

## GUIDE ADMISSION

### MONTRÉAL 2021

Le Guide Admission vous donne les informations utiles pour vous préparer aux tests de sélection.

( MENU CLIQUABLE )

- 02** — Démarches d'admission
- 03** — 3D Art
- 05** — Tech. Game Art
- 07** — Film 3D
- 09** — Game Design
- 11** — Game Programming
- 13** — Game Data Analyst
- 15** — Technical Design [program entirely in English]



Les épreuves d'admission 2021 sont prévues en présentiel. En fonction de l'évolution des mesures gouvernementales, le test pourra se tenir à distance (aux mêmes heures et dates de convocation).

## DÉMARCHES D'ADMISSION

1



### CRÉATION DE COMPTE & PRÉ-INSCRIPTION

Sur le site [www.isart.ca](http://www.isart.ca) rubrique s'inscrire.

Cette première étape vous permet de créer votre espace personnel de candidature.

2



### DÈS LE 17 NOVEMBRE 2020

L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de tests (épreuves écrites et entrevue).

Une date vous sera proposée entre le 15 et 19 février 2021.

3



### PASSAGE DES TESTS 15 AU 19 FÉVRIER 2021

L'ensemble des épreuves (entrevue + tests écrits) se déroulera le même jour.

4



### RÉSULTATS DES TESTS

Les résultats seront disponibles dans votre espace [my.isart.com](http://my.isart.com) le 25 février 2021 à partir de 16h.

5



### CONTRAT D'INSCRIPTION

Après la réussite du test, le contrat d'inscription sera disponible dans votre espace personnel [my.isart.com](http://my.isart.com).

6



### INSCRIPTION DÉFINITIVE

Votre contrat d'inscription devra être complété et envoyé à l'école par lettre recommandée avec accusé de réception.

## 1 TESTS

### ÉPREUVES ÉCRITES

30 MIN.

#### 1<sup>RE</sup> ANNÉE

**QCM :** QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

### ÉPREUVES ÉCRITES

2 HEURES

#### 2<sup>E</sup> ANNÉE

**QCM (30 min.) :** QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

**Épreuves spécialisées (1h30) :** Modélisation sur le logiciel Maya (PC fourni par l'école)

### ENTREVUE

30 MIN. MAX

L'entretien se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum.

L'objectif de l'entretien est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART.

Il vous faudra présenter les travaux originaux de votre portfolio ainsi que votre CV imprimé avec photo.

#### 1<sup>RE</sup> ANNÉE

##### BARÈME DE NOTATION

20%  
QCM

80%  
ENTREVUE

NOTE ÉLIMINATOIRE : 8

#### 2<sup>E</sup> ANNÉE

##### BARÈME DE NOTATION

10%  
QCM

30%  
ÉPREUVES SPÉCIALISÉES

60%  
ENTREVUE

NOTE ÉLIMINATOIRE : 8

## 2 SE PRÉPARER

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse spécialisée (jeu vidéo & animation 3D) nationale et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou de l'entretien).

*Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, pas de vous les procurer.*

#### LIVRE



Asterios Polyp  
David Mazzucchelli

#### JEU VIDÉO



FEZ  
Phil Fish / Polytron corp.

#### FILM



Brazil  
Terry Gilliam

#### ARTISTE



David Hockney

### 3 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Les originaux de votre portfolio seront à présenter en entrevue / les travaux numériques devront être apportés sur clé USB

## PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN 3D ART

**1<sup>re</sup> année** Il vous faudra présenter les travaux originaux de votre portfolio.

**2<sup>e</sup> année** Il vous faudra privilégier les dessins numériques et présenter quelques modélisations 3D (sujets et logiciels au choix).



