2022-2023

#2 BEST GAME SCHOOLS
GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION
WORLD RANKING 2021

ANIM. 3D·FX

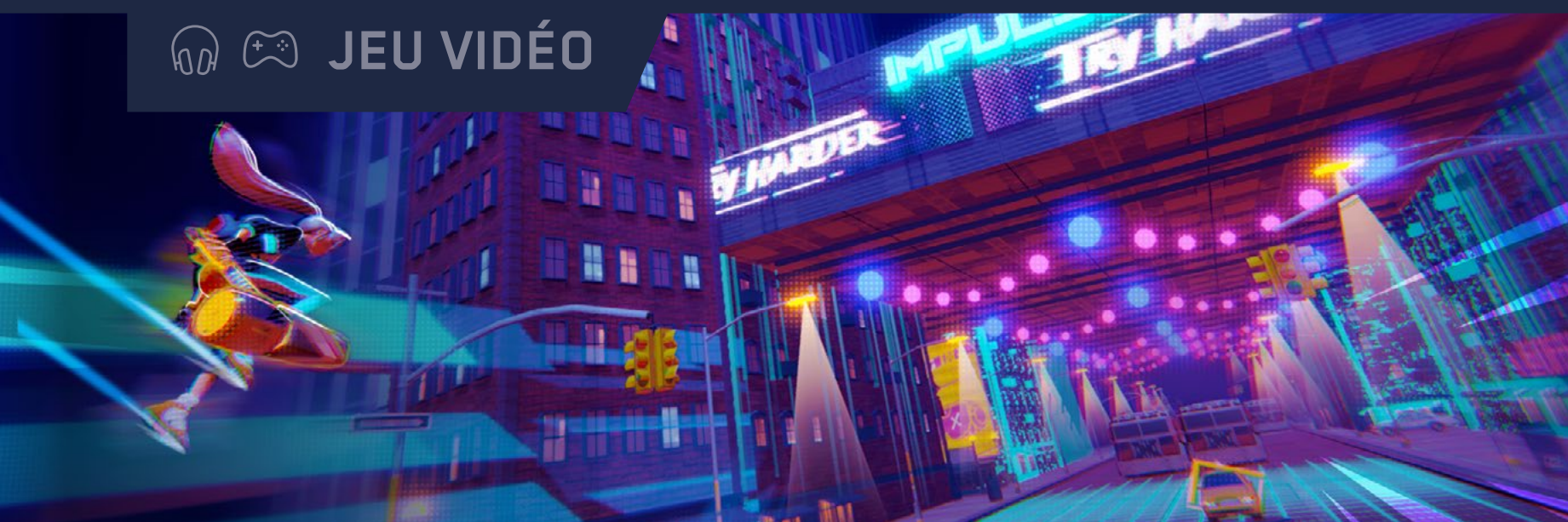
ISART DIGITAL

L'ÉCOLE DU JEU VIDÉO & DE L'ANIMATION 3D·FX

PARIS / MONTRÉAL / TOKYO

DEPUIS 2001

JEU VIDÉO



20 ANS D'EXPERTISE
PÉDAGOGIQUE

1 200 ÉTUDIANTS
À PARIS ET MONTRÉAL

+1800 DIPLÔMÉS

2 CAMPUS PARIS MONTRÉAL
2 PARTENARIATS AU JAPON

91% DES ÉTUDIANTS SATISFAITS
DE LA FORMATION
ANNÉES 2020-2021

91% TAUX D'INSERTION PROFESSIONNELLE
3 DERNIÈRES PROMOS

+140 PRIX ET +970 SÉLECTIONS

95% DE RÉUSSITE AUX CERTIFICATIONS
3 DERNIÈRES PROMOS

18,4% DE DIPLÔMÉS À L'ÉTRANGER

ÉDITO

BIENVENUE À ISART DIGITAL®

DEPUIS 2001 UNE HISTOIRE QUI SE CONSTRUIT

ISART Digital® forme avec passion et savoir-faire ses étudiants aux métiers du jeu vidéo, de l'animation 3D-FX et des nouveaux secteurs du numérique.

Ses formations d'excellence sont dispensées par des professionnels de haut niveau et en alternance dans l'industrie.

ISART Digital® est une école de référence mondiale et évolue au sein d'un large réseau d'entreprises partenaires et d'institutionnels.

UNE ÉCOLE INTERNATIONALE RÉPUTÉE

France (2001), Japon (2005) puis Canada (2012), ISART Digital® est présente dans des pays qui font référence dans l'industrie. Des récompenses prestigieuses viennent reconnaître la qualité des projets des étudiants à l'étranger (Siggraph, Unity Awards...).

L'école est depuis plusieurs années classée 1re en Europe et au Québec (Canada) par LinkedIn, sur l'insertion professionnelle en "Game and Interactive Media Design", et dans le TOP 5 en France en Cinéma d'Animation, ce qui fait d'ISART une référence mondiale.

Cette visibilité internationale permet aux isartiens de travailler dans les meilleures entreprises mondiales et de s'appuyer sur un large réseau d'alumni.

L'ALTERNANCE : UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE POUR UNE FORTE INSERTION PROFESSIONNELLE

Cette place de leader sur l'insertion professionnelle est le résultat de formations très scientifiques et d'une politique orientée vers les entreprises : l'expérience professionnelle est mise au cœur des études, dans un rythme alterné d'une semaine à l'école puis d'une semaine en entreprise, tout au long de l'année.

Les isartiens multiplient ainsi les expériences professionnelles au cours de leur scolarité et s'intègrent au monde professionnel naturellement à la fin de leurs études dans les plus grandes capitales du numérique (Tokyo, Montréal, Paris...).

UNE ÉCOLE TOURNÉE VERS L'AVENIR

Dans un monde socio-économique qui évolue rapidement, ISART Digital® incite ses étudiants à adopter une démarche scientifique active tout au long de leur scolarité et durant leur vie professionnelle. Coworking, veille technologique, recherche et entrepreneuriat sont des fondamentaux qu'encourage l'école depuis toujours. De nombreux projets et entreprises d'isartiens ont ainsi été créés avec le soutien de l'école.

Nous serons très heureux de vous accueillir pour vous accompagner dans la découverte et l'apprentissage du métier que vous avez choisi, vers une carrière professionnelle réussie et épanouissante !

Xavier Rousselle, Directeur

Karin Houpillart, Directrice

SOMMAIRE

Tous les projets présentés dans cette brochure ont été réalisés entièrement par les étudiants d'ISART Digital®.
Les crédits images sont disponibles sur www.isart.fr

UNE GRANDE ÉCOLE INTERNATIONALE / 06

08 / UNE RÉPUTATION MONDIALE

UNE ÉCOLE AUX VALEURS FORTES / 10

12 / UNE RELATION PRIVILÉGIÉE AVEC LE MONDE PROFESSIONNEL

LES ENTREPRISES TÉMOIGNENT / 14

16 / L'ALTERNANCE : UNE INTÉGRATION PROFESSIONNELLE PROGRESSIVE

DES ALTERNANCES RÉUSSIES / 18

20 / LES DIPLÔMÉS SUR LES PRODUCTIONS

LE SUCCÈS DES DIPLÔMÉS / 22

24 / UNE ÉQUIPE D'EXCELLENCE

UN CADRE DE TRAVAIL PROPICE À L'INNOVATION ET À LA CRÉATIVITÉ / 26

28 / DES MÉTIERS PASSIONNANTS

ISART DIGITAL® MONTRÉAL / 52

56 / SUMMER SCHOOL

LA COMMUNAUTÉ ISART DIGITAL / 58

60 / CONCOURS 2022

NOUS RENCONTRER INFOS PRATIQUES / 62

64 / DES LOCAUX ÉQUIPÉS POUR CRÉER

ZOOM SUR
LES FORMATIONS

ISART DIGITAL

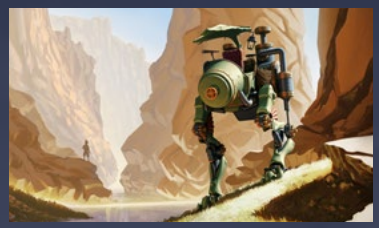
Digital Art
BACHELOR

30

Cinéma 3D
BACHELOR & MASTÈRE

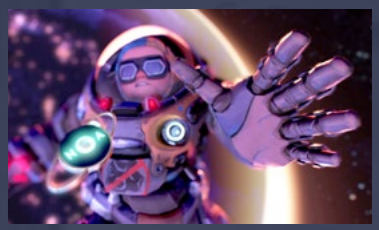
32

Game Art
BACHELOR & MASTÈRE



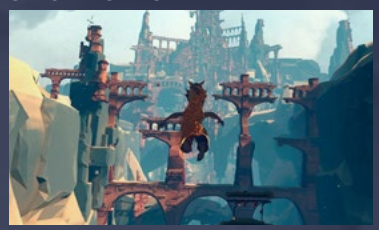
34

Film 3D
SPÉCIALISATION



36

Tech. Game Art
SPÉCIALISATION

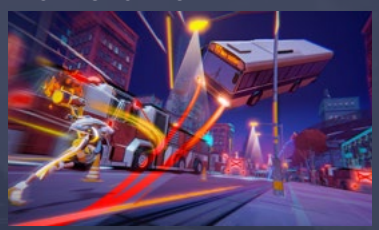


38

Game Design
BACHELOR & MASTÈRE

40

Game Design & Programming
BACHELOR & MASTÈRE

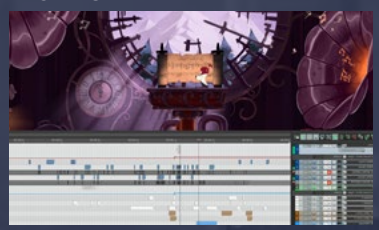


42

Game Programming
BACHELOR & MASTÈRE

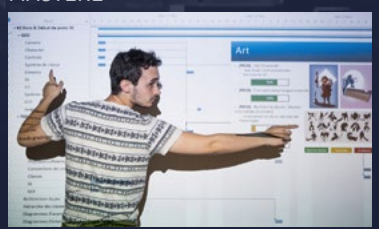
44

Music & Sound Design
BACHELOR



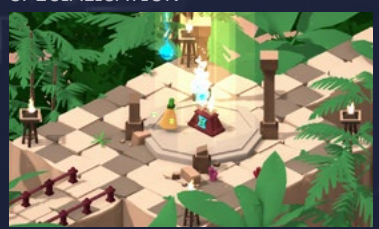
46

Producer
MASTÈRE



48

Game Data Analyst
SPÉCIALISATION



50

Summer School
STAGES D'ÉTÉ

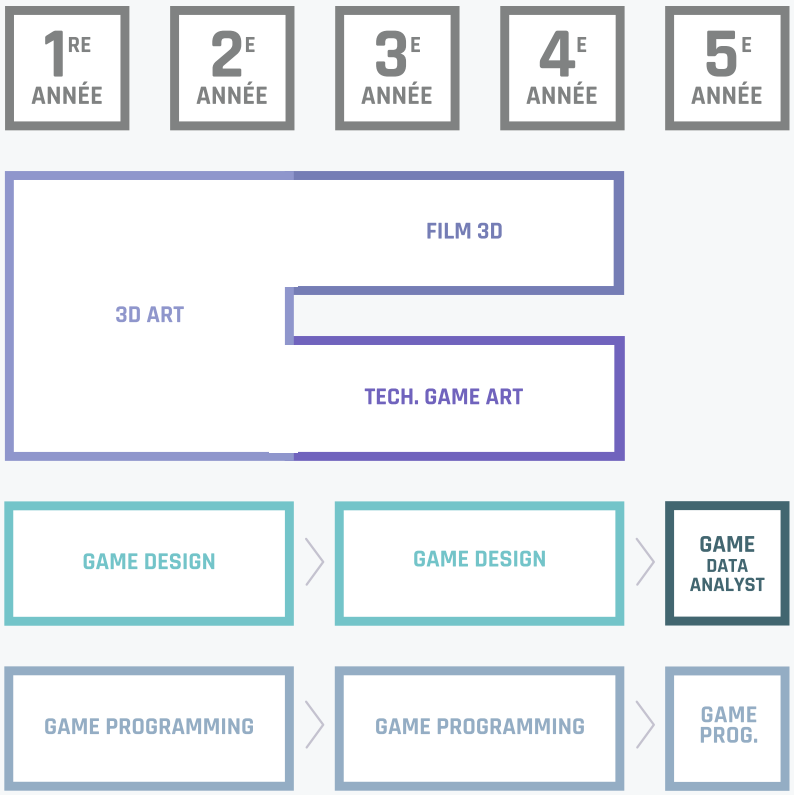
56

CURSUS MONTRÉAL

ADMISSION
Bac + Concours

ADMISSION PARALLÈLE
POSSIBLE pour certaines formations

DIPLÔME
Canada : AEC
France : RNCP



2E ANNÉE
AEC 3D ART
Artiste 3D pour le Cinéma d'Animation et le Jeu vidéo

4E ANNÉE
AEC FILM 3D
Spé. Artiste 3D pour le Cinéma

RNCP niveau 7
Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

4E ANNÉE
AEC TECH. GAME ART
Spé. Artiste 3D pour le Jeu Vidéo

RNCP niveau 7
Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

2E ANNÉE
AEC GAME DESIGN
Conception des mécaniques de Jeu Vidéo

4E ANNÉE
AEC GAME DESIGN
Conception produit Jeu Vidéo

4E ANNÉE
RNCP niveau 7
Concepteur de Jeux Vidéo

2E ANNÉE
AEC GAME PROGRAMMING
Programmation des moteurs de Jeu Vidéo

4E ANNÉE
AEC GAME PROGRAMMING
Programmation des mécaniques de Jeu Vidéo

DES PASSERELLES ENTRE PARIS & MONTRÉAL

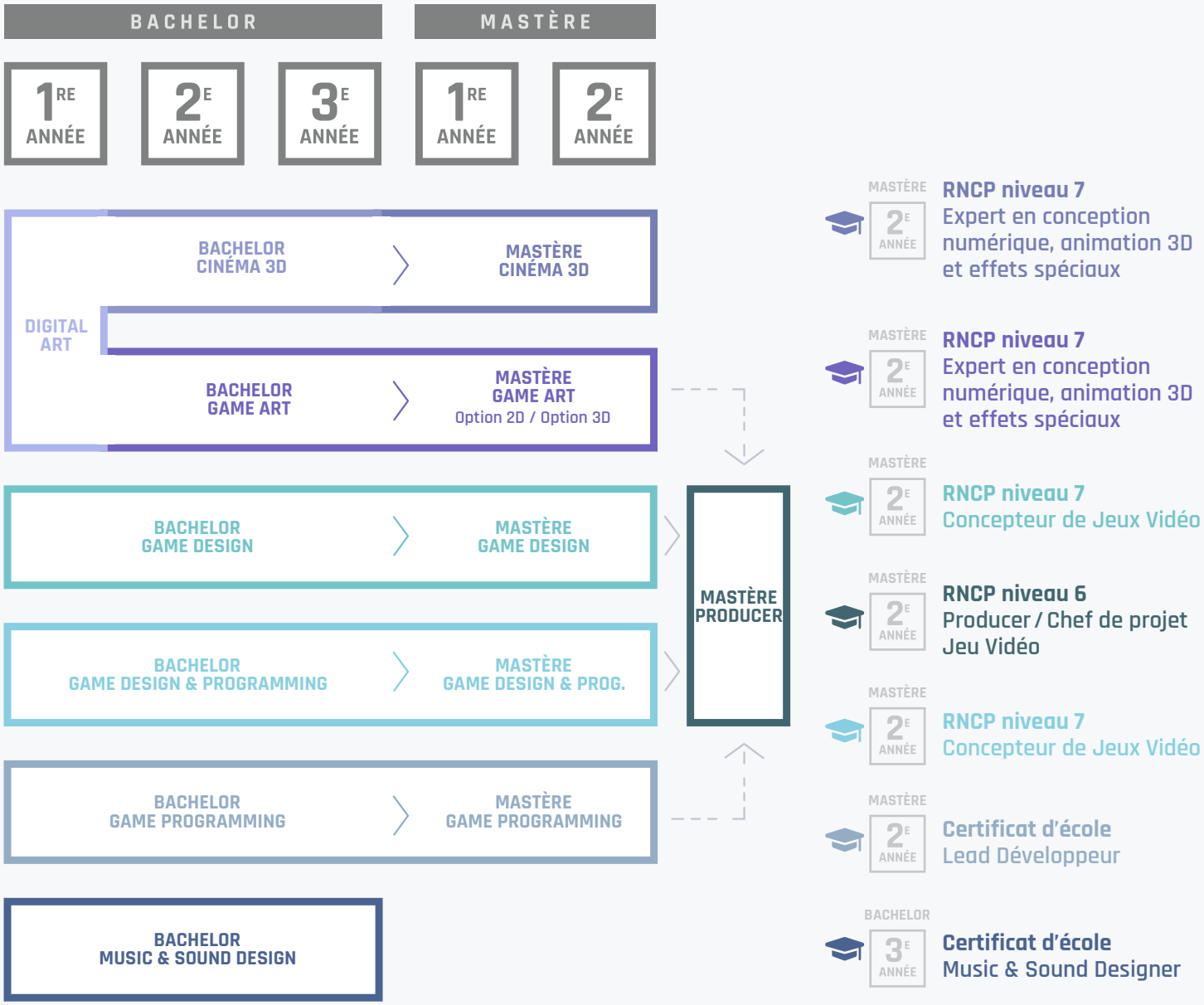
Il est possible de commencer son cursus à ISART® Paris ou ISART® Montréal puis de le poursuivre dans l'autre école (en fonction des correspondances entre les formations).

