée, douce à vivre, volontiers « réboussière » mais surtout passionnée, Nîmes est riche de son passé et tout à la fois résolument contemporaine.

A vec plus de 154 000 habitants et un territoire de 16 150 ha, Nîmes est la 18e plus grande ville de France. Nîmes est une ville au charme fou, mondialement connue pour la majesté et l'exceptionnelle conservation de ses monuments Romains. Dans cet écrin de 2000 ans d'histoire, elle séduit par la beauté de son centre ancien, un cœur de ville patrimonial d'exception avec de nombreux hôtels particuliers, merveilles du 16e, 17e et 18e siècle, témoins d'un riche passé, et mise en valeur dans un secteur sauvegardé parmi les beaux de France. Nîmes est labellisée ville d'Art et d'Histoire.





La Ville fait appel à des architectes de renommée internationale : Sir Norman Foster pour l'aménagement de Carré d'Art, musée d'art contemporain et bibliothèque ; Jean Nouvel pour Némausus, bâtiment de logements sociaux d'avant-garde ; Jean-Michel Wilmotte pour les rénovations, entre autres, du Théâtre et des Halles et concepteur des Allées Jaurès

Les différentes scènes accueillent des artistes de renommée internationale "



Contemporaine, Nîmes l'est aussi à travers la riche vie culturelle qui s'y déploie toute l'année. Les différentes scènes accueillent **des artistes de renommée internationale**, des créations théâtrales audacieuses, de grands spectacles à voir en famille.



Riche de son passé et tout à la fois résolument contemporaine "



En juin 2018, Le **Musée de la Romanité**, conçu par **Elizabeth de Portzamparc** a ouvert ses portes face aux arènes bimillénaires. Son architecture rayonnante offre un nouveau symbole de la ville romaine et un écrin somptueux pour ses collections exceptionnelles.

Nîmes candidate au patrimoine mondial UNESCO "



Ville ensoleillée et fleurie, Nîmes affiche 4 fleurs!"



Oxygénée par 470 ha d'espaces verts publics et 1 200 hectares de massifs forestiers, entretenus avec soin, **la Ville affiche "4 fleurs" au label des Villes et villages fleuris**. Nîmes est aussi Ville santé OMS et Ville Amie des enfants.

Féria de Nîmes : la plus grande fête populaire en France "



Quant aux **ferias**, qui mêlent traditions locales et musiques actuelles, ce sont des temps forts de l'agenda nîmois.

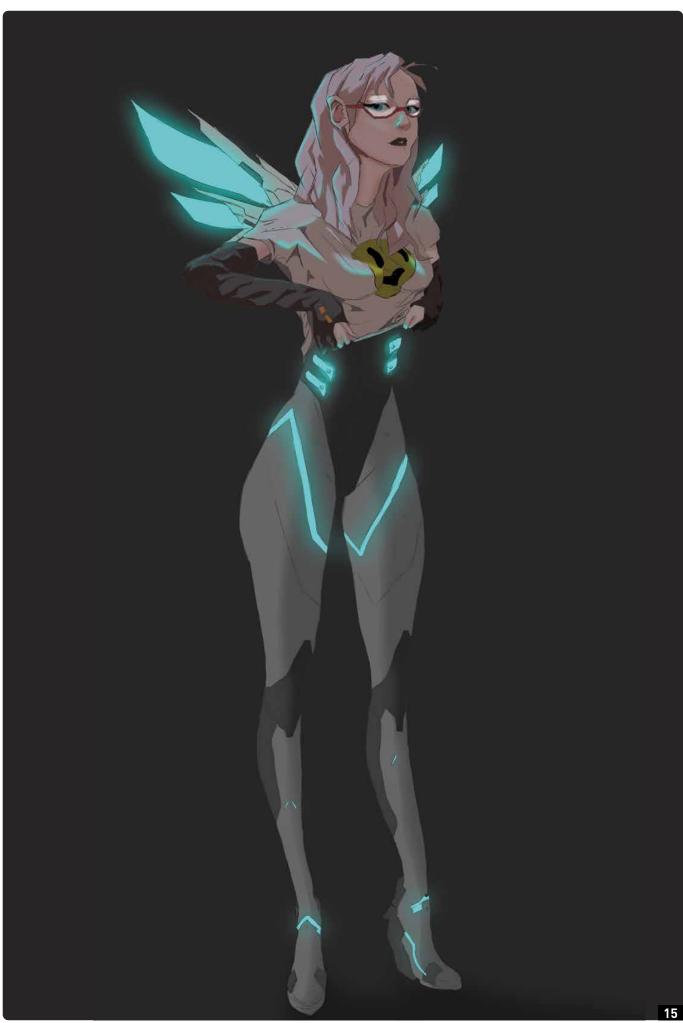
66 Nîmes, c'est encore :

6 musées, 5 bibliothèques, 3 théâtres, 1 scène de musiques actuelles... // 200 équipements sportifs dont 1 stade nautique Nemausa, 4 piscines, 5 stades, 12 complexes multisports, 2 golfs, 1 skatepark // 83 écoles publiques // 8 postes de police municipale, 6ème police municipale du pays, 2ème ville la mieux vidéo-protégée avec 282 caméras réparties dans la ville.

Des prix au mètre carré parmis les plus accessibles et une qualité de vie excellente, propice aux études et à la créativité.