**PERSONNAGES**  
3 images minimum



**OBJETS**  
3 images minimum



**DÉCORS**  
3 images minimum



**TRAVAUX EN COULEUR**  
3 images minimum

La 3D Art est commune aux cursus Tech. Game Art & Film 3D.  
Pour une admission en année supérieure merci de vous référer à :

→ **Tech. Game Art** (page 05)

→ **Film 3D** (page 07)



1 <sup>RE</sup> ANNÉE	2 <sup>E</sup> ANNÉE	3 <sup>E</sup> ANNÉE	4 <sup>E</sup> ANNÉE
3D ART		FILM 3D	
		TECH. GAME ART	

## 1 TESTS

### ÉPREUVES ÉCRITES

 2 HEURES

**QCM (30 min.)** : QCM Anglais / QCM Références guide admission et culture métier

**Épreuves spécialisées sur PC (1h30)** : Modélisation & Textures (Maya) et retouches d'images (Photoshop)  
(PC fourni par l'école)

### ENTREVUE

 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum dont 20 min de présentation de vos travaux. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

### BARÈME DE NOTATION

10%  
QCM

30%  
ÉPREUVES  
SPÉCIALISÉES

60%  
ENTREVUE  
NOTE  
ÉLIMINATOIRE : 8

## 2 SE PRÉPARER

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique nationale et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou de l'entrevue).

*Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, pas de vous les procurer.*

### JEUX VIDÉO



*Disco Elysium*  
ZA/UM

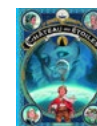


*Death Stranding*  
Hideo Kojima  
Productions

### BD



*Les Indes fourbes*  
Juanjo Guarnido et  
Alain Ayroles



*Le Château des Étoiles*  
Alex Alice

### FILMS



*Joker*  
Todd Philipps



*J'ai perdu mon corps*  
Jérémy Clapin

### ARTISTES



*Cory Loftis*



*Ian McQue*

### 3 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](http://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

#### CONTENU DU PORTFOLIO



Pour chaque PDF : date, légende, contexte de production, commentaire



Formats possibles



Images en 150 DPI

### PORTFOLIO EN TECH. GAME ART

Votre portfolio **devra** contenir des éléments suivant :



#### PROJETS PERSONNELS DE MODÉLISATION DÉCORS ET/OU OBJETS EN 3D FINALISÉS

10 PROJETS MAXIMUM **SUR MAYA**  
Modélisations | Textures



#### PROJETS PERSONNELS DANS UN MOTEUR DE JEU TEMPS RÉEL

10 PROJETS MAXIMUM **SUR UNITY OU UNREAL**  
Intégration | Matériaux | Éclairages



#### TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR

10 TRAVAUX MAXIMUM  
Illustrations | Photo bashing | Matte paintings | Etc.

Votre portfolio **pourra** également contenir des éléments dans la liste suivante (au moins 2) :



#### DESSIN D'OBSERVATION

12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Objets | Personnages | Animaux | Morphologie



#### DESSIN D'IMAGINATION

12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Véhicules | Objets | Personnages | Illustrations narratives



#### CROQUIS

15 CROQUIS MAXIMUM  
Personnage | Paysage



#### ANIMATION 2D OU ANIMATION 3D

5 VIDÉOS MAXIMUM



#### PRÉ-PRODUCTION DE JEU VIDÉO

2 PROJETS MAXIMUM  
Chara design | Design décor | Moodboard | Accessoires | Etc.

## 1 TESTS

### ÉPREUVES ÉCRITES

 2 HEURES

**QCM (30 min.) :** QCM Anglais / QCM Références guide admission et culture métier

**Épreuves spécialisées sur PC (1h30) :** Modélisation & Textures (Maya) et retouches d'images (Photoshop)  
(PC fourni par l'école)

### ENTREVUE

 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum dont 20 min de présentation de vos travaux. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du cinéma 3D.

### BARÈME DE NOTATION

10%  
QCM

30%  
ÉPREUVES  
SPÉCIALISÉES

60%  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE : 8

## 2 SE PRÉPARER

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse cinématographique nationale et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou de l'entrevue).

*Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, pas de vous les procurer.*

### LIVRES



*Techniques d'animation*  
**Richard Williams**



*Effets spéciaux  
deux siècles d'histoire*  
**Pascal Pinteau**

### BD



*Blacksad*  
**Juan Díaz Canales-  
Juanjo Guarnido**



*Akira*  
**Katsumiro Otomo**

### FILMS



*Ready Player One*  
**Steven Spielberg**



*Qui veut la peau de  
Roger Rabbit?*  
**Robert Zemeckis**

### ARTISTES



**Edward Hopper**



**Ray Harryhausen**

### SITES



[www.3dvf.com](http://www.3dvf.com)



[livlily.blogspot.com](http://livlily.blogspot.com)

### 3 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

### PORTFOLIO EN FILM 3D

Votre portfolio **devra** contenir des éléments suivant :



**PROJETS PERSONNELS DE MODÉLISATION DÉCORS ET/OU OBJETS EN 3D FINALISÉS**  
10 PROJETS MAXIMUM **SUR MAYA**  
Modélisations | Textures | Matériaux | Éclairages | Rendus



**TRAVAUX NUMÉRIQUES EN COULEUR**  
10 TRAVAUX MAXIMUM  
Illustrations | Photos retouchées | Matte paintings | Etc.



**ANIMATION 2D OU ANIMATION 3D**  
5 VIDÉOS MAXIMUM

Votre portfolio **pourra** également contenir des éléments dans la liste suivante (au moins 2) :



**DESSIN D'OBSERVATION**  
12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Objets | Personnages | Animaux | Morphologie



**DESSIN D'IMAGINATION**  
12 DESSINS MAXIMUM  
Décors | Véhicules | Objets | Personnages | Illustrations narratives



**CROQUIS**  
15 CROQUIS MAXIMUM  
Personnage | Paysage



**PRÉ-PRODUCTION DE FILM**  
2 PROJETS MAXIMUM  
Storyboards | Colorboards | Animatiques 2D/3D | Previs | Pré-tournages | Etc.



## 1 TESTS

### ÉPREUVES ÉCRITES

🕒 2 HEURES

**QCM (30 min.) :** QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

**Épreuves spécialisées (1h30) :** Mathématiques / Logique / Création de Game Concept / Questionnaire technique

### ENTREVUE

🕒 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

### BARÈME DE NOTATION

10%  
QCM

30%  
ÉPREUVES  
SPÉCIALISÉES

60%  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE : 8

## 2 SE PRÉPARER

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou de l'entrevue).

*Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, pas de vous les procurer.*

### JEUX VIDÉO



*Lonely Mountains:  
Downhill*  
Megagons Industries



*Asphalt 9: Legends*  
Gameloft



*Animal Crossing:  
New horizons*  
Nintendo



*Death Stranding*  
Hideo Kojima  
Productions

### VIDÉOS



*Are Games Art?*  
Brenda Romero  
TEDxGalways TedX



*Fail faster*  
Extra Credits



*Level Design Workshop*  
Invisible intuition: Blockmesh and Lighting Tips  
to Guide Players and Set the Mood  
GDC Vault

### ARTICLES



*Game Design Deep  
Dive: Re-imagining  
the double-jump  
in The Messenger*  
Thierry Boulanger  
Gamasutra



*7 successful Early  
Access games that  
all developers  
should study*  
Holly Green  
Gamasutra



*The Year In Numbers  
2018*  
James Batchelor  
GamesIndustry.biz

### 3 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio obligatoire**  
Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

## PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN GAME DESIGN

Votre portfolio **devra** contenir :



### DOCUMENT DÉCRIVANT LE GAMEPLAY D'UN PROJET INNOVANT

1 DOCUMENT MINIMUM

Expliquez vos idées en utilisant des images et des schémas. Concentrez-vous sur le gameplay : ne focalisez pas sur l'univers, le scénario, la technique ou le graphisme



### IDÉALEMENT UN PROTOTYPE DE JEU

SUPPORT AU CHOIX : JEU VIDÉO, JEU DE CARTES OU DE DÉS

Un prototype peut être simple, très brut, et très schématique, tant qu'il démontre au moins en partie l'intérêt du gameplay



### SI POSSIBLE D'AUTRES FORMES DE TRAVAIL D'ANALYSE OU DE CRÉATION

Maps | Niveaux | Campagnes | Mods | Guides stratégiques | Analyse du gameplay d'un jeu...