DÉCOUVREZ ISART® MONTRÉAL
PAGE 52

CURSUS PARIS

ADMISSION
Bac + Concours

ADMISSION PARALLÈLE POSSIBLE
pour certaines formations



MASTÈRE 2E ANNÉE
RNCP niveau 7
Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

MASTÈRE 2E ANNÉE
RNCP niveau 7
Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

MASTÈRE 2E ANNÉE
RNCP niveau 7
Concepteur de Jeux Vidéo

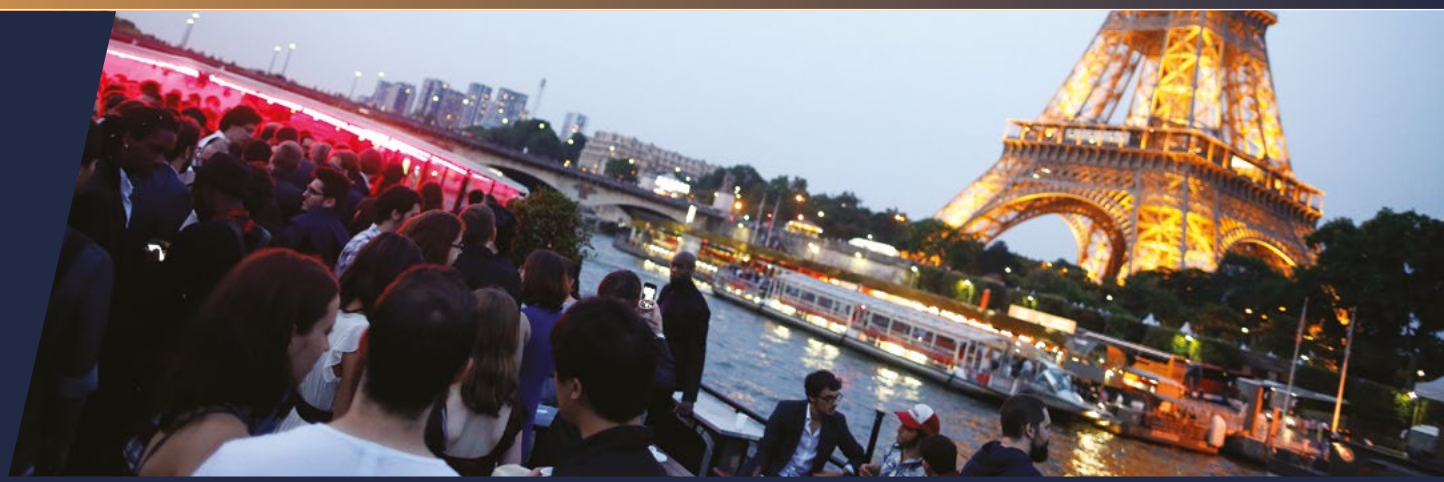
MASTÈRE 2E ANNÉE
RNCP niveau 6
Producer / Chef de projet Jeu Vidéo

MASTÈRE 2E ANNÉE
RNCP niveau 7
Concepteur de Jeux Vidéo

MASTÈRE 2E ANNÉE
Certificat d'école
Lead Développeur

BACHELOR 3E ANNÉE
Certificat d'école
Music & Sound Designer

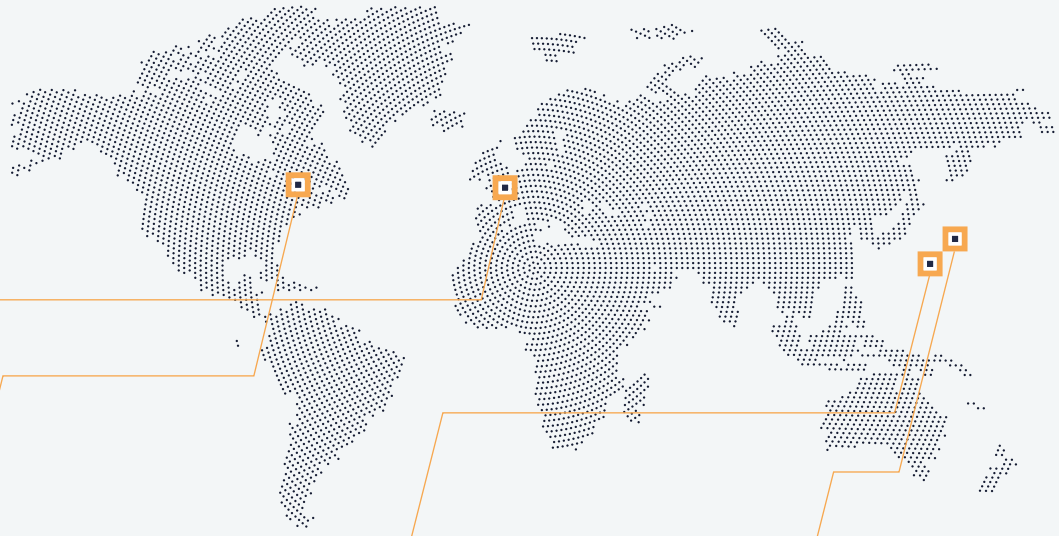
UNE GRANDE ÉCOLE
INTERNATIONALE



ISART® DANS LE MONDE

ISART Digital® se développe au cœur des pays leaders du jeu vidéo et de l'animation 3D-FX. Historiquement située à Paris, l'école propose à ses étudiants l'expérience unique et enrichissante de partir étudier et de travailler au Canada et au Japon.

Cette ouverture internationale est indispensable pour assurer la réussite des étudiants et leur mobilité dans le monde professionnel.



PARIS

Au cœur du développement numérique français

L'école est située à Paris, au centre d'un réseau exceptionnel d'entreprises du numérique et dispose d'un campus à Montreuil.

ISART Digital® Paris attire de nombreuses entreprises et intervenants français et étrangers, qui viennent rencontrer les étudiants et participer à la vie de l'école.

MONTRÉAL

Hub mondial du Jeu Vidéo & de l'Animation 3D-FX

ISART Digital® est convaincue que la collaboration entre le Canada et la France est un atout essentiel pour le dynamisme des secteurs du Jeu Vidéo, de l'Animation 3D et des Effets Spéciaux Numériques.

ISART Digital® Montréal est située au cœur de Montréal, à deux pas des plus grands studios. Pour des cursus d'un à cinq ans, les étudiants y étudient le Game Design, l'analyse de Data Jeu Vidéo, le Game Programming et la 3D orientée Jeu Vidéo ou Animation 3D.

TOKYO

De nombreuses interactions créatives

ISART Digital® poursuit sa consolidation à l'international avec la prestigieuse Tokyo University of Technology (TUT). Depuis la signature du partenariat en décembre 2015, les projets et collaborations fructueuses ne cessent de se développer entre les deux écoles.

Un séjour d'études "R&D" de 12 mois à la Tokyo University of Technology est proposé aux étudiants. Il permet d'approfondir un thème de recherche conjointement avec ISART et la TUT.

NIIGATA

Découvrir la culture japonaise

ISART Digital® a signé en mars 2005 un partenariat d'envergure avec l'une des meilleures écoles japonaises de jeu vidéo : Niigata Computer College (Grand Prix Étudiant du Tokyo Game Show).

Ce partenariat permet aux étudiants d'effectuer un séjour d'un mois au Japon.

Cet échange est un véritable succès : il a déjà permis à plus d'une centaine d'isartiens de découvrir le Japon en séjour court et à plus d'une vingtaine de diplômés de s'y installer.

SE PRÉPARER À UN MÉTIER INTERNATIONAL

Les métiers du Jeu Vidéo et de l'Animation 3D-FX s'exercent dans le monde entier. Comprendre, s'exprimer et échanger en anglais doit devenir naturel pour évoluer dans ces Industries.

C'est pourquoi, l'Active English Department d'ISART Digital® s'emploie à faire de l'anglais une matière vivante et interactive : cours théoriques et pratiques, sujets variés en rapport avec l'Industrie, échanges conversationnels avec des étudiants étrangers, préparation au TOEIC, présentations en anglais devant l'équipe pédagogique et les jurys. Les étudiants sont préparés efficacement à travailler dans une équipe internationale.

Université de Californie à ISART®

ISART® - TUT Game Jam

UNE RÉPUTATION **MONDIALE**

UNE INSTITUTION RECONNUE

La renommée d'ISART Digital® est primordiale pour l'avenir professionnel de ses étudiants. Diplômes homologués, présence à l'international, nombreuses récompenses... sont autant de facteurs qui garantissent cette réputation d'excellence.

Avant tout, la qualité de l'école s'illustre par son réseau d'anciens qui réussissent leur carrière professionnelle dans les secteurs du Jeu Vidéo, de l'Animation 3D-FX et du Sound Design.

Remise des diplômes

SIGGRAPH
USA · ASIA
FINALIST 2019
FINALIST 2018

FINALIST
THE GAME AWARDS
USA
2018

UNITY AWARDS
FINALIST 2020
FINALIST 2018
FINALIST 2017
FINALIST 2016
FINALIST 2015
WINNER 2014
USA

WINNER
BAFTA STUDENT
USA
2021

GDC UNREAL
FINALIST 2020
FINALIST 2018
USA

ANNECY
FINALIST 2018
FINALIST 2017
FRANCE

WINNER
PÉGASES
FRANCE
2021

FINALIST
IGF
USA
2021

WINNER
BIG FESTIVAL BRAZIL
BRAZIL
2021

ISART DIGITAL

DES PARTENARIATS PRESTIGIEUX

ISART DIGITAL® & SON RÉSEAU

L'école a très tôt été identifiée comme une interlocutrice privilégiée par les acteurs institutionnels du numérique. Elle est aujourd'hui membre de Capital Games, du réseau REJV des écoles, de Women in Games France, du RECA et Les Femmes s'Animent. Elle est régulièrement sollicitée pour participer à des conférences et groupes de travail sur les sujets phares de l'industrie.

ISART Digital® est devenue la référence des ateliers « Découverte des métiers jeu vidéo et animation 3D-FX » auprès des jeunes. L'équipe pédagogique de l'école est ainsi régulièrement sollicitée par les institutions culturelles : la Cité des Sciences et de l'Industrie, la Bibliothèque du Centre Georges Pompidou, le Forum des Images...

DES PROJETS RÉCOMPENSÉS

+ 140 PRIX / +970 SÉLECTIONS

L'école favorise l'émergence d'un vivier de talents pour les entreprises. Originalité, créativité et innovation sont encouragées dans un climat d'exigence et de bienveillance.

Les projets des étudiants sont régulièrement reconnus par les professionnels. Ainsi l'école a reçu plus de 140 prix et de prestigieuses sélections (Siggraph, Unity Awards, Disney-Pixar, Hitsplaytime le Monde, SACD, The Game Awards, les Pégases, IGF, Bafta...).

Prix Siggraph L3.0

#2
BEST
GAME SCHOOLS
GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION
WORLD RANKING
2021

#3
BEST
GAME SCHOOLS
GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION
CANADA RANKING
2021

ISART Digital® Paris

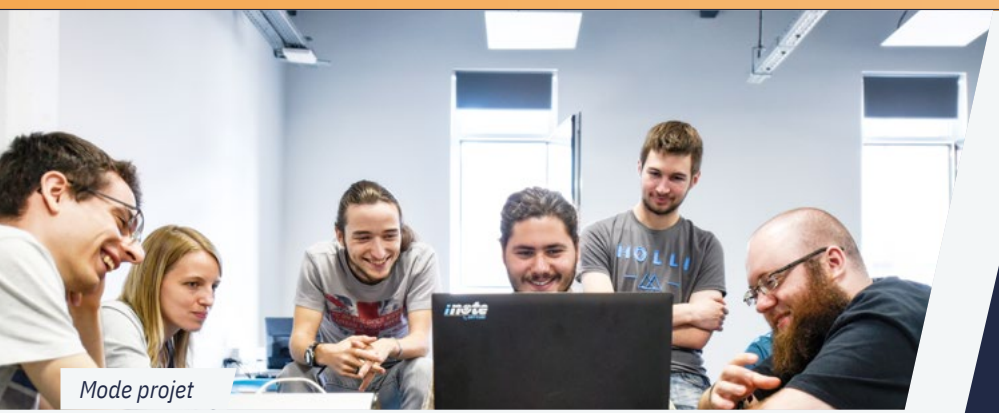
2E meilleure école de jeux vidéo au monde

ISART Digital® Montréal

3E meilleure école de jeux vidéo au Canada

par le site américain **GAMEducation**
SUR **L'INSERTION PROFESSIONNELLE**
DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO ET POUR LES PROJETS ÉTUDIANTS

UNE ÉCOLE AUX VALEURS FORTES



Mode projet

91%
DES ÉTUDIANTS SATISFAITS
DE LA FORMATION

92,5%
DES ÉTUDIANTS SATISFAITS
DE L'AMBIANCE DANS LEUR CLASSE

POUR UNE AMÉLIORATION CONTINUE

École d'excellence, ISART est engagée dans une démarche Qualité afin d'améliorer la performance de l'école et la satisfaction de ses étudiants et partenaires.

La Direction Générale de l'école s'appuie sur des organes de gouvernance qui impliquent chaque acteur d'ISART. Ces organes sont consultés à des fréquences définies et régulières.

- **une école structurée**
  - Comité Pédagogique
  - Comité de Direction
  - Comité Social et Économique
- **des échanges fructueux entre ISART et les étudiants**
  - Commission Éthique
  - Conseil des Études et de la Vie Étudiante
  - Conseil d'Évaluation des Programmes
- **des relations de confiance entre ISART et les entreprises partenaires**
  - Conseils de Perfectionnement
  - Conseil de la Recherche

DES PARTENARIATS ENGAGÉS

ISART Digital promeut la diversité et l'égalité des chances dans l'accès aux métiers du jeu vidéo et de l'animation 3D-FX. L'école s'engage dans l'information et l'éducation de la jeune génération via des conférences et partenariats, notamment avec Magic Makers qui sensibilise au high-tech.

L'école est membre actif d'associations faisant la promotion de l'égalité Homme-Femme telles que Women In Games France, Les Femmes s'Animent et des associations militantes, comme Loisirs Numériques qui prône la diversité et l'inclusion.

ISART mène également un travail de réflexion avec de nombreux acteurs pour rendre l'école plus accessible financièrement et/ou culturellement.

Référentiel National Qualité
Audité par BUREAU VERITAS Certification
Qualiopi processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification Qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'actions suivantes :
ACTIONS DE FORMATION

DES ÉTUDIANTS IMPLIQUÉS

DES PROJETS POUR SENSIBILISER LE PUBLIC

Les étudiants choisissent régulièrement de traiter d'un sujet qui les touche pour sensibiliser le public à travers leurs productions jeu vidéo ou films 3D-FX.

Ainsi le jeu "Leukos War" a été créé pour l'Association Laurette Fugain, afin de sensibiliser au don de plaquettes et de moelle osseuse.

Le court-métrage "Dessine-moi notre rêve" traitant de la diversité a été récompensé au Festival d'Annecy par le prix TFOU d'Animation.

