

Le cycle professionnel Jeu vidéo est une formation polyvalente permettant d'acquérir, en 4 ans, les compétences techniques et artistiques nécessaires pour devenir concepteur réalisateur de jeux vidéo et de contenus multimédia interactifs.

Nos équipes pédagogiques accompagnent les étudiants dans l'acquisition des outils de création et dans le développement des compétences professionnelles nécessaires à l'élaboration de projets d'animation vidéoludique.

Les étudiants formés à l'ESMA sont reconnus pour leur rigueur et leur sens de l'esthétisme qui leur ouvrent les portes des studios de jeux vidéo, d'animation, d'effets spéciaux, ou encore de publicité.

OBJECTIFS

- Proposer un concept de jeu à un commanditaire
- Concevoir et prototyper un jeu
- Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo
- Contrôler la qualité de l'expérience joueur
- Réaliser les éléments graphiques d'un jeu (option Game Art)
- Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu (option Programmation gameplay)

LIEU DE LA FORMATION

Montpellier, Rennes, Toulouse, Nantes (sept 2025), Bordeaux (sept 2025)

Langue d'enseignement : français

PUBLIC VISE

Etudiants en formation initiale

PRE-REQUIS

Bac ou titre équivalent de niveau 4

MODALITES & DELAIS D'ACCES

Inscriptions à partir de septembre pour la rentrée suivante

Dépôt du dossier en ligne (<https://www.esma-artistique.com/inscription/>) – réponse sous 48h.

- Etude du dossier scolaire
- Entretien de motivation

Confirmation de l'admission sous 48h après l'entretien

Le candidat a 2 semaines pour valider son inscription

DUREE & RYTHME

4 ans, à temps plein dans l'établissement

Stages en fin de 3^e et/ou de 4^e année, d'une durée totale minimum de 8 semaines.

METHODES & MOYENS PEDAGOGIQUES

Pédagogie par projets alternant enseignements théoriques et pratiques

Equipes d'intervenants professionnels permanents

Equipements et logiciels utilisés par l'industrie (logiciels de création, de programmation, moteurs de jeu, motion capture)

MODALITES D'EVALUATION

- Contrôle continu : évaluation des projets et des connaissances
- Projets et/ou examens de fin d'année pour le passage en année supérieure
- Epreuves certificatives :
 - Mises en situation professionnelles s'inscrivant dans le cadre d'un projet global de création d'un jeu vidéo permettant d'évaluer l'ensemble des compétences de la certification.
 - Oraux de présentation et retours réflexifs devant des professionnels.

CERTIFICATION PRÉPARÉE

[Titre RNCP38806 – Concepteur de jeux vidéo – Game Designer, Niveau 6](#) enregistrée au répertoire national des certifications professionnelles, par décision du directeur général de France compétences en date du 27/03/2024.

Conditions d'obtention de la certification :

La certification professionnelle est obtenue par la validation des blocs de compétences 1 à 4 + 1 bloc optionnel 5 ou 6 :

Bloc 1 : Proposer un concept de jeu à un commanditaire

Bloc 2 : Concevoir et prototyper un jeu

Bloc 3 : Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo

Bloc 4 : Contrôler la qualité de l'expérience joueur

Bloc 5 (option Game Art) : Réaliser les éléments graphiques d'un jeu

Bloc 6 (option Programmation gameplay) : Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu

La validation peut être partielle (remise d'un certificat de compétences par bloc obtenu).

La certification est aussi accessible par la VAE (Validation des Acquis de l'Expérience).

SUITE DE PARCOURS, DEBOUCHES ET PASSERELLES

Insertion dans la vie professionnelle :

- **Métiers du Design** : Game designer, Level Designer, Economic Game designer, Technical Game Designer
- **Métiers de l'image** : Game Artist, Environnement Artist, Artiste 3D, Animateur 3D, Modeleur 3D, VFX Artist, Tech Artist, Technical Animator
- **Métiers de la Technologie** : Programmeur de mécanique de jeu (gameplay Programmer), Programmeur de jeu (game programmer), Game Developer
- **Métiers du support** : Testeur (QA tester)

Avec l'expérience, les certifiés pourront évoluer vers des postes de Senior et de Lead.

Principaux secteurs d'activité : studios de création de jeux vidéo, studios de création de « serious games », éditeurs de jeux.

Autres secteurs d'activité : production de jeux et jouets (éditeurs de jeux de société, fabricants de jouets et de jeux électroniques), communication (agences de communication & marketing, agences de gamification), secteur de la santé, de l'éducation / formation, de la défense et la sécurité civile, de l'industrie 4.0, de l'agriculture 4.0.

CHIFFRES CLES – RESULTATS

- Taux de présentation aux évaluations finales : 99% – Taux de réussite : 100% (2023)
- Taux d'insertion global dans l'emploi à 6 mois : 81% (2022) - Taux d'insertion dans le métier visé à 2 ans : 82% (2021)

ACCESSIBILITE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Nos campus travaillent en permanence à l'amélioration des conditions d'accueil des personnes en situation de handicap et de notre politique d'accessibilité et d'inclusion. Tous nos campus respectent les normes PMR.

Contact Référent Handicap : accessibilite@esma-artistique.com

TARIFS

Se référer aux tarifs sur le site Internet : [Bourses & Tarifs - ESMA](#)

CONTACTS

Bordeaux - contact@esma-bordeaux.com – 05 56 40 00 55

Montpellier - contact@esma-montpellier.com - 04 67 63 01 80

Nantes - contact@esma-nantes.com – 02 28 24 18 40

Rennes - contact@esma-rennes.com - 02 23 46 09 88

Toulouse - contact@esma-toulouse.com - 05 34 42 20 02