## 1 TESTS

### ÉPREUVES ÉCRITES



2 HEURES

1<sup>RE</sup> ANNÉE

**QCM (30 min.) :** QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

**Épreuves spécialisées (1h30) :** Mathématiques / Logique / Préparation de l'entretien. Il est conseillé de réviser les notions de mathématiques, de géométrie, algèbre et analyse (trigonométrie, vecteurs, produit scalaire, dérivée, tangente)

### ÉPREUVES ÉCRITES



4 HEURES

2<sup>E</sup> ANNÉE

**QCM (30 min.) :** QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

**Épreuves spécialisées (3h30) :** Mathématiques / Programmation. Il est conseillé de réviser impérativement le C++, le C, les bases du rendu graphique (OpenGL ou DirectX) et les mathématiques (géométrie 2D/3D, algèbre, analyse)

### ENTREVUE



30 MIN. MAX

L'entretien se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entretien est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

### BARÈME DE NOTATION

10%  
QCM

30%  
ÉPREUVES  
SPÉCIALISÉES

60%  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE : 8

## 2 SE PRÉPARER

→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou de l'entretien).

*Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, pas de vous les procurer.*

### LOGICIELS



Unity 3D



Unreal Engine 4

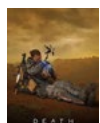


Lumberyard

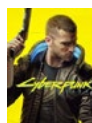


Visual Studio

### JEUX VIDÉO



Death Stranding  
Hideo Kojima  
Productions



Cyberpunk 2077  
CD Projekt RED



Animal Crossing:  
New horizons  
Nintendo



Star Wars: Squadrons  
Motive Studios

### SITE WEB



[www.khanacademy.org](http://www.khanacademy.org)

### 3 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



**Portfolio optionnel ou obligatoire**  
(selon l'année choisie)

Le portfolio doit être apporté le jour de l'entrevue (clé USB)

### PORTFOLIO OPTIONNEL EN 1<sup>RE</sup> ANNÉE GAME PROGRAMMING

**-10  
0-1**

**PROJETS DE PROGRAMMATION**



**PROGRAMMES EN C**

### PORTFOLIO OBLIGATOIRE EN 2<sup>E</sup> ANNÉE GAME PROGRAMMING

**-10  
0-1**

**PROJETS DE PROGRAMMATION**



**PROGRAMMES EN C**



**PROGRAMMES EN C++**

## ADMISSION 2021

Les résultats seront disponibles dans votre espace [my.isart.com](http://my.isart.com) le 25 février 2021 à partir de 16h.

## GAME DATA ANALYST

Durée des études  
**1 an**

## 1 TESTS

### ÉPREUVES ÉCRITES

 30 MIN. MAX

**QCM (30 min.) :** QCM Anglais / QCM Références guide admission / QCM Culture métier - secteur d'activité

### ENTREVUE

 30 MIN. MAX

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min maximum. Il est demandé de venir avec votre portfolio sur une clé USB, ainsi qu'une version imprimée de votre CV. L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre potentiel créatif, votre motivation, ainsi que vos connaissances de la formation proposée par ISART et de l'industrie du jeu vidéo.

### BARÈME DE NOTATION

**20%**  
QCM

**80%**  
ENTREVUE

NOTE  
ÉLIMINATOIRE : 8

## 2 SE PRÉPARER

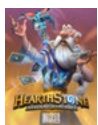
→ Il est recommandé de vous tenir au courant de l'actualité et de lire la presse vidéoludique française et internationale.