POUR UN PARCOURS HUMAIN ET CITOYEN

ISART Digital encourage les étudiants à intégrer un questionnement environnemental, social et sociétal dans leurs réflexions créatives. Pour favoriser cet état d'esprit, l'école a mis en place le Parcours humain et citoyen, obligatoire en 1re année.

Chaque étudiant suit des masterclasses et ateliers et doit s'engager dans un projet citoyen de son choix.

UNE ÉCOLE OÙ IL FAIT BON ÉTUDIER

ISART propose un lieu de travail et de vie scolaire propice à la bonne progression des études dans un cadre serein et respectueux.

En étroite collaboration avec les étudiants et les acteurs du secteur, ISART s'engage sur des sujets sociétaux majeurs tels que l'inclusion, l'environnement et la qualité de vie dans les études.

Une tolérance zéro est appliquée sur les sujets des violences sexistes et sexuelles ainsi que sur toutes formes de discrimination, exclusion, harcèlement (cyberharcèlement inclus).

BIENVEILLANCE

DIVERSITÉ

REPRÉSENTATIVITÉ

TOLÉRANCE

RESPECT

ÉGALITÉ

ENGAGEMENT

MIXITÉ

ÉCOUTE

INCLUSIVITÉ

ÉTHIQUE

UNE RELATION PRIVILÉGIÉE AVEC
LE MONDE PROFESSIONNEL

UN DÉPARTEMENT DÉDIÉ À LA RÉUSSITE DES ÉTUDIANTS

ISART Digital® dispose d'un département Relations Entreprises qui dynamise l'insertion professionnelle des étudiants grâce à ses liens privilégiés avec le monde socio-économique.

Playtest au studio "Spearhead Games"

+1800
DIPLÔMÉS

91%
TAUX D'EMPLOI
3 DERNIÈRES PROMOS

18,4%
DES DIPLÔMÉS
À L'ÉTRANGER

DES DIPLÔMES INSCRITS AU RNCP
NIVEAUX 7 & 6

#2 BEST
GAME SCHOOLS
GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION
WORLD RANKING
2021

PRESTIGIEUX PALMARÈS
DE RÉCOMPENSES ET SÉLECTIONS
+140 PRIX
+970 SÉLECTIONS

6 SÉLECTIONS CONSÉCUTIVES
AUX UNITY AWARDS
SEATTLE - USA
1 NOMINATION
AUX GAME AWARDS
LOS ANGELES - USA

DES PARTENAIRES DE RENOM

PARRAINAGE DES ÉTUDIANTS DE CINÉMA 3D

Chaque projet de fin d'études (Mastères 1 et 2) est accompagné par un professionnel jusqu'à sa réalisation finale. Les étudiants ont ainsi eu pour parrains : Method Animation, Cube Creative, Illumination Mac Guff, Circus, La Station Animation, Studio Hari, The Yard VFX, Mikros Animation, Superprod, Les Androïds Associés, TeamTo, Mathematic, Gear Prod, Knightworks, BUF, Supamonks...

Ces professionnels s'engagent à suivre les étudiants et les aider, par leur grande expérience, à concrétiser leurs films de fin d'études.

MASTERCLASSES

Des professionnels réputés viennent partager leur passion et savoir-faire lors de conférences ou masterclasses : Dreamworks, Pixar, Nintendo, MPC, Cinesite, Gameloft, DNEG, BUF, Asobo Studio, Persistant Studios, Framestore, Cyanide Studio, DONTNOD Entertainment, Ubisoft, Epic Games, Blizzard Entertainment, Unit, Amuse, Illumination Mac Guff, Union VFX, CyberConnect2, The Focus...

JURY

Les projets inter-cursus sont présentés aux professionnels de l'industrie. Le "Grand Prix du Jury" est décerné à cette occasion. ISART Digital® accueille des présidents de jury issus de studios renommés : Ubisoft, Blizzard Entertainment, Anuman Interactive, DONTNOD Entertainment, Amplitude Studios, TF1, Cube Creative, 2 Minutes, Illumination Mac Guff, Media Molecule, TeamTo, MPC, Kylotonn, BUF, Dreamworks...

+ DE 500 PARTENAIRES

FONT CONFIANCE AUX ISARTIENS

ISART Connect

ISART® CONNECT & ISART® TALENTS

DES RENDEZ-VOUS INCONTOURNABLES

Chaque année, ISART met en relation les étudiants et les professionnels du monde entier des industries du Jeu Vidéo, du Film 3D-FX et du Sound Design. Ces rencontres sont dédiées à l'alternance, au recrutement et à la présentation des Projets de Fin d'Études.

LES CONSEILS DE PERFECTIONNEMENT

Des conseils de perfectionnement sont organisés chaque année au sein de l'école. Ils réunissent les professionnels de l'industrie et les équipes ISART Digital® : Direction, Pédagogie, Relations Entreprises. Ce sont des moments d'échanges privilégiés pour s'assurer de la parfaite adéquation entre les besoins des studios et les compétences mises en œuvre par les étudiants au cours de leur formation. Les tendances et les évolutions de l'Industrie sont également au coeur des discussions.

LES ENTREPRISES **TÉMOIGNENT**

Halima BOUSAIDI
Human Resources Business Partner
GAMELOFT

L'alternance est une vraie valeur ajoutée car les étudiants sont confrontés pendant les études au milieu de l'entreprise.

Nathan BLAIS
Directeur Audio
UBISOFT

Les projets de fin d'année des étudiants Music & Sound Design m'ont impressionné par leurs qualités musicales et sonores et leur niveau d'exigence, et ce tant sur le plan créatif que technique, attestant qu'ils ont toutes les cartes en main pour s'insérer professionnellement.

Simon VANESSE
Animation Service Line Director
MIKROS ANIMATION

Les étudiants d'ISART Digital® dégagent beaucoup de plaisir et d'énergie. Nous recherchons des talents avec lesquels nous pouvons nous projeter dans l'avenir. Et c'est le cas avec les diplômés d'ISART®.

Luis CATALDI
Lead Evangelist
QUIXEL
EPIC GAMES

J'ai vraiment apprécié que les projets étudiants aient une expérience de jeu complète avec un très haut niveau de qualité.

Geoffroy GIVRY
VFX Supervisor & Technical Director
UBISOFT

ISART Digital® est une école à la réputation internationale, reconnue mondialement par les plus grands studios de l'industrie.

Amandine DOBROWOLSKI
Performance & Compensation Specialist
UBISOFT

Les atouts des étudiants d'ISART® sont la formation, l'expérience en entreprise et les projets !

Amélie PARAÏSO
Head of Recruitment
ILLUMINATION MAC GUFF

ISART Digital® est un acteur important dans la formation d'animation 3D. Les compétences techniques et artistiques que les étudiants acquièrent au cours de leurs études leur permettent de rejoindre notre studio dans différents départements et ainsi de participer à la production de films d'animation internationalement reconnus.

Julien ROUVRAIS
Publishing and Editorial Manager
KETCHAPP

La technique et la créativité des étudiants sont superbes.

Julien VILLEDIEU
Délégué Général
SNJV - SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

ISART Digital® est une école reconnue pour son sérieux et forme des étudiants aux métiers du jeu vidéo et de l'animation. ISART Digital® est membre du Réseau des Écoles du Jeu Vidéo auquel elle contribue activement depuis sa création. L'école collabore étroitement avec les studios français pour apporter aux étudiants une expertise se basant sur des connaissances réelles et sur la transmission d'une expérience pérenne dans l'univers vidéoludique.

Anne DEVOUASSOUX
Executive Producer
KYLOTONN

J'ai été impressionnée par la qualité de finition des projets que j'ai pu tester. Les étudiants d'ISART Digital® montrent une vraie maîtrise technique et créative. La qualité de finition des travaux est de niveau professionnel.

Clément DEMARET
Senior Level Designer
CYANIDE

J'ai trouvé les projets extrêmement homogènes graphiquement, en terme de gameplay et de réalisation technique.

Aurélien BAGUERRE
Lead Audio
QUANTIC DREAM

Il y a beaucoup d'originalité dans les travaux des étudiants d'ISART Digital®. Le niveau de qualité est très bon et les projets sont très bien réalisés.

Tom REED
Head of Character Lab
MPC

Le fait de passer une semaine à ISART® et une semaine en entreprise est très intéressant.

Corinne BILLON
Studio Art Director
AMPLITUDE STUDIOS

Que ce soit la réflexion sur le positionnement de départ, l'adéquation entre volonté d'expérience gameplay et mise en œuvre graphique pour proposer des réponses adéquates, les projets sont très variés, pertinents, et soignés ; jusqu'au travail d'ergonomie et d'interface qui m'ont vraiment séduite par leur qualité et niveau de finition.

Corinne KOUPER
Executive Producer
TEAMTO

J'ai été très heureuse de découvrir des équipes passionnées et des films aboutis.

Nicolas RIOUX
Executive VP of Technology
UBISOFT

Vous faites partie des partenaires qui nous ont aidés à progresser, et qui ont eu une influence, de près ou de loin, à nos succès ici et ailleurs. Nous sommes heureux de pouvoir continuer à contribuer, avec vous, au succès et au dynamisme du Québec et de l'industrie du jeu vidéo.

Olivier GILBERT
Directeur Associé
BUF

Buf cherche des compétences. Et ces compétences, on les trouve à ISART®.

Rémi DELETRAIN
Technical Director Animator
QUANTIC DREAM

L'alternance est un point essentiel dans les formations afin de pouvoir appliquer ses acquis en entreprise.

Oskar GUILBERT
CEO
DONTNOD ENTERTAINMENT

Notre studio entretient des rapports privilégiés avec ISART® depuis de longues années. La qualité et l'expertise de l'enseignement garantissent des profils de qualité à la sortie des études. Pour nous, ISART® est une très belle école !

Lionel FAGES
Associé Fondateur
CUBE CREATIVE

ISART® assure un haut niveau de formation à ses étudiants.

Kristof SERRAND
Character Animation Manager EMEA
NETFLIX

Les films des étudiants sont très aboutis. J'ai beaucoup aimé le design, l'animation des personnages, le graphisme et les couleurs des projets de fin d'études.

Julien BILLARD
Game Lead
OH BIBI

Les étudiants suivent une très bonne formation qui suit la réalité de l'Industrie.

Claire DARRAS
Directrice Adjointe des Opérations
XILAM

Les techniques utilisées par les étudiants sont très maîtrisées et très précises.

L'ALTERNANCE UNE INTÉGRATION PROFESSIONNELLE PROGRESSIVE

UN RYTHME ALTERNÉ ET SOUTENU

ISART® fait le choix d'une pédagogie de qualité adaptée au rythme de l'alternance. L'école place l'entreprise au cœur de son dispositif éducatif.

La formation alterne l'enseignement théorique en cours et l'expérience "terrain" au cœur même des studios de production.

Les 600 heures de cours par an sont réparties sur 19 sessions d'une semaine.

Avec ce dispositif alterné études/travail, les étudiants envisagent le monde professionnel avec beaucoup plus de sérénité et de confiance. Au fil des ans, ils multiplient les expériences en entreprise et s'insèrent naturellement dans l'industrie à la fin des études.

Jury professionnel ISART® Paris : "Naraa, le livre augmenté"

CHOISIR LA
PROFESSIONNALISATION

ISART Digital® a fait le choix d'un rythme de formation alterné pour une intégration progressive et réussie dans le monde professionnel.

Les atouts de l'alternance :

- → Appliquer en entreprise ce qui est appris à l'école
- → Apprendre au contact de professionnels expérimentés
- → Développer son expérience professionnelle et son réseau pendant les études
- → Multiplier les expériences et affiner ses choix de carrière
- → Développer ses capacités d'adaptation et d'autonomie
- → Dans le cadre d'un contrat de professionnalisation ou d'apprentissage, financer une partie de sa formation

UN PARCOURS PERSONNALISÉ GRÂCE À L'ALTERNANCE

À l'exception des années en temps plein, chaque semaine de cours est suivie d'une semaine professionnelle. Ce partage efficace du temps favorise les immersions et les expériences au sein de l'Industrie.

Les étudiants valorisent le temps passé hors de l'école en multipliant les projets et expériences professionnelles, de manière à constituer et enrichir leurs parcours et portfolios.

Les semaines professionnelles sont consacrées à :

- → Expériences en entreprise (stage, contrat de professionnalisation ou d'apprentissage, missions...)
- → Réalisation des projets ISART Digital®
- → Projet d'Entrée en Alternance
- → Développement de son réseau
- → Masterclasses professionnelles

DÉVELOPPER SON
EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Une expérience professionnelle est obligatoire pour valider le passage en année supérieure ou l'obtention du diplôme.

- Bachelor **13 semaines**
  (sauf Game Programming : 11 semaines)
- Mastère **13 semaines** *chaque année*

Chaque expérience professionnelle fait l'objet d'une restitution de la part de l'étudiant : rapport de stage ou présentation devant un jury réunissant Équipe Pédagogique et Relations Entreprises.

MAÎTRISER LES
LEVIERS PROFESSIONNELS

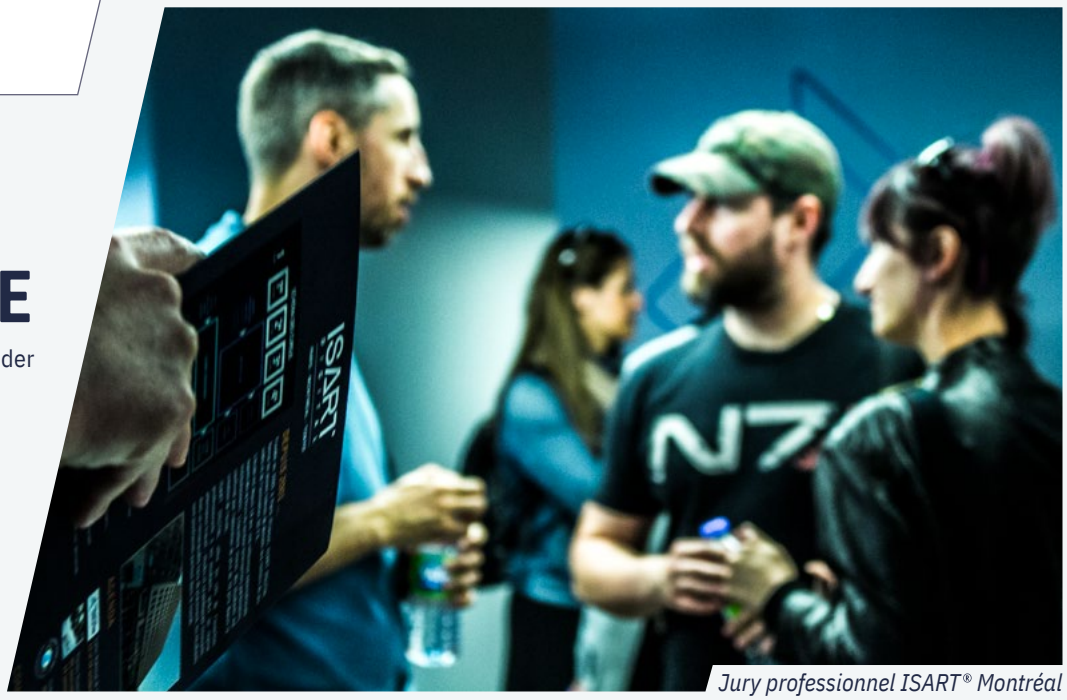
Le Département Relations Entreprises accompagne les étudiants dans leur projet professionnel. Il leur transmet les bonnes pratiques liées à la réussite en entreprise : intégration, comportement, interaction avec l'environnement de travail.

Des cours d'Accompagnement à l'Insertion Professionnelle
Les Chargés de Relations Entreprises interviennent en classe pour sensibiliser les étudiants à différents sujets : secteurs d'activité, métiers, marché de l'emploi, e-recrutement...

Coaching personnalisé
Des rendez-vous sont organisés avec les étudiants afin de faire des bilans personnalisés sur les objectifs professionnels et leur réalisation.

Des ateliers carrières pour aller plus loin
En petit groupe, les Chargés de Relations Entreprises approfondissent des sujets vus en classe : création de CV, jeux de rôle autour de l'entretien de recrutement... ou des thèmes transversaux (partir travailler à l'étranger par exemple).

Suivi en entreprise
Chaque expérience en entreprise donne lieu à un suivi rigoureux. Des rendez-vous sont pris avec le tuteur de l'étudiant pour s'assurer d'une bonne intégration et de la réussite des missions confiées. La qualité du comportement professionnel de l'étudiant est évaluée et donne lieu à une note de compétences socioprofessionnelles. Cette note compte pour le passage en année supérieure ou l'obtention du diplôme.