Prix moyen des locations à NÎMES: 10,03 \in / m² • MONTPELLIER: 12,85 \in / m² • LYON 6ème 14,04 \in / m² • PARIS 30,32 \in / m²

Source: www.lacoteimmo.com





RÉSIDENCE LES SÉVILLANES

♀ 554 Avenue Pierre Gamel - 30000 Nîmes

" le logement étudiant en toute confiance"

1 04.83.08.62.90

conseiller.fh9@fac-habitat.com

Logements meublés

- Laverie
- Local à vélo
- Parking voiture
- Vidéo surveillance
- Potager collectif
- Salle de sport
- Prêt petit électroménager





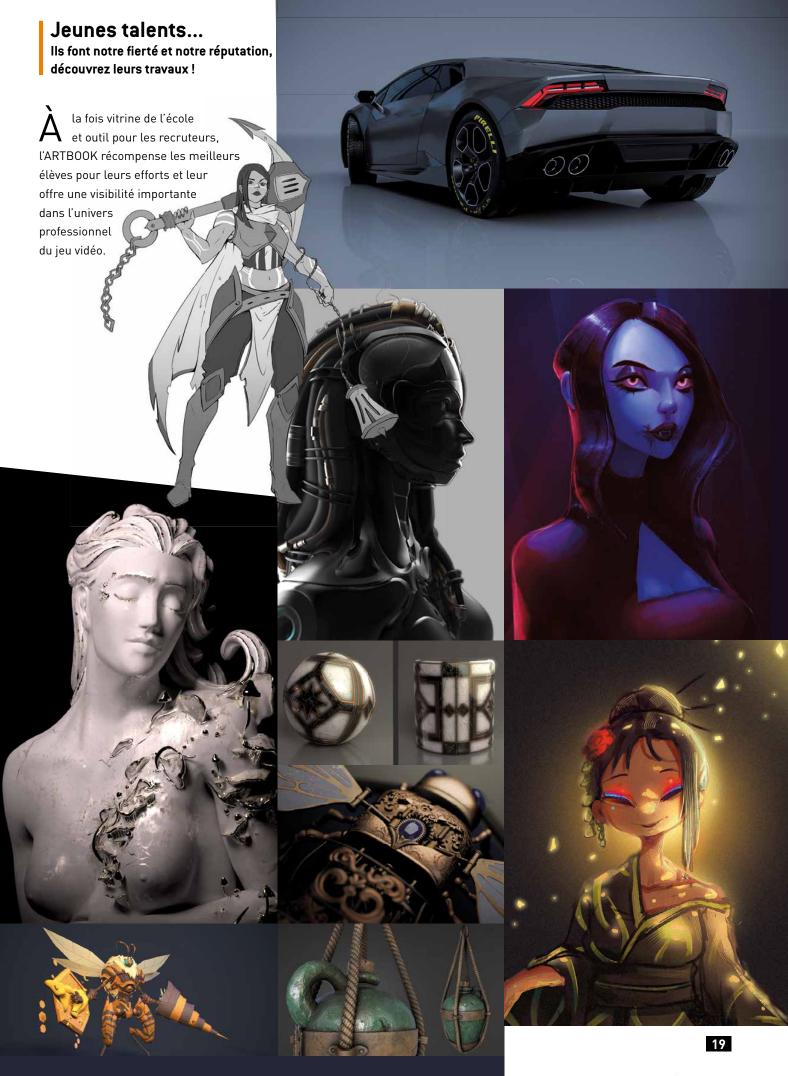




FONTANELLI LUC











Découvrez des **projets étudiants surprenants** pour leurs qualités créatives et techniques.



PLAY WITH MEProjet en V.R. réalisé par des 3^{ème} année



ABYSSE 3^{ème} année - Exploration et action



DINONAUT 3ème année - Party games online multijoueurs



ETHERIAL CENTURY 1ère année - Combat versus en 2D



HOVERDRIVE 3^{ème} année - Jeu de course futuriste



LIGNE 13 2^{ème} année - survival game













Découvrez d'autres jeux, téléchargez et testez-les www.creajeux.fr

Creajeux développement

est un incubateur associatif, mis à la disposition des étudiants et des anciens de Creajeux. Il apporte un cadre propice au développement et au lancement de projets professionnels.

UN ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

Des locaux, des moyens matériels et un cadre lié à la créativité et au travail ; c'est une part de l'aide que Creajeux développement apporte à ses adhérents.





CONSEIL, AIDE ET ACCOMPAGNEMENT

Permettre de continuer à bénéficier des connaissances, savoir-faire et compétences de l'équipe enseignante de Creajeux. Conception, production, marketing, communication, soft launch...

Un accompagnement jusqu'à la création d'entreprise et la commercialisation du projet.

+ D'INFOS SUR : www.creajeux.fr



LA VIE ÉTUDIANTE À CREAJEUX

e BDE de Creajeux pour les étudiants, par les étudiants!

Ce sont des soirées jeux, des tournois endiablés, des sorties mais surtout l'occasion de se réunir en dehors des temps de cours et ainsi apprendre à se connaître.

+ D'INFOS P. 10-11

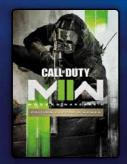




CREAJEUX EST À NÎMES

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.

Nos étudiants ont été recrutés sur ces projets...

























Et beaucoup d'autres!

→ Rencontrons-nous

Salons:

LYON GAME SHOW
PARIS GAMES WEEK
GO PLAY ONE HYERES
TOULOUSE GAME SHOW

SALON DE L'ETUDIANT DE MONTPELLIER

FESTIVAL DES JEUX DE CANNES MANGA'NIMES

AVIGNON GEEK EXPO

LYCÉE AVENIR

MONTPELLIER ANIMÉ GAME SHOW

À l'école : JOURNÉES PORTES OUVERTES ou sur rendez-vous.

+ infos : www.creajeux.fr