→ L'équipe pédagogique vous propose une sélection de références ci-dessous.

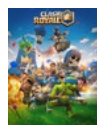
Certaines feront l'objet d'un échange avec le jury (par QCM lors des épreuves écrites ou de l'entrevue).

*Il est demandé de vous renseigner à leur sujet, pas de vous les procurer.*

### JEUX VIDÉO



*Hearthstone*  
**Blizzard Entertainment**



*Clash Royale*  
**Supercell**



*Game of War*  
**Machine Zone**

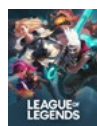


*Star Wars: Galaxy of Heroes*  
**Electronic Arts**

### JEUX VIDÉO



*Clash of Clans*  
**Supercell**



*League of Legends*  
**Riot Games**



*Free-to-play's MECHANICS are Great - The min-Game Revolution*  
**Extra Credits**



*Free-to-play is currently broken - How high costs drive player away from F2P Games*  
**Extra Credits**

### VIDÉOS



*Monetize : the Seven Deadly Sins of Game Monetization*  
**Reddit**



*Designing journey*  
**Jenova Chen**  
**GDC Vault**



*Metaphysics of Game Design*  
**Will Wright**  
**GDC Vault**



*Monetizing F2P without «The Pinch»*  
**Scott Rigby**  
**GDC Vault**

### ARTICLES



*The Chemistry of Game Design*  
**Daniel Cook**  
**Gamasutra**



*The Design of Free-to-play Games / Part 1*  
**Pascal Luban**  
**Gamasutra**



*The Design of Free-to-play Games / Part 2*  
**Pascal Luban**  
**Gamasutra**

### 3 DOSSIER DE CANDIDATURE

Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école au plus tard la veille de votre convocation via [my.isart.com](https://my.isart.com) (votre espace personnel de candidature).



**CV avec photo**  
Sa version imprimée sera  
à présenter en entrevue



**Lettre de motivation**



## 1 TESTS

### WRITTEN TESTS

2 HOURS

**MCQ (30 min.):** MCQ References admission guide / MCQ Business culture - sector of activity

**Specialized tests (1h30):** Mathematics / Logic / Interview preparation

### INTERVIEW

30 MIN. MAX

The interview will take place with the jury and will last 30 min maximum. The aim of the interview is to evaluate your creative potential, your motivation, as well as your knowledge of the training offered by ISART and of the video game industry.

### GRADE SPLIT

10%  
MCQ

30%  
SPECIALIZED  
TESTS

60%  
INTERVIEW

PASS MARK: 8/20

## 2 PREPARING YOURSELF

→ We recommend that you stay up to date with current events and read video game press.

→ Please find below a selection of references, suggested by the teaching staff. Some will be the topic of discussion with the panel (MCQ during the written tests or during the interview).

*We ask that you do some research on the subjects, you do not need to purchase your own copy.*

### TOOLS



Adobe Animate



Unity 3D



Unreal Engine 4

### VIDEO GAMES



Good Job!  
Paladin Studio



Fall Guys  
Mediatonic



Outer Wilds  
Mobius Digital



I'm Ping Pong King  
Orangenose Studio

### ARTICLES



Doing Free to Play  
Wrong How Bad  
Monetization Harms  
F2P Games  
Extra Credits



How to Prototype a  
Game in Under 7 Days  
Gamasutra

### 3 APPLICATION FILE

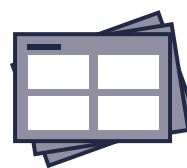
Your application file must be sent to the school by the day before your appointment, at the latest via [my.isart.com](https://my.isart.com) (your personal application portal).



Resume with photo



Cover letter



Optional portfolio

### OPTIONAL PORTFOLIO FOR 1<sup>ST</sup> YEAR BACHELOR'S

Your portfolio **should** contain:



**A GAME, APP OR WEBSITE  
PROTOTYPE**



**A GAME CONCEPT**



**ANY RELEVANT CREATION**