Jury professionnel ISART® Montréal

DES ALTERNANCES
RÉUSSIES

Étudiants chez Ubisoft

Dès la 2e année du cursus (la 3e année pour Game Programming), la formation alterne cours à l'école et mise en situation professionnelle au cœur des studios.

Les étudiants partent découvrir la vie en entreprise et développent leurs compétences métiers et sociales (communication, esprit d'équipe, gestion des priorités, respect des délais...).

Ils gagnent chaque année en expérience et en maturité professionnelle, ce qui leur permet de s'insérer sur le marché du travail dès la fin des études.

POSTES OCCUPÉS PAR LES ÉTUDIANTS EN ALTERNANCE

FX-3D

3D Artist | Animateur 3D | Assistant Compositing | Assistant DA | Infographiste VFX | Assistant de Production | Cinematic Artist Junior | Concept Artist | Creative Junior | Designer 3D | Dessinateur 3D | Directeur Artistique | Environment Artist 3D | FX Artist | Graphiste 2D 3D | Graphiste Illustrateur | Infographiste 3D | Layout Artist | Modeleur 3D | Motion Designer 2D 3D | Props Artist | Rigger | TD Generalist

JEU VIDÉO

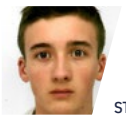
Associate Producer | Chargé Innovation & Tech | Chef de Projet | Développeur AR/VR | Développeur C++/C# | Développeur Jeux Mobiles | Développeur Unity | Développeur VR | Développeur Unreal | Développeur 3D | Game Artist | Game Artist 3D & UI | Game Designer | Game Developer | Game Programmer | Gameplay Programmer | HTML5 Game Developer | Infographiste 3D temps réel | Ingénieur d'Études | Junior UI Designer | Level Designer | Modeleur | Producer | Programmeur C# Junior | Publishing Assistant | Testeur QA | UX Designer

MUSIC & SOUND DESIGN

Assistant Ingénieur Son | Compositeur | Sound Designer

STAGE

Matthieu De Laharpe
Game Programming 4e année
Junior Developer



STAGE

Jessy Calos
Game Design 2e année
DevTester

CONTRAT PRO

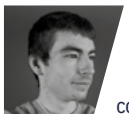
Léa Biscarat
Cinéma 3D 5e année
Layout Artist

STAGE

Thibaud Simon
Producer
Publishing Assistant

STAGE

Lucas Poncon
Cinéma 3D 3e année
3D & Compositing Effect R&D



CONTRAT PRO

Valentin Boesch
Cinéma 3D 5e année
Cinematic Artist Junior

CONTRAT PRO

Kévin Sachwald-Kaiser
Game Design 4e année
Junior Game Designer

CONTRAT PRO

Jannah Mekhaemar
Game Programming 4e année
Programmer R&D Assistant

CONTRAT PRO

Philémon Salerno
Cinéma 3D 5e année
Character Artist

STAGE

Amandine Fradique
Game Design 2e année
Game Designer

CONTRAT PRO

Pauline Le Ray
Producer
Associate Producer

STAGE

Lilian Vidal
Game Design 4e année
UX Designer

STAGE

Maurane Teilloux
Game Art 4e année
Environment Artist 3D

STAGE

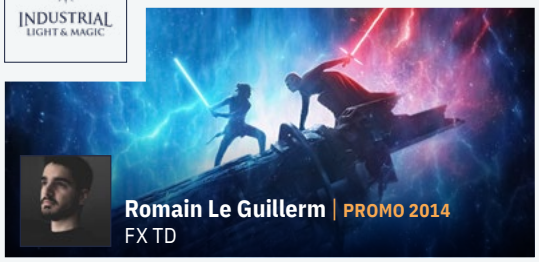
Basile Combet
Game Programming 3e année
Software Engineer

CONTRAT PRO

Whitney Atanley
Cinéma 3D 5e année
Assistante Infographiste Layout

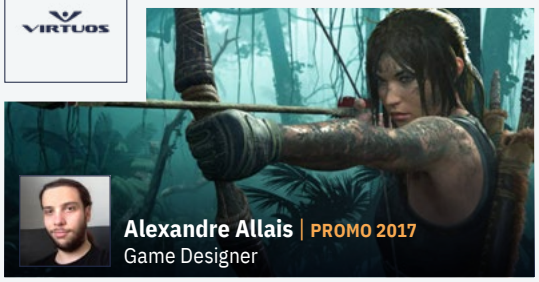
LES DIPLÔMÉS SUR
LES PRODUCTIONS

STAR WARS. ÉPISODE IX : L'ASCENSION DE SKYWALKER



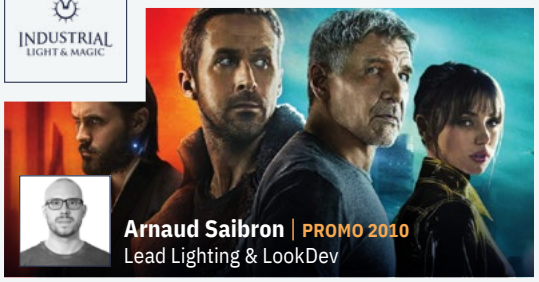
Romain Le Guillerm | PROMO 2014
FX TD

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



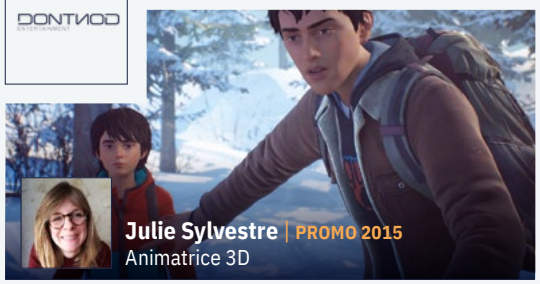
Alexandre Allais | PROMO 2017
Game Designer

BLADE RUNNER 2049



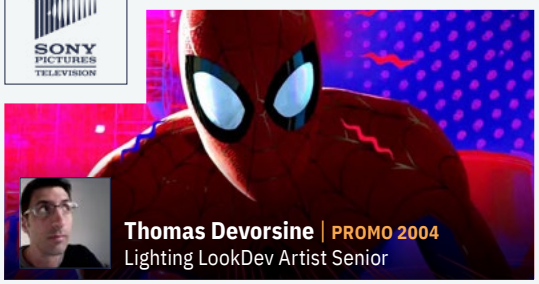
Arnaud Saibron | PROMO 2010
Lead Lighting & LookDev

LIFE IS STRANGE 2



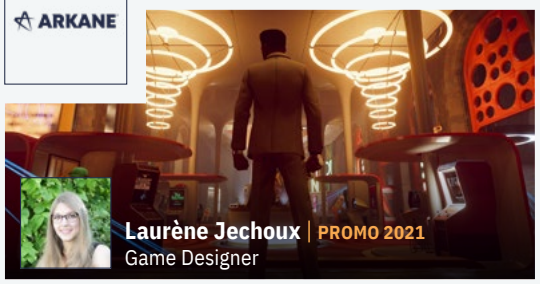
Julie Sylvestre | PROMO 2015
Animatrice 3D

SPIDERMAN : NEW GENERATION



Thomas Devorsine | PROMO 2004
Lighting LookDev Artist Senior

DEATHLOOP

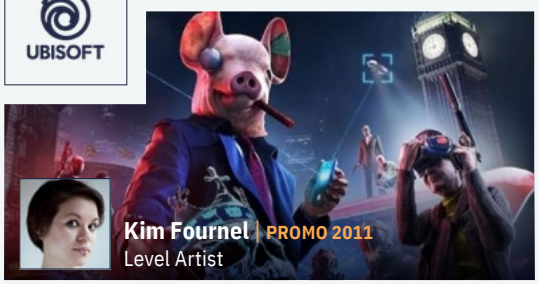


Laurène Jechoux | PROMO 2021
Game Designer

LES ANIMAUX FANTASTIQUES

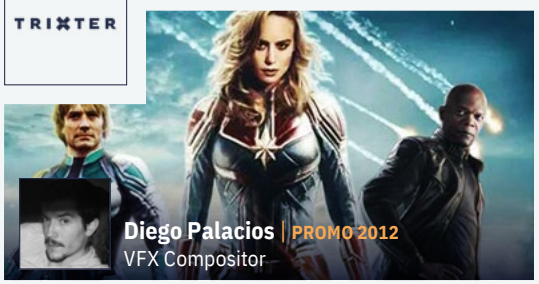
Pascal Chaplais | PROMO 2014
Creature FX TD / Rigger

WATCH DOGS LEGION



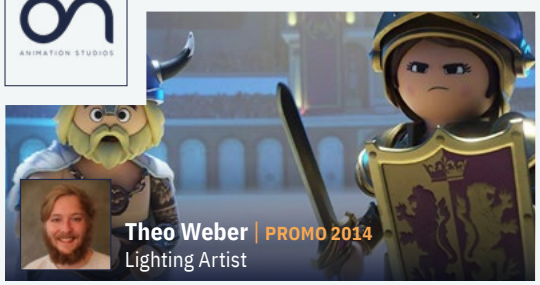
Kim Fournel | PROMO 2011
Level Artist

CAPTAIN MARVEL



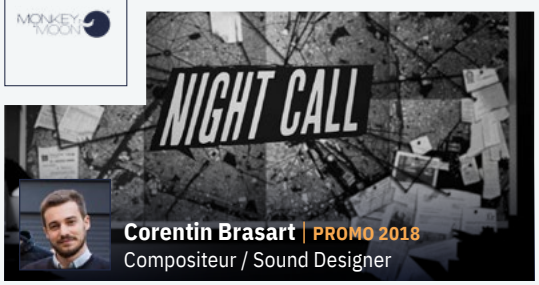
Diego Palacios | PROMO 2012
VFX Compositor

PLAYMOBIL, LE FILM



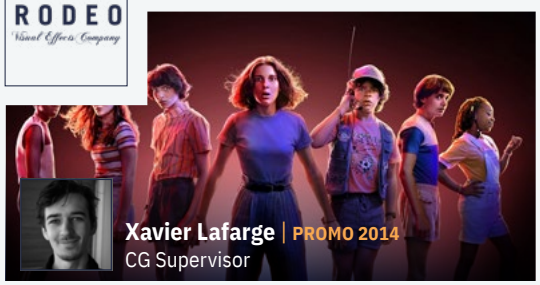
Theo Weber | PROMO 2014
Lighting Artist

NIGHT CALL



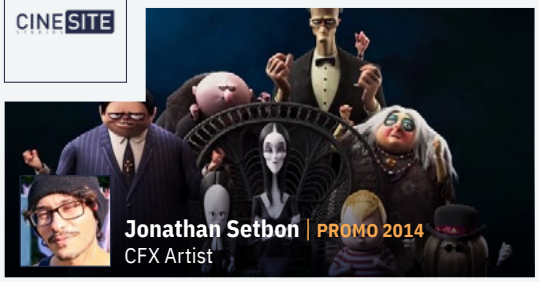
Corentin Brasart | PROMO 2018
Compositeur / Sound Designer

STRANGER THINGS 3



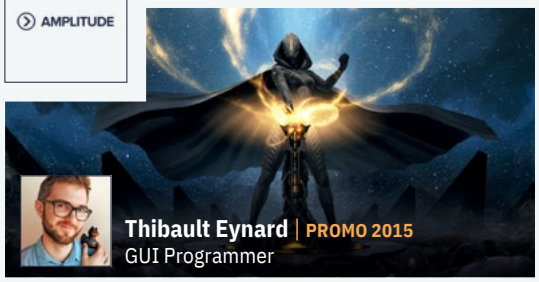
Xavier Lafarge | PROMO 2014
CG Supervisor

LA FAMILLE ADDAMS



Jonathan Setbon | PROMO 2014
CFX Artist

ENDLESS SPACE 2

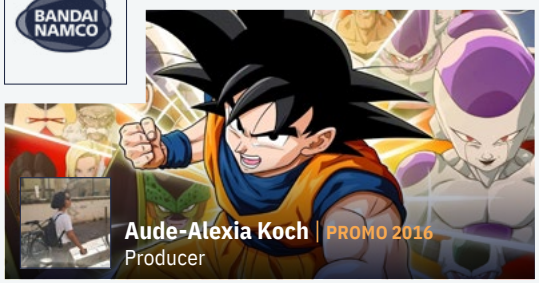


Thibault Eynard | PROMO 2015
GUI Programmer

LES MINIONS 2 : IL ÉTAIT UNE FOIS GRU

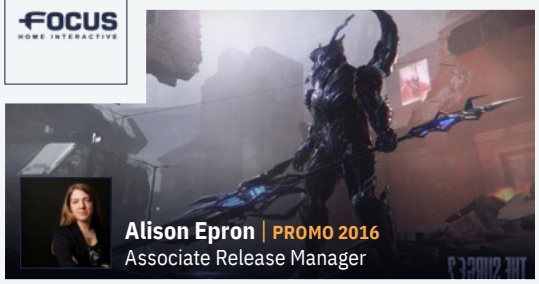
Maximilien Ly | PROMO 2017
Lead Fixing Animator

DRAGON BALL Z: KAKAROT



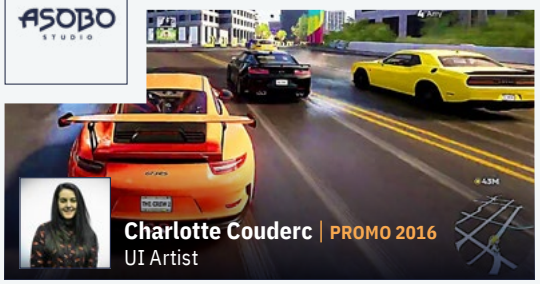
Aude-Alexia Koch | PROMO 2016
Producer

THE SURGE 2



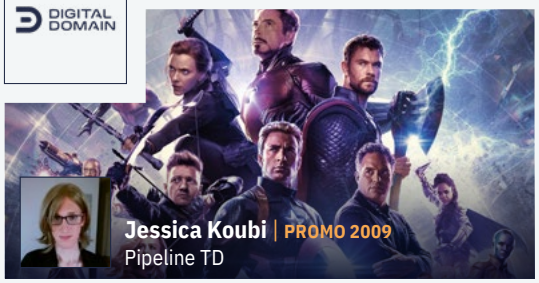
Alison Epron | PROMO 2016
Associate Release Manager

THE CREW 2



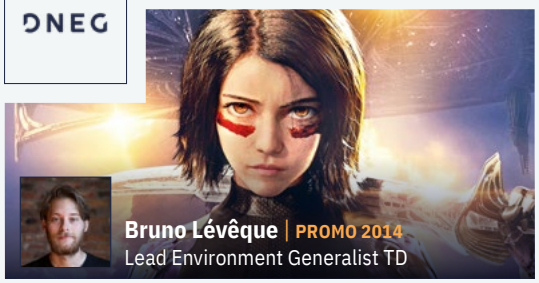
Charlotte Couderc | PROMO 2016
UI Artist

AVENGERS: ENDGAME



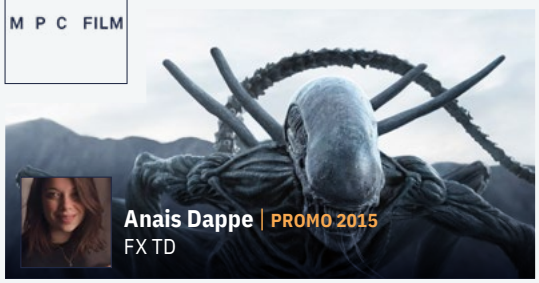
Jessica Koubi | PROMO 2009
Pipeline TD

ALITA: BATTLE ANGEL



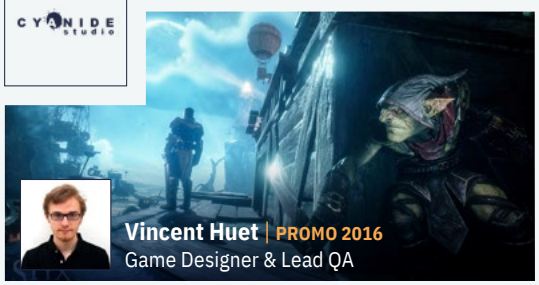
Bruno Lévêque | PROMO 2014
Lead Environment Generalist TD

ALIEN: COVENANT



Anais Dappe | PROMO 2015
FX TD

STYX : SHARDS OF DARKNESS

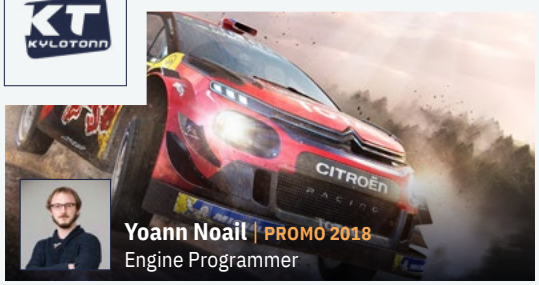


Vincent Huet | PROMO 2016
Game Designer & Lead QA

NEED FOR SPEED HEAT

Clément Longevialle | PROMO 2013
Game Designer

WRC 8



Yoann Noail | PROMO 2018
Engine Programmer

LE SUCCÈS
DES DIPLÔMÉS

ISART Digital® a pour but de former des professionnels de l'image avant tout. Elle m'a apporté l'œil, le niveau technique, la méthodologie ainsi que la maturité nécessaires pour faire toute la différence dans le monde professionnel.

PROMO 2012
Édouard SISTERNAS
Supervisor Assistant Environment
MIKROS ANIMATION

ISART Digital® m'a permis d'apprendre et de comprendre comment l'industrie du jeu vidéo fonctionne, avant même d'y travailler. Aujourd'hui j'ai la chance de travailler chez Bandai Namco où je coordonne plusieurs projets avec le Japon.

PROMO 2016
Aude-Alexia KOCH
Producer
BANDAI NAMCO

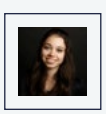
ISART Digital® a des atouts de poids : des enseignants issus du milieu professionnel, des projets inter-cursus très formateurs et un rythme d'alternance favorisant l'insertion. C'est suite à un stage en alternance qu'Ankama m'a proposé du travail.

PROMO 2018
Luc CLAVEL
Chef de Projet Audio
ANKAMA

J'ai toujours voulu faire de ma passion un vrai métier. ISART Digital® m'a permis d'acquérir les compétences des métiers artistiques du jeu vidéo. Dans le même temps, j'ai pu prendre mes marques et m'épanouir au sein d'Ubisoft en contrat de professionnalisation. Alterner école et entreprise m'a amené à travailler sur de nombreux projets et ainsi multiplier les occasions de découvrir et apprendre de nouvelles choses.

PROMO 2015
Mathieu CHEVALIER
Concept Artist
EIDOS MONTRÉAL

L'alternance m'a permis de mettre en pratique toutes les compétences que j'ai apprises à ISART® dans un environnement professionnel. À la sortie de l'école, j'étais donc tout à fait prête pour intégrer l'industrie. Grâce à cela, j'ai pu partir directement à l'étranger dans les plus grands studios VFX tels que DNEG à Londres ou encore Method Studios à Vancouver et travailler sur « Justice League », « Black Panther », « LIFE »...



PROMO 2016
Aurélie COUBLE
Lighting & Compositing Artist
ICON CREATIVE STUDIO

Mes premières années à ISART® m'ont apporté les connaissances théoriques utiles à tout Game Designer, comme un sens pointu de l'analyse des systèmes de jeu. La dernière année – axée sur les Projets de Fin d'Études - m'a permis de pousser mes connaissances pratiques et techniques. Cela m'a valu d'être directement embauché chez DONTNOD. Grâce aux stages obligatoires tout au long du cursus, l'insertion professionnelle s'est effectuée sans heurts.

PROMO 2015
Sofiane SAHEB
Level Designer
DONTNOD ENTERTAINMENT

ISART Digital® est une école qui parvient à mêler le contenu théorique requis au développement de compétences analytiques et l'apprentissage de la technique nécessaire à tout futur Développeur de jeux vidéo. Grâce à ses intervenants, ses projets multidisciplinaires et l'alternance en entreprise, l'école est un véritable tremplin vers l'industrie qui m'a permis de décrocher les opportunités auxquelles j'aspirais.

PROMO 2016
Nathan LEMAIRE
Senior Game Economy Designer
UBISOFT

18,4%
DE DIPLÔMÉS
À L'ÉTRANGER

91%
TAUX D'EMPLOI
3 DERNIÈRES PROMOS

+1800
DIPLÔMÉS

ISART Digital® forme des graphistes généralistes capables d'avoir une compréhension globale de toute la chaîne de fabrication d'un projet 3D et de s'adapter à toutes problématiques de production.
De plus, l'alternance permet aux étudiants de s'intégrer aisément dans le monde professionnel et de se constituer un réseau solide.

PROMO 2014
Pierre JURY
Digital compositor
THE YARD VFX

Grâce à ISART®, j'ai pu dès la première année intégrer une entreprise en alternance, ce qui m'a permis à la fin du cursus d'avoir de solides bases ainsi que trois années d'expérience professionnelle. Quatre années plus tard, je suis passé CG Supervisor sur Stranger Things 3.

PROMO 2014
Xavier LAFARGE
CG Supervisor
RODEO FX

SUCCESS STORY

Benoit Prunneaux (alumni 2005), fondateur de BENTO Studio, est à l'origine d'un succès mondial !
Son jeu «Snake VS Block», sorti en 2017, cartonne dans plus de 80 pays dont les États-Unis et le Canada. Il rassemble une communauté de plusieurs dizaines de millions de joueurs.

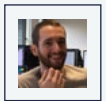
Ma formation à ISART® m'a aidé à développer autant mon sens artistique que technique ; ce qui m'a permis de faire la différence dans le milieu professionnel. L'alternance m'a permis de multiplier les expériences au sein de différentes productions et d'élargir mon réseau professionnel, ce qui est loin d'être négligeable pour de jeunes diplômés !

PROMO 2017
Maximilien LY
Technical Animation Supervisor
FORTICHE PRODUCTION

À travers ma formation à ISART Digital®, j'ai acquis les compétences nécessaires pour travailler en équipe dans l'industrie du jeu vidéo. Le gros point fort de la formation a été l'alternance qui m'a permis d'apprendre auprès de professionnels réputés et expérimentés. Et si j'ai eu la possibilité d'intégrer les équipes d'Ubisoft, c'est aussi grâce aux rencontres professionnelles organisées par l'école.

PROMO 2018
Quentin FOURCADE
Freelance

Pendant mon mastère Producer, j'ai réalisé mon stage en alternance chez Riot Games. J'ai travaillé avec des bureaux situés à plusieurs endroits du globe et ainsi j'ai appris à leader de gros projets dans le cadre d'événements internationaux. L'alternance m'a permis d'appliquer immédiatement mes nouvelles compétences et d'avoir de plus en plus de responsabilités à mesure que je prenais confiance en moi.



PROMO 2020
Thibaud SIMON
Producer
RIOT GAMES

Je suis absolument convaincue que les expériences que j'ai pu avoir grâce à l'alternance m'ont permis d'arriver là où je suis aujourd'hui. J'ai pu me construire un portfolio solide et pertinent, tout en me constituant un CV attractif.
Le rythme d'alternance est un dispositif éducatif extrêmement enrichissant, mais également exigeant et demandant beaucoup de maturité.

PROMO 2019
Marion POITTEVIN
Infographiste développeur (TD Image)
MIKROS ANIMATION

UNE ÉQUIPE **D'EXCELLENCE**

ISART DIGITAL

DES PROFESSEURS ISSUS DES MEILLEURS STUDIOS DE PRODUCTION

L'équipe d'ISART Digital® est composée d'experts confirmés issus des meilleurs studios de l'Industrie. Tout au long de la scolarité, les professeurs mettent leur savoir-faire au service des isartiens pour les aider à développer leur créativité et mener à bien leurs projets.

L'équipe ISART

UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE

LE MODE PROJET POUR APPRENDRE À CRÉER

Tout au long de leur cursus, les étudiants travaillent sur des projets, seuls, en binôme ou en équipe pluridisciplinaire. Ils apprennent ainsi à faire des choix de production, à communiquer entre eux et sur leurs projets.

DES COOPÉRATIONS INTER-CURSUS

Les étudiants des différents cursus travaillent en interaction permanente et en équipe pour réaliser des jeux vidéo ou des films d'animation 3D-FX.

Ces échanges artistiques et techniques stimulent la créativité des étudiants et les mettent dans des situations proches de la réalité professionnelle.

DES CURSUS VIVANTS

L'école réévalue chaque année la pertinence de ses cursus grâce à ses échanges constants avec les acteurs du secteur (professionnels, institutionnels...). La veille permanente du marché et des innovations techniques, technologiques et pédagogiques permet d'anticiper les tendances.

DES JAMS PÉDAGOGIQUES

L'année est ponctuée de jams pédagogiques : une semaine pour créer un court-métrage (Cine Week) ou un jeu vidéo (Game Week). Les étudiants des différentes années collaborent ensemble, créant des liens très forts entre eux.

UN DÉVELOPPEMENT PERSONNEL ET PROFESSIONNEL

ISART cultive l'ouverture aux autres et prépare les étudiants à prendre une part active et éclairée dans la société et l'industrie. Afin de les préparer au mieux aux enjeux de demain, chaque isartien s'impliquera sur les projets suivants :

- Projet humain et citoyen
- Projet d'Entrée en Alternance
- Présentation d'Expérience Professionnelle
- Présentation de Positionnement Professionnel

UN SUIVI INDIVIDUEL

Les étudiants font l'objet d'un suivi régulier et d'une évaluation individuelle. Celle-ci suit les critères définis dans les titres homologués (RNCP) :

- validation des compétences techniques/métier
- validation des compétences sociales
- positionnement professionnel
- niveau d'anglais équivalent B2 au TOEIC

COMPÉTENCES MÉTIER & SOFT SKILLS

SAVOIR & SAVOIR-FAIRE

CONNAISSANCE & COMPÉTENCE

Les programmes pédagogiques de l'école sont axés sur l'apprentissage des connaissances et compétences professionnelles « cœur de métier » indispensables pour intégrer l'industrie. Les étudiants bénéficient d'une grande liberté créative.

Grâce à l'alternance (études/travail), les étudiants mettent en pratique leurs compétences en conditions réelles, au cœur des studios. Ils développent leur employabilité à court et long termes.

SAVOIR-ÊTRE EXPÉRIENCE

L'acquisition des compétences sociales (soft skills) est également au cœur de l'enseignement à ISART®. Les étudiants sont formés pour réussir leur intégration au sein des équipes de production. Ils sont entraînés à mener un projet seul ou à plusieurs, à travailler en équipe, à gérer leur temps et charge de travail, à communiquer en français et en anglais, à respecter les délais...

Ces savoir-être sont très prisés par les recruteurs. Maîtrisés, ils participent grandement à la réussite professionnelle de l'étudiant.

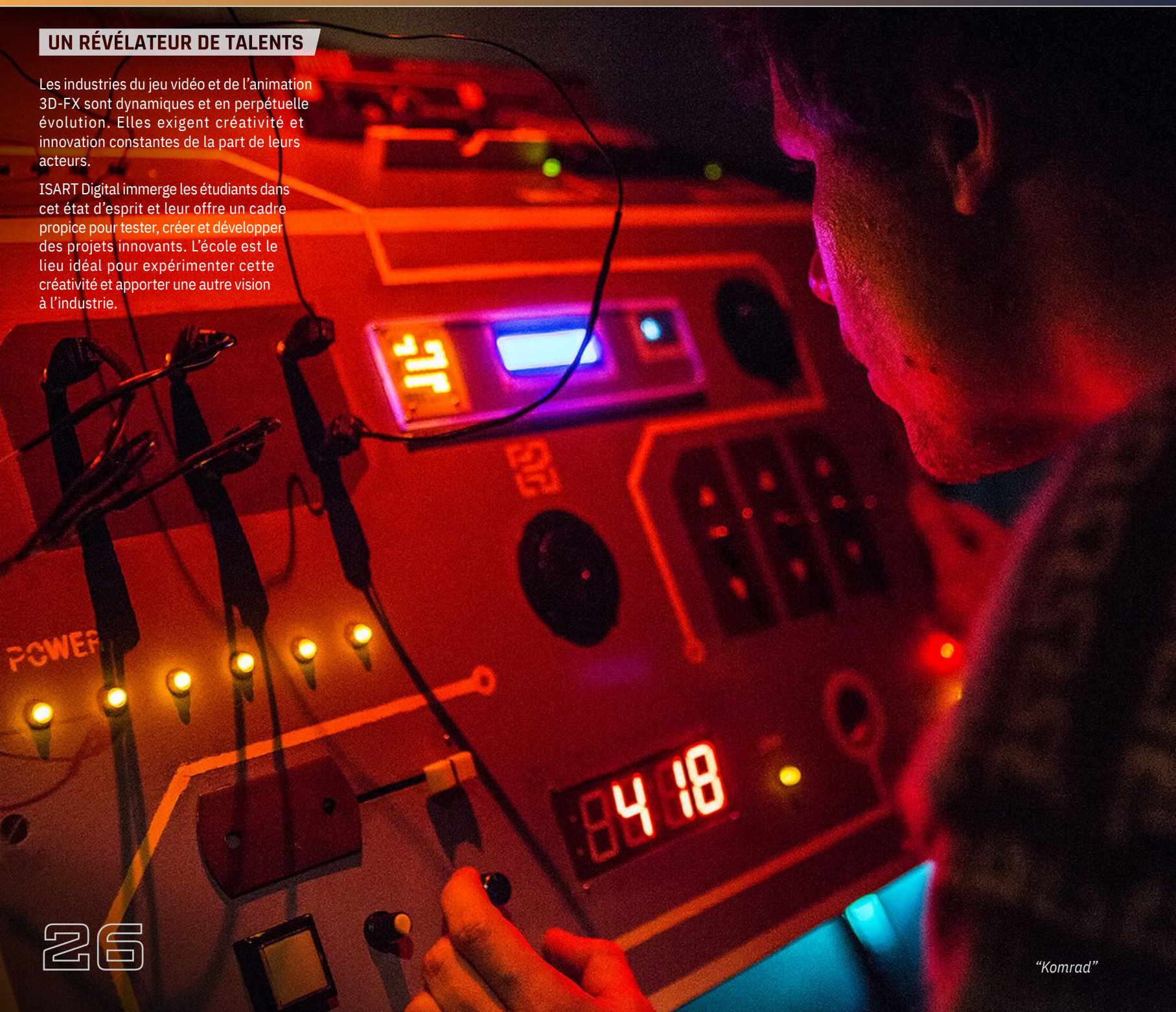
Suivi individuel

UN CADRE PROPICE
À L'INNOVATION & À LA CRÉATIVITÉ

UN RÉVÉLATEUR DE TALENTS

Les industries du jeu vidéo et de l'animation 3D-FX sont dynamiques et en perpétuelle évolution. Elles exigent créativité et innovation constantes de la part de leurs acteurs.

ISART Digital immerge les étudiants dans cet état d'esprit et leur offre un cadre propice pour tester, créer et développer des projets innovants. L'école est le lieu idéal pour expérimenter cette créativité et apporter une autre vision à l'industrie.



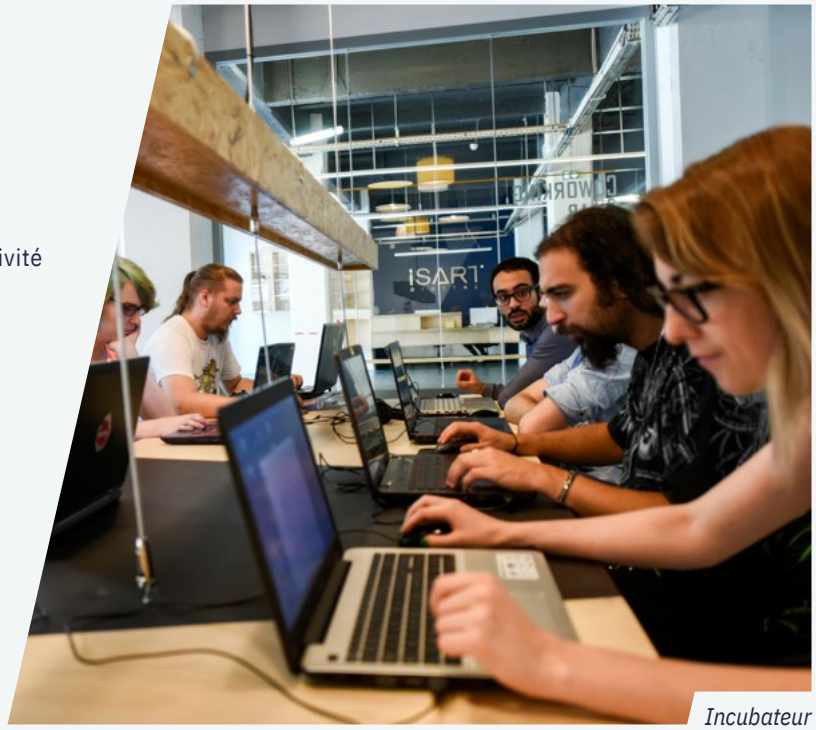
"Komrad"

CRÉATIVITÉ

LIBÉRER SON POTENTIEL

Les exercices pédagogiques sont conçus pour stimuler et développer la créativité des étudiants, aussi bien artistiquement que technologiquement. Ils apprennent à :

- faire travailler leur imagination
- chercher et proposer des solutions originales face à un problème
- accepter la critique pour mieux progresser
- s'ouvrir aux autres



Incubateur

INNOVATION

DÉVELOPPER SA CAPACITÉ D'INNOVATION

L'école a mis en place un dispositif pédagogique qui favorise l'éclosion d'idées nouvelles. Les étudiants sont encouragés à développer leur capacité d'analyses, et devenir force de proposition.

Les groupes de travail sont composés d'étudiants aux profils variés. Ils sont challengés sur les derniers défis technologiques et peuvent utiliser des kits de développement et du matériel innovant (casque réalité virtuelle...).

Projet Makey Makey

RECHERCHE

FAIRE PROGRESSER SA DISCIPLINE

ISART Digital sensibilise ses étudiants à la Recherche et encourage leur curiosité.

Le Laboratoire de Recherche dirigé par un Docteur Enseignant Chercheur se concentre sur deux axes de recherche : la data et l'Intelligence Artificielle (IA) avec toutes ses applications dans les jeux vidéo (de la prise de décision des personnages virtuels autonomes, à l'analyse des données de jeux, jusqu'au développement des outils de Machine-Learning).

Le Laboratoire favorise les sujets pluridisciplinaires alliant créativité artistique et science. Il est en forte interaction avec la Pédagogie et les étudiants, et développe des collaborations avec plusieurs universités au rayonnement international.

SORBONNE UNIVERSITÉ

UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR

東京工科大学 Tokyo University of Technology

ENTREPRENEURIAT

UN INCUBATEUR À ISART

L'école met à la disposition des diplômés un incubateur pour favoriser l'émergence de start-ups et de projets innovants. Les porteurs de projet bénéficient de l'écosystème d'ISART, de la proximité avec les professionnels et les professeurs. Cet espace de travail, au cœur de l'école, favorise le partage d'expérience, l'entre-aide et la transmission de la culture de l'entrepreneuriat entre entrepreneurs et étudiants.

DES MÉTIERS **PASSIONNANTS**

GAME DESIGNER

Au sein d'une production de jeu vidéo, le **Game Designer**, ou le **Concepteur de jeu vidéo**, est responsable de la qualité et de l'expérience ludique. Il porte la vision du jeu. Le Game Designer imagine et présente un concept de jeu formalisé dans le game design document. Il conçoit les situations de jeu ou briques de gameplay en tenant compte de l'univers choisi, des entités contrôlées et de leurs capacités d'interaction afin de permettre leur prototypage.

MÉTIERS ASSOCIÉS Concepteur de jeu vidéo | Game Designer | Level Designer | Lead Game Designer

DIPLÔME ISART Titre RNCP de niveau 7 Concepteur de Jeux Vidéo

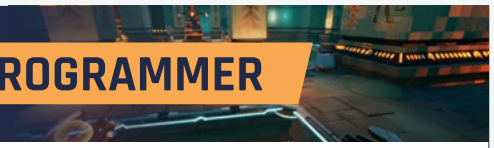
01 GAME DESIGNER & PROGRAMMER

Le **Game Designer & Programmer** ou **Gameplay Programmeur** intervient aux différentes étapes de la conception d'un projet de jeu vidéo. Il est responsable de la programmation du gameplay, de la juiciness et de l'interface. Il assure la bonne mise en œuvre de l'expérience utilisateur et du game feel. Il maîtrise les langages de programmation et outils de développement. Il participe à la production de jeux multi-plateformes en faisant les bons choix technologiques.

MÉTIERS ASSOCIÉS Développeur Gameplay | Développeur Gamefeel | Développeur Unity | Développeur mobile | Développeur Unreal Engine | Technical Game Designer | Technical Level Designer | Directeur Créatif

DIPLÔME ISART Titre RNCP de niveau 7 Concepteur de Jeux Vidéo

GAME PROGRAMMER



Le **Lead Game Programmer** encadre et organise les activités de production. Il prend en compte les besoin clients, effectue une veille technologique, met en place et participe à la stratégie de production, pilote les phases de tests et réalise les arbitrages nécessaires. Il est responsable de la qualité, de la maintenance et de l'optimisation du code. Il encadre la rédaction de documentation technique. Il participe au recrutement des équipes techniques et accompagne l'évolution des compétences de ces dernières.

MÉTIERS ASSOCIÉS Lead Développeur | Chef de projet | Ingénieur Réseaux | Ingénieur Graphique | Ingénieur DevOps | Ingénieur IA | Ingénieur Informatique | Développeur Gameplay | Développeur Moteur | Développeur Outils | Développeur Unity | Développeur Unreal Engine | Développeur UI | Développeur Physique | DevOps | Développeur R&D

DIPLÔME ISART Certificat d'école

PRODUCER

Manager d'une équipe de développement de jeu vidéo, **le Producer jeu vidéo** maîtrise la gestion de projet, de l'idée initiale à la commercialisation finale en passant par toutes les phases de planification et production (concept, préproduction, production, debug...). Il conçoit le projet en termes de tâches à réaliser, ressources et outils de pilotage. Il s'assure que le jeu est bien réalisé en conformité avec les orientations définies : univers, audience, gameplay, performances, plateforme...

MÉTIERS ASSOCIÉS Associate Producer | Producer | Chef de projet | Line Producer | Executive Producer | Product Owner | Lead d'un métier technique du jeu vidéo

DIPLÔME ISART Titre RNCP de niveau 6 Producer / Chef de projet jeu vidéo

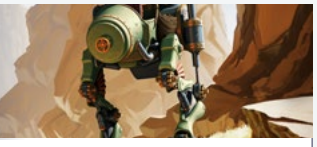
CG SUPERVISOR

Les **Artistes en Cinéma 3D** maîtrisent les outils et techniques de conception et d'animation 3D ainsi que le trucage d'images réelles ou composites. Ils répondent à des besoins spécifiques et créent des images innovantes. Selon leurs spécialisations, ils interviennent en amont ou en aval du développement des films en fonction de la complexité et de la quantité des éléments à mettre en place. Ils peuvent également se spécialiser dans le domaine du jeu vidéo pour y créer des cinématiques.

MÉTIERS ASSOCIÉS Graphiste/Artiste 3D | Concept Artist 3D | Lookdev Artist | Environment Artist | Modeling Artist | Rigging Artist | Layout/ Previs Artist | Animator Artist | Lighting Artist | FX Artist | FX Supervisor Technical Director | Lead Compositor | Digital Matte Painter | CG Generalist | CG Supervisor

DIPLÔME ISART Titre RNCP de niveau 7 Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

GAME ARTIST



Le **Game Artist** ou **Graphiste 3D jeux vidéo** conçoit les éléments visuels du jeu vidéo. Que les jeux soient en 2D ou 3D, il réalise des décors et des personnages animés, il intervient également dans la réalisation des interfaces, éclairages et effets spéciaux du jeu.

MÉTIERS ASSOCIÉS Graphiste/Artiste 3D | Concept Artist 3D | Game Artist | Lookdev Artist | Environment Artist | Modeling Artist | Rigging Artist | Layout/Previs Artist | Animator Artist | Lighting Artist | FX Artist | FX Supervisor Technical Director | Lead Compositor | Digital Matte Painter | CG Generalist | CG Supervisor

DIPLÔME ISART Titre RNCP de niveau 7 Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux

MUSIC & SOUND DESIGNER

Au sein d'une production interactive ou linéaire, **le Sound Designer** compose la musique et réalise les bruitages d'un jeu vidéo ou d'un film en garantissant le parfait déroulement de la production et la livraison du projet (respect des enjeux artistiques et techniques). Il maîtrise les techniques de production et de postproduction, de la prise de son au mixage, ainsi que les techniques spécifiques au jeu vidéo.

MÉTIERS ASSOCIÉS Sound Designer | Compositeur | Monteur Son | Illustrateur Sonore

DIPLÔME ISART Certificat d'école

GAME DATA ANALYST

Le **Game Data Analyst** étudie les données fournies par le système de jeu pour analyser le comportement des joueurs et optimiser leur expérience. Les indicateurs de performance et statistiques sont analysés et utilisés pour améliorer la rentabilité du jeu. Le Game Data Analyst travaille avec le reste de l'équipe de développement pour trouver et tester les solutions optimales.

MÉTIERS ASSOCIÉS Game Data Analyst | Game Economy Designer

DIPLÔME ISART Certificat d'école

TRONC COMMUN
DIGITAL ART

CAMPUS
Paris & Montréal

ADMISSION
Bac + Concours (écrit & oral avec présentation d'un portfolio)

DURÉE
1 an

RYTHME
Temps plein

POURSUITE D'ÉTUDES
1
- Bachelor Game Art 2e année
- Bachelor Cinéma 3D 2e année

2
- 3D Art 2e année

Benjamin Aubert

Maîtrisez les fondamentaux de la création numérique 2D & 3D

L'année de Digital Art constitue une mise à niveau sur le plan artistique et numérique. L'enseignement propose un apprentissage des Arts Numériques (2D & 3D), ainsi qu'un parcours culturel décloisonné (de l'histoire de l'Art à l'histoire du Cinéma, des Effets spéciaux et du Jeu vidéo). La Digital Art permet d'acquérir une solide culture de l'image et des méthodes de travail professionnelles

Durant cette année à temps complet, les étudiants s'initient aux enjeux des métiers du Jeu Vidéo et du Cinéma 3D, et précisent leur choix d'orientation, à travers un parcours personnalisé (tronc commun et options).

L'objectif des étudiants en 1re année est identique à Paris et à Montréal : valider l'ensemble des compétences enseignées durant l'année, faire preuve de persévérance et de professionnalisme.

À l'issue de cette année, les étudiants peuvent être admis à poursuivre leurs études à Paris (Game Art, Cinéma 3D) ou à Montréal (3D Art) en fonction de l'orientation choisie et de leurs résultats.

Ambre Chaubo-Baltel

Modelage

Cours de modèle vivant

Aurélie Bannier

BACHELOR
Temps plein

1re ANNÉE

Culture générale Histoires de l'art, des styles, de l'architecture | Culture de l'animation, du cinéma et du jeu vidéo

Culture artistique & technique Fondamentaux de la 3D | Photographie | Animation | Éclairage et Couleur

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTION ANIMATION Dessin | Morphologie | Modèle vivant | Character design | Modelage de personnages | Sets décors | Acting | Storyboard | Montage | 3D stylisée

OPTION EFFETS SPÉCIAUX 3D photo-réaliste | Tournage | Montage | Motion graphics | Photographie avancée | Retouche photo | Matte painting | Maquette de décor | Maquillage FX

OPTION JEU VIDÉO Dessin | Design et maquette d'environnement | Morphologie animale et humaine | Modèle vivant | Character design | 3D optimisée temps réel | Habillage de level design | Intégration moteur

Projets Développement de création visuelle : projets individuels & exposés en groupe | Projet humain & citoyen

BACHELOR & MASTÈRE
CINÉMA 3D

CAMPUS
Paris

ADMISSION
Bac + Concours (écrit & oral
avec présentation d'un portfolio)
Entrée directe possible
jusqu'en Mastère 1

DURÉE
5 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année Digital Art
(temps plein)

DIPLÔME
RNCP niveau 7 - Expert en conception
numérique, animation 3D et effets spéciaux
Délivré à la fin du Mastère selon résultats

"Race"

Concevez des films 3D

ISART DIGITAL

Le cursus Cinéma 3D permet d'acquérir les compétences nécessaires pour travailler dans l'industrie du cinéma d'animation et des effets spéciaux, en maîtrisant les méthodes de travail utilisées en studio, de la préproduction à la postproduction.

Le Bachelor se structure autour des fondamentaux de la 3D, de la création d'univers, de l'animation de personnages, de la photographie, du tournage et du montage. Les étudiants réalisent plusieurs productions (individuelles ou en groupe) et utilisent différents outils de traitement et trucage numérique d'images 3D. Ils débutent progressivement leur carrière professionnelle, en alternance, au contact des entreprises du secteur.

Dans un cadre similaire à un studio de production, les étudiants en Mastère travaillent sur des projets de film et acquièrent les compétences nécessaires pour truquer, animer, compositer les éléments d'un projet de cinéma 3D.

"Tentatrice"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Graphiste/Artiste 3D | Concept Artist 3D | Lookdev Artist | Environment Artist | Modeling Artist | Rigging Artist | Layout/Previs Artist | Animator Artist | Lighting Artist | FX Artist | FX Supervisor Technical Director | Lead Compositor | Digital Matte Painter | CG Generalist | CG Supervisor

INDUSTRIES

Cinéma d'Animation | Effets spéciaux numériques pour le Cinéma | Série audiovisuelle | Habillage TV | Publicité

"Reel Life"

BACHELOR DIGITAL ART — 1re ANNÉE
Temps plein

Culture générale Histoires de l'art, des styles, de l'architecture | Culture de l'animation, du cinéma et du jeu vidéo

Culture artistique & technique
Fondamentaux de la 3D | Photographie | Animation | Éclairage et Couleur

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTION ANIMATION Dessin | Morphologie | Modèle vivant | Character design | Modelage de personnages | Sets décors | Acting | Storyboard | Montage | 3D stylisée

OPTION EFFETS SPÉCIAUX 3D photo-réaliste | Tournage | Montage | Motion graphics | Photographie avancée | Retouche photo | Matte painting | Maquette de décor | Maquillage FX

OPTION JEU VIDÉO Dessin | Design et maquette d'environnement | Morphologie animale et humaine | Modèle vivant | Character design | 3D optimisée temps réel | Habillage de level design | Intégration moteur

Projets Développement de création visuelle : projets individuels & exposés en groupe | Projet humain & citoyen

BACHELOR — 2e ANNÉE
Rythme alterné

Création 3D
Modélisation | Textures | Éclairage & Rendu | Animation 3D | Rigging | Script | Mise en Scène | Montage

Création 2D
Retouche photo | Motion Design | Morphologie | Couleur

Culture générale et artistique
Décor | Mise en page | Introduction à l'image numérique | Morphologie humaine et animale

Développement visuel
Histoire du Cinéma, de l'Animation et des Effets Spéciaux

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTIONS À CHOISIR
Rigging Avancé | Animation 2D | Photographie numérique | Character Design 2D | Matte Painting | Concept décor 2D | Tournage | Storyboard | Trucage | Dessin Vectoriel

Projets
Rush 3D | Cine Week | Projet de Fin d'Année | Projet d'Entrée en Alternance

BACHELOR — 3e ANNÉE
Rythme alterné

Création 3D
Sculpture 3D | Textures nodales | Éclairage & Rendu | Animation 3D avancé | Rigging organique | Script | Mise en Scène | Montage | Compositing

Création 2D
Préproduction | Prévisualisation

Culture générale et artistique

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTIONS À CHOISIR
Modélisation procédurale | Modélisation de personnage stylisé | Morphologie réaliste | Morphologie stylisée | Tournage | Développement visuel 2D | Trucage | Staging 2D | Roto-Animation | Acting 3D

Projets communs
Time Freeze | Décor | Projet de Fin de Bachelor | Projet d'Expérience Professionnelle

Projets spécialisés
Sweded Teaser | Rush Animation

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser pour passer en Mastère

MASTÈRE — 1re ANNÉE
Rythme alterné

Création 3D
Sculpture 3D | Textures | Éclairage & Rendu | Character FX (Tissu, Cheveux) | Rigging avancé

Création 2D
Développement | Mise en Scène | Compositing | Étalonnage

Culture générale et artistique

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTIONS À CHOISIR
Préproduction réaliste / stylisée | Simulation dynamique | Animation 3D avancé | Tournage | Layout 3D

Projets
Simulation dynamique (particules, destruction, explosion) | Rush animation | Compositing d'images filmées | Compositing d'images 3D | Tournage | Animatique 3D | Projet de spécialisation | Environnement 3D | Cine Week | Projet de Fin d'Études | Projet de Positionnement Professionnel | TOEIC

Stage / Expérience Professionnelle : 26 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

MASTÈRE — 2e ANNÉE
Rythme alterné

Création 3D
Modélisation & Sculpture 3D | Textures | Rigging | Animation 3D | Éclairage & Rendu

Création 2D
Compositing | Étalonnage | Planification | Suivi de Production

Culture générale et artistique

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTIONS À CHOISIR
Simulation dynamique (liquides, foule) | Character FX (tissu, cheveux)

Projets
Demoreel & Breakdowns | Simulation dynamique | Projet de Fin d'Études | Projet d'Expérience Professionnelle

Contrat en alternance possible (1 ou 2 ans)
cf. page « infos pratiques »

BACHELOR & MASTÈRE
GAME ART

CAMPUS
Paris

ADMISSION
Bac + Concours (écrit & oral avec présentation d'un portfolio)
Entrée directe possible jusqu'en Mastère 1

DURÉE
5 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année Digital Art (temps plein)

DIPLÔME
RNCP niveau 7 - Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux
Délivré à la fin du Mastère selon résultats

Maxime Defoulny

Maîtrisez la conception et la réalisation de l'univers graphique d'un jeu vidéo

ISART DIGITAL

Le cursus Game Art prépare les futurs Game Artists 2D/3D pour l'industrie du jeu vidéo.

Les étudiants abordent en Bachelor tous les logiciels et techniques graphiques utilisés dans l'Industrie pour concevoir un jeu vidéo. Par le biais d'exercices individuels et par le travail en équipe, les étudiants travaillent sur des thèmes et des cas concrets volontairement très différents.

Le Mastère permet aux étudiants d'apprendre à collaborer en conditions réelles de production. En plus d'exercer leur créativité, ils apprennent à organiser et gérer toutes les étapes de production dans un projet Jeu Vidéo inter-cursus. Ils réalisent un jeu complet comme dans l'Industrie, en équipe avec les Game Designers, Game Design & Programmers, Programmers, Sound Designers et Producers. C'est l'occasion pour eux de mettre en valeur toute leur créativité tout en maîtrisant et respectant les contraintes et paramètres de la création et production d'un jeu vidéo.

Projet RPG "Los Angeles"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Graphiste /Artiste 3D | Concept Artist 3D | Game Artist | Lookdev Artist | Environment Artist | Modeling Artist | Rigging Artist | Layout/Previs Artist | Animator Artist | Lighting Artist | FX Artist | FX Supervisor Technical Director | Lead Compositor | Digital Matte Painter | CG Generalist | CG Supervisor

INDUSTRIES

Jeu Vidéo | Web | Ludo-Éducatif | Serious Game | Communication | Publicité | Édition

"Lysfangha"

BACHELOR DIGITAL ART Temps plein — 1re ANNÉE

Culture générale Histoires de l'art, des styles, de l'architecture | Culture de l'animation, du cinéma et du jeu vidéo

Culture artistique & technique
Fondamentaux de la 3D | Photographie | Animation | Éclairage et Couleur

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

OPTION ANIMATION Dessin | Morphologie | Modèle vivant | Character design | Modelage de personnages | Sets décors | Acting | Storyboard | Montage | 3D stylisée

OPTION EFFETS SPÉCIAUX 3D photo-réaliste | Tournage | Montage | Motion graphics | Photographie avancée | Retouche photo | Matte painting | Maquette de décor | Maquillage FX

OPTION JEU VIDÉO Dessin | Design et maquette d'environnement | Morphologie animale et humaine | Modèle vivant | Character design | 3D optimisée temps réel | Habillage de level design | Intégration moteur

Projets Développement de création visuelle : projets individuels & exposés en groupe | Projet humain & citoyen

BACHELOR Rythme alterné — 2e ANNÉE

3D
Logiciels 3D : Modélisation de bâtiments et véhicules | Placement caméra | Paramètres de rendu

2D
Character design | Anatomie | Morphologie humaine et animale | Animation | Couleur | Design décors

Conception
Histoire du jeu vidéo | Création d'univers | Construction d'une charte graphique | Typographie et mise en page

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet d'Entrée en Alternance | Jeu Vidéo 2D inter-cursus | Projet de Fin d'Année

BACHELOR Rythme alterné — 3e ANNÉE

Conception
Direction artistique | Production graphique

2D
Anatomie | Animation | Conception d'univers | Conception de décors et personnages | Initiation design d'interface | Lumières et effets spéciaux

3D
Animation | Conception modulaire | Modélisation et optimisation d'éléments de jeu | Rendu des matières | Lumières et effets spéciaux | Moteurs de jeu appliqués à la 2D et à la 3D

Game Design
Apprentissage des bases 1/2

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Game Week | Réalisation de niveaux de jeu en 2D | Projet de Fin de Bachelor : conception & réalisation de personnages et d'un décor en 3D | Projet d'Expérience Professionnelle

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser pour passer en Mastère

MASTÈRE Rythme alterné — 1re ANNÉE

Conception
Direction artistique | Production graphique

2D & 3D
Animation 2D et 3D | Conception 2D et 3D (décors et personnages) | Initiation design d'interface | Lumières et effets spéciaux 2D et 3D | Rendu des matières | Utilisation des moteurs de jeu | Création de niveaux de jeu 2D et 3D | Modélisations avancées | Sculpt

Game Design
Apprentissage des bases 2/2

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Positionnement Professionnel | Projet Jeu Vidéo inter-cursus. Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

MASTÈRE Rythme alterné — 2e ANNÉE

Conception
Direction artistique | Organisation et présentation de projet | Prototypage graphique

2D & 3D
Animation 2D et 3D | Conception 2D et 3D (décors et personnages) | Design d'interface | Lumières et effets spéciaux 2D et 3D | Rendu des matières | Maîtrise du moteur de jeu | Création de niveaux de jeu 2D et 3D | Sculpt

Game Design / Level Design
Apprentissage des règles élémentaires

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Fin d'Études | Projet d'Expérience Professionnelle

Stage / Expérience Professionnelle : 26 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

Contrat en alternance possible (1 ou 2 ans)
cf. page « infos pratiques »

SPÉCIALISATION
FILM 3D

CAMPUS
Montréal

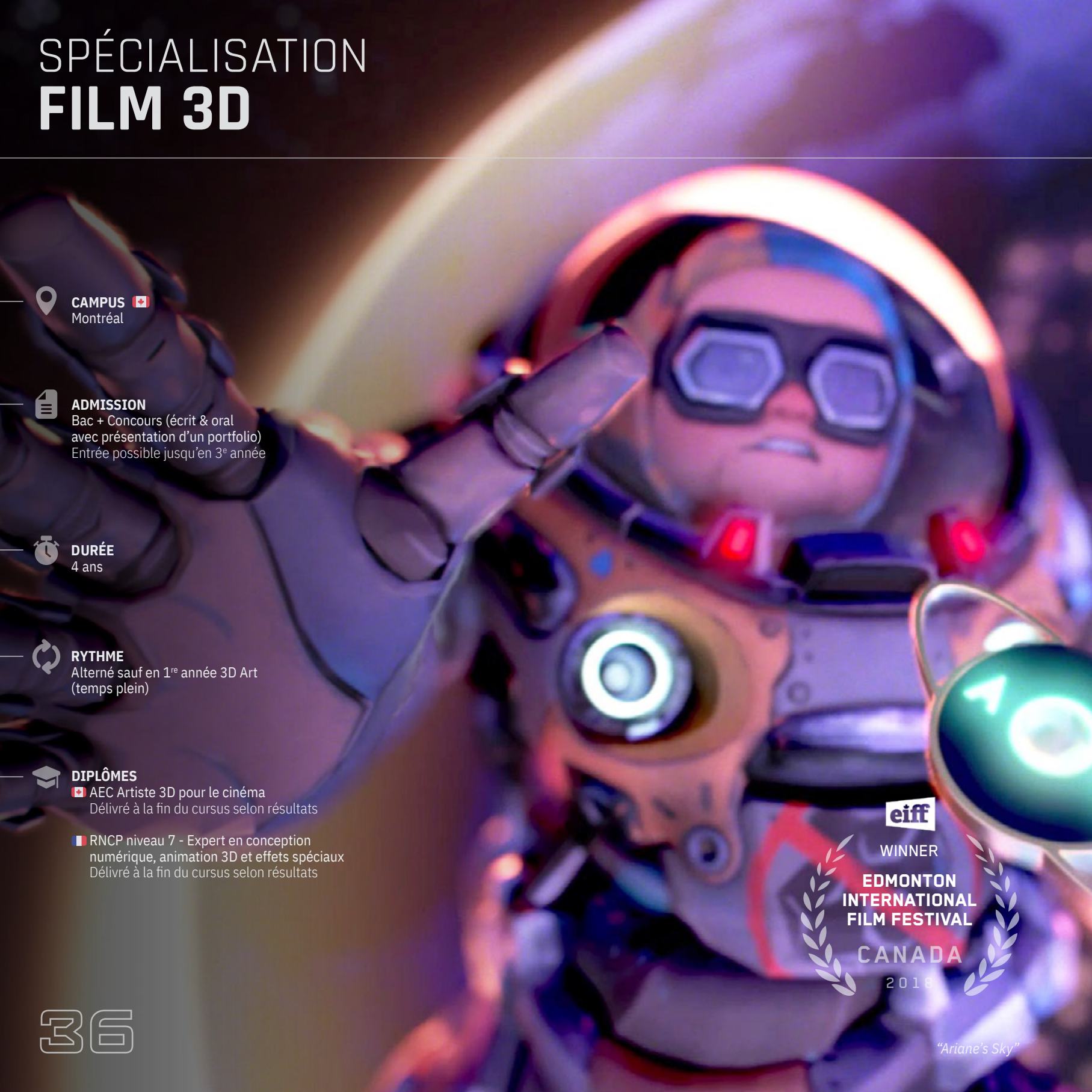
ADMISSION
Bac + Concours (écrit & oral avec présentation d'un portfolio)
Entrée possible jusqu'en 3e année

DURÉE
4 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année 3D Art (temps plein)

DIPLÔMES
AEC Artiste 3D pour le cinéma
Délivré à la fin du cursus selon résultats

RNCP niveau 7 - Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux
Délivré à la fin du cursus selon résultats



"Ariane's Sky"

Devenez expert dans le domaine de la 3D pour le Cinéma

ISART DIGITAL

Le cursus Film 3D forme les étudiants au métier d'Artiste 3D, de la création de personnages et de décors jusqu'aux effets visuels les plus subtils.

Les deux premières années permettent d'acquérir les compétences d'un Artiste 3D généraliste, pouvant intervenir à toutes les étapes de création d'images 3D pour le film. Les étudiants apprennent le fonctionnement d'une image, ce qui fait son équilibre et son élégance : théorie de la couleur, anatomie, cadrage... La maîtrise de ces concepts est nécessaire pour créer des images narratives.

Les deux années suivantes de spécialisation permettent aux étudiants d'apprendre puis maîtriser un panel de techniques variées ainsi que les outils qui constituent les standards de l'Industrie. Lors de ces deux années de spécialisation, les étudiants affinent leurs compétences jusqu'à devenir des experts. Ils créent un court-métrage 3D dans un contexte similaire à celui de l'Industrie.

"The Light Bringer"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Graphiste/Artiste 3D | Concept Artist 3D | Lookdev Artist | Environment Artist | Modeling Artist | Rigging Artist | Layout/Previs Artist | Animator Artist | Lighting Artist | FX Artist | FX Supervisor Technical Director | Lead Compositor | Digital Matte Painter | CG Generalist | CG Supervisor

INDUSTRIES

Cinéma d'Animation 3D | Effets spéciaux numériques | Habillage TV

Paul Capo

Les deux années de 3D Art sont communes avec le cursus Tech. Game Art.

3D ART — Temps plein — 1re ANNÉE

Culture Artistique
Histoires de l'Art, des styles, de l'architecture | Culture de l'Animation, du Cinéma et du Jeu Vidéo

Personnage
Character design | Acting | Morphologie animale & humaine | Modèle vivant | Modelage de personnages | Techniques d'animation

Décor
Dessin analytique | Perspective | Habillage Level Design | Conception de sets décors | Éclairage et couleur

Narration & Mise en scène
Storytelling | Scénario | Storyboard

Numérique 2D & 3D

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Cine Week | Développement visuel en binôme : création interactive (storytelling) en groupe : projets individuels & exposés

3D ART — Rythme alterné — 2e ANNÉE

Conception
Méthodes de réalisation | Pipeline 3D | Layout 3D

Design 3D
Personnages 3D | Décors 3D | Environnement 3D

3D
Modélisation hard surface | Sculpture haute résolution | Retopologie | UVs | Texturing procédural et bitmap | Rigging | Éclairage | Rendu

Animation
Posing 3D | Animation rigid body | Cycle de marche

Compositing
Compositing 2D | Matte painting

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet collaboratif jeu vidéo 3D | Game Week | Projet d'Entrée en Alternance | Projet de Fin d'Année

FILM 3D — Rythme alterné — 3e ANNÉE

Conception
Mise en scène | Pipeline 3D avancé | Planification | Layout 3D | Cadrage

Design 3D
Personnages 3D | Décors 3D | Environnements 3D

3D
Modélisation personnage | Rigging | Lighting | Texturing | Rendering

Animation 3D
Posing | Body mechanics | Acting | Anim FX | Cycle de marche à caractère | Blendshapes

Compositing
Compositing 2D/3D | Matte painting | Tracking | Rotoscopie

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Cine Week | Présentation d'Expérience Professionnelle | Projet inter-cursus | Projet de Fin d'Année

FILM 3D — Rythme alterné — 4e ANNÉE

Conception
Réalisation | Pipeline | Gestion de projet | Storyboard & Colorboard | Mise en scène | Animatique 2D | Layout 3D | Montage | Étalonnage

2D
Chara Design | Concept Art

3D
Décors et personnages 3D | Lookdev 3D | Lighting et Rendering avancés | Shaders | Rigging avancé | Photogrammétrie | Effets dynamiques | Cloths | Fur...

Animation 3D
Acting | Caractérisation | Interactions

Compositing
Compositing 2D/3D avancé | Matte painting | Effets spéciaux

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Fin d'Études.
Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser sur les 2 ans

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser sur les 2 ans

SPÉCIALISATION
TECH. GAME ART

CAMPUS
Montréal

ADMISSION
Bac + Concours (écrit & oral
avec présentation d'un portfolio)
Entrée possible jusqu'en 3e année

DURÉE
4 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année 3D Art
(temps plein)

DIPLÔME
AEC Artiste 3D pour le jeu vidéo
Délivré à la fin du cursus selon résultats

RNCP niveau 7 - Expert en conception
numérique, animation 3D et effets spéciaux
Délivré à la fin du cursus selon résultats

The DIGI Awards
FINALIST
DIGI AWARDS
CANADA
2016

"Nawa"

Devenez expert dans le domaine de la 3D pour le Jeu Vidéo

ISART DIGITAL

La formation Tech. Game Art permet aux étudiants d'acquérir un savoir-faire technique dans le domaine de la 3D jeu vidéo.

Les deux premières années permettent d'acquérir les compétences d'un Artiste 3D généraliste, pouvant intervenir à toutes les étapes de création d'images 3D. Les étudiants apprennent le fonctionnement d'une image, ce qui fait son équilibre et son élégance : théorie de la couleur, anatomie, cadrage... La maîtrise de ces concepts est nécessaire pour créer des images narratives.

Les 3e et 4e années sont des années de spécialisation. Les étudiants approfondissent et maîtrisent un panel de techniques avancées en création d'images temps réel. Ils travaillent en équipe sur un jeu vidéo dans un contexte similaire à celui d'une production, et vivent l'expérience unique de développer leur propre jeu vidéo.

"E-RO"

Lucile Thyrard

MÉTIERS PRÉPARÉS

Graphiste /Artiste 3D | Concept Artist 3D | Game Artist | Lookdev Artist | Environment Artist | Modeling Artist | Rigging Artist | Layout/Previs Artist | Animator Artist | Lighting Artist | FX Artist | FX Supervisor Technical Director | Lead Compositor | Digital Matte Painter | CG Generalist | CG Supervisor

INDUSTRIES

Jeu Vidéo | Web | Ludo-Éducatif | Serious Game | Communication | Publicité | Édition

Les deux années de 3D Art sont communes avec le cursus Film 3D.

3D ART Temps plein — 1re ANNÉE

Culture Artistique
Histoires de l'Art, des styles, de l'architecture | Culture de l'Animation, du Cinéma et du Jeu Vidéo

Personnage
Character design | Acting | Morphologie animale & humaine | Modèle vivant | Modelage de personnages | Techniques d'animation

Décor
Dessin analytique | Perspective | Habillage Level Design | Conception de sets décors | Éclairage et couleur

Narration & Mise en scène
Storytelling | Scénario | Storyboard

Numérique 2D & 3D

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Cine Week | Développement visuel
en binôme : création interactive (storytelling)
en groupe : projets individuels & exposés

3D ART Rythme alterné — 2e ANNÉE

Conception
Recherches graphiques | Moodboards | Montages photo

3D
Sculpt 3D | Conception modulaire | Modélisation et optimisation d'éléments (bâtiments et véhicules) de jeu | Rendu des matières | Textures peintes procédurales | Lumières | Viewers de jeu appliqués à la 3D | Placement caméra | Paramètres de rendu

Animation
Découverte de l'animation de personnage

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Game Week | Projet collaboratif jeu vidéo 3D | Projet d'Entrée en Alternance

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser sur les 2 ans

TECH. GAME ART Rythme alterné — 3e ANNÉE

Conception
Recherches graphiques | Moodboards

2D
Initiation design d'interface

3D
Conception modulaire | Modélisation et optimisation d'éléments de jeu | Rigging | Rendu des matières | Textures peintes procédurales | Lumières et effets spéciaux temps réel | Moteurs de jeu appliqués à la 3D | Création de niveaux de jeu 3D

Animation
Cycle de marche à caractère | Animation de personnage | Animation d'effets spéciaux | Véhicules et props dynamiques

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Présentation d'Expérience professionnelle
Projets collaboratifs inter cursus | Game Week | Création d'un court jeu interactif

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser sur les 2 ans

TECH. GAME ART Rythme alterné — 4e ANNÉE

Conception
Création d'univers | Prototypage graphique

2D/3D
Concept Art | Conception 3D (décors et personnages) | Design d'interface | Lumières et FX 2D et 3D temps réel | Rendu temps réel des matières | Textures peintes procédurales | Intégration des assets | Création de niveaux 2D/3D | Sculpt 3D | Photogrammétrie

Level Design
Apprentissage des règles élémentaires

Animation
Animation d'effets spéciaux

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Fin d'Études inter-cursus.
Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

BACHELOR & MASTÈRE
GAME DESIGN

CAMPUS
Paris & Montréal

ADMISSION
en 1re année
Bac + Concours (écrit & oral
avec présentation d'un portfolio)

DURÉE
5 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année
(temps plein)

DIPLÔME
RNCP Niveau 7 - Concepteur Jeux Vidéo
Délivré à la fin du Mastère selon résultats

"Astreia's Gift"

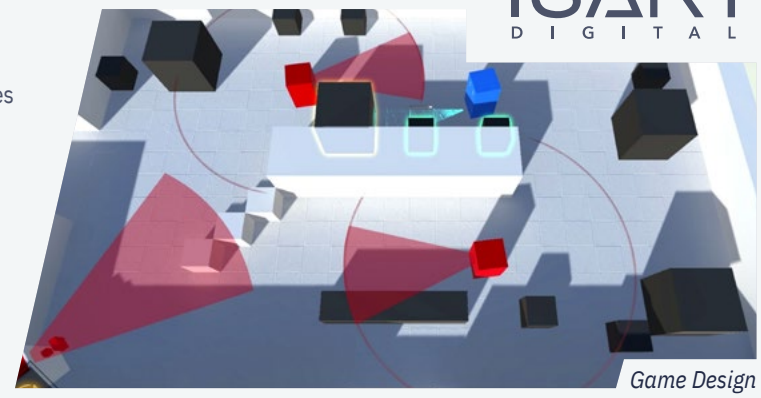
Maîtrisez le Game Design d'un jeu vidéo

La formation Game Design permet aux étudiants d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour intégrer l'industrie du Jeu Vidéo.

Durant les trois années de Bachelor, les étudiants découvrent les fondamentaux du Game Design et développent une solide culture vidéoludique. Ils apprennent à communiquer et formaliser des concepts et des mécaniques de jeu, développant ainsi leurs compétences rédactionnelles et organisationnelles.

Les cours et les masterclasses dispensés durant le Mastère portent sur des sujets pointus. Les étudiants créent des jeux originaux et de grande qualité en collaboration avec les cursus jeu vidéo de l'école. Ces projets permettent de se confronter à un contexte similaire à celui de l'industrie, tout en bénéficiant d'une grande liberté créative.

La dernière année du Mastère permet d'approfondir le Level Design, la Théorie du Jeu, le Prototyping et de se spécialiser en Narrative Design ou Product Management.



Game Design

"Syndesi"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Concepteur de jeu vidéo | Game Designer | Level Designer | Lead Game Designer

INDUSTRIES

Jeu Vidéo | Web et Mobile | Secteur Ludo-Éducatif | Serious Game | Gamification

BACHELOR Temps plein — 1re ANNÉE

Conception : fondamentaux
Method design (introduction 3C / signes et feedback) | System design (core game loops / meta game) | Initiation Game Design (paper design) | Level Design 2D | Grammaire d'interaction | Exercice de pitch

Conception : notions avancées
Eco GD (balancing / statistics / système de progression) | UX Design | Heads-up display | Game pillars document | Patterns de level design 2D | Ergonomie | Wireframe | Rational design | GD analytics | Théorie du jeu

Analyse QA

Programmation
Base de la programmation (scripting unity) | Prototypage | Découverte outil modeling 3D | Formation excel

Culture du Jeu

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Jeu de rôle | One Button Game | Projet Action 2.5D | Projet de contrôleur de véhicule | Projet humain & citoyen

BACHELOR Rythme alterné — 2e ANNÉE

Conception
Method design (3C 3D & mobile / combat System) | Economic Game Design | Systèmes aléatoires | First time user experience | Game balance design | Wireframe | Sound list | Narrative design | Patterns de Level Design 3D | Game design document | Analyse de données | Pratique de la créativité

Programmation
Scripting Unreal Engine | Formation excel

Culture du Jeu

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Brawler 3D | R&D | Free-to-play | Projet d'Entrée en Alternance | Jeu de plateau | Projet Escape en 3D

BACHELOR Rythme alterné — 3e ANNÉE

Conception
Method design (3C VR & Open world / system design pour RPG) | Economic Game Design | Analyse des codes du modèle free-to-play | Réalité Virtuelle | Narrative design | Patterns de Level Design 3D | Monde ouvert | Analyse de données | Mise en scène | Pratique de la créativité | Paper design

Culture du Jeu

Programmation
Scripting Unreal Engine | Excel

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet d'Expérience professionnelle | Adaptation de licence | RPG tour par tour | Réalité Virtuelle | Projet de Fin de Bachelor (monde ouvert) | Game Week

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser pour passer en Mastère

MASTÈRE Rythme alterné — 1re ANNÉE

Conception
Coordination des playtests des projets inter-cursus | Level Design | Narration environnementale | Localisation | Game studies | Communication | IA | System design | Spécialisation type de jeux alternatifs

Culture du Jeu

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Positionnement Profesionnel | Projet Jeu Vidéo inter-cursus. Présentation devant un jury de professionnels, Adaptation de licence

Test TOEIC

MASTÈRE Rythme alterné — 2e ANNÉE

Conception
UI-UX | User research | Juiciness | Conception, développement et level design de jeux spécifiques | Théorie du jeu | Études psycho sociologiques appliquées au jeu

Entrepreneuriat
Aide à la création d'entreprise | Lancement de son premier jeu

Programmation
Prototyping | Programmation C#

SPÉCIALISATION (AVEC LE MASTÈRE 2 GAME DESIGN & PROGRAMMING):
Narrative design ou Product management

Narrative Design
Perfectionnement en narration environnementale | IP 360

Product Management
Live ops | Data analytics | Perfectionnement en rational Game Design et Level Design

Projets
Projet de spécialisation | Projet d'Expérience Professionnelle

Stage / Expérience Professionnelle : 26 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

Contrat en alternance possible (1 ou 2 ans)
cf. page « infos pratiques »

BACHELOR & MASTÈRE
GAME DESIGN & PROGRAMMING

CAMPUS
Paris

ADMISSION
en 1re année
Bac + Concours (écrit & oral avec présentation conseillée d'un portfolio)

DURÉE
5 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année (temps plein)

DIPLÔME
RNCP Niveau 7 - Concepteur Jeux Vidéo
Délivré à la fin du Mastère selon résultats

"Impulsers"

Concevez et développez des jeux vidéo

ISART DIGITAL

Le Bachelor Game Design & Programming s'adresse aux passionnés du jeu vidéo désireux de développer des compétences en programmation gameplay (prototypage, développement de jeux en 2D/3D multi-plateformes : PC, web, mobile et consoles).

Durant le Mastère Game Design & Programming, les étudiants abordent les langages de programmation bas niveau et découvrent l'entrepreneuriat. Le projet Jeu Vidéo inter-cursus leur permet de mettre en pratique toutes les compétences acquises dans le cadre d'une production organisée.

L'apprentissage du Game Design (définition du gameplay, level design, signs & feedback, juiciness) apporté par la formation permet une finesse accrue dans les choix de réglages et de finitions.

À la fin des études, les étudiants peuvent intégrer un studio de développement ou bien tenter l'aventure du jeu indépendant.

Projet en réalité virtuelle "Celestrail"

"Postbird in Provence"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Développeur Gameplay | Développeur Gamefeel | Développeur Unity | Développeur mobile | Développeur Unreal Engine | Technical Game Designer | Technical Level Designer | Directeur Créatif

INDUSTRIES

Jeu Vidéo | Secteur Ludo-Éducatif | Communication | Publicité | Serious Game

BACHELOR Temps plein — 1re ANNÉE

Programmation
Base de la programmation | Fondamentaux de la programmation orientée objet | Programmation 2D | Programmation gameplay | Prototypage | Initiation à la programmation client-serveur

Conception
Bases du Game Design et du Level Design | Juiciness | Introduction à l'UI-UX | Histoire et théorie du Jeu | Pratique de la créativité

Sciences & Technologies
Mathématiques 2D | Animate | Godot Engine | Langages de haut niveau (AS3, C#, TypeScript, NodeJs)

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Shoot Them Up | Puzzle Game 2D | One Button Game | Projet humain & citoyen

BACHELOR Rythme alterné — 2e ANNÉE

Programmation
Perfectionnement en programmation orientée objet | Modèles de conception | Programmation 3D | Programmation client-serveur

Conception
Game Design | Level Design | Game Feel | Juiciness | Introduction aux modèles économiques du Jeu Vidéo | UI-UX | Histoire et théorie du Jeu | Pratique de la créativité

Sciences & Technologies
Mathématiques 3D | Introduction à la 3D | Unity | MySQL | MongoDb | Langages de haut niveau (C#, NodeJs)

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Puzzle Game 3D | Platformer | Free-to-play mobile | Projet d'Entrée en Alternance

BACHELOR Rythme alterné — 3e ANNÉE

Programmation
Introduction aux langages de bas niveau | Modèles de conception

Conception
Game design | Narrative design | Level Design | Analyse de données | UI-UX | Game Feel | Juiciness | Histoire et théorie du Jeu | Pratique de la créativité

Sciences & Technologies
Mathématiques 3D | Unreal Engine | Unity | Développement Nintendo Switch & PS4 | Langages de haut niveau (C#) | Langages de bas niveau (C++) | Visual Scripting (Blueprint)

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Game Week | Développement Consoles | Jeu Action-Narration | RPG | Projet de Fin de Bachelor | Projet d'Expérience Professionnelle

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser pour passer en Mastère

MASTÈRE Rythme alterné — 1re ANNÉE

Programmation
Perfectionnement en programmation C++ et Unreal

Conception
Étude de genres de jeu spécifiques

Sciences & Technologies
Unity | Unreal Engine | Langages de haut niveau (C#) | Langages de bas niveau (C++)

Introduction à l'entrepreneuriat
Droit des contrats | Droit du travail | Publication | Aides et financements

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Positionnement Professionnel | Réalité virtuelle | Projet Jeu Vidéo inter-cursus. Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

MASTÈRE Rythme alterné — 2e ANNÉE

Programmation
Prototyping | Programmation avancée | Programmation orientée donnée | Optimisation

Conception
UI-UX | User Research | Conception, développement et level design de jeux spécifiques | Théorie du jeu

Entrepreneuriat
Aide à la création d'entreprise | Lancement de son premier jeu

SPÉCIALISATION (AVEC LE MASTÈRE 2 GAME DESIGN) :
Narrative design ou Product management

Narrative Design
Perfectionnement en narration environnementale | IP 360

Product Management
Live ops | Data analytics | Perfectionnement en rational Game Design et Level Design

Projets
Projet de spécialisation | Projet d'Expérience Professionnelle

Stage / Expérience Professionnelle : 26 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

Contrat en alternance possible (1 ou 2 ans)
cf. page « infos pratiques »

BACHELOR & MASTÈRE
GAME PROGRAMMING

CAMPUS
Paris & Montréal

ADMISSION
1re année : Bac + Concours (écrit & oral avec présentation optionnelle d'un portfolio)

3e année : Bac+2 minimum + Concours (écrit & oral avec présentation d'un portfolio)

DURÉE
5 ans

RYTHME
Temps plein : 1re & 2e années
Alterné : 3e, 4e & 5e années

DIPLÔME
Certificat d'école
Délivré à la fin du Mastère selon résultats

"Overdrive Rush"

Développez une expertise scientifique et technique appliquée aux jeux vidéo

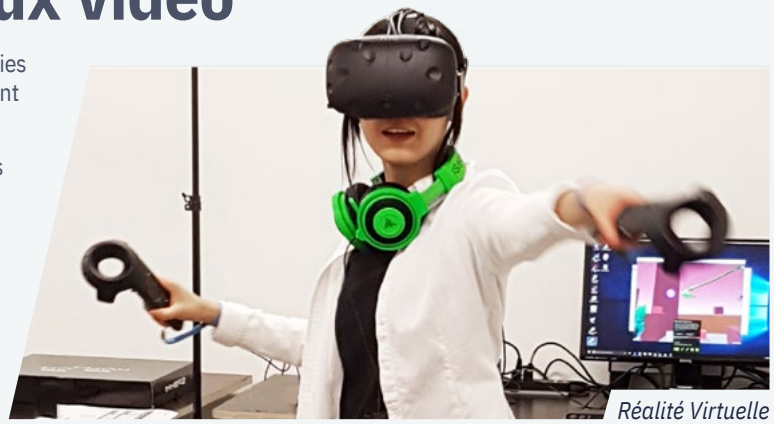
ISART DIGITAL

Les étudiants de Game Programming sont formés aux pipelines de production, aux technologies et aux enjeux de l'industrie numérique et vidéoludique mais aussi à celles qui rencontrent des défis sur des sujets comme la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle ou le big data.

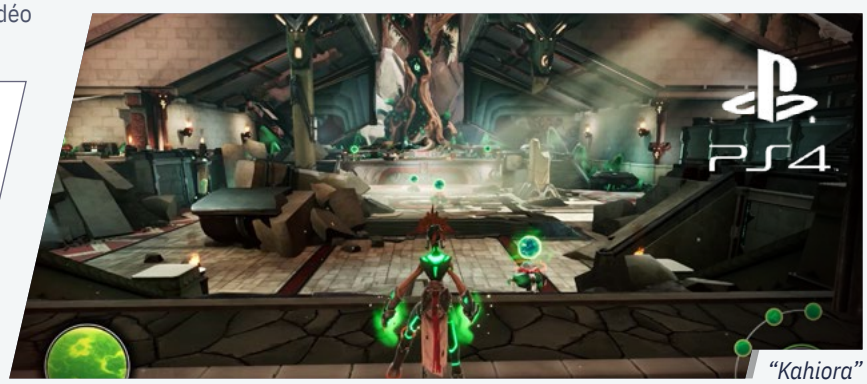
À travers des modules alliant sciences de base, enseignements de spécialités, sciences humaines, initiation à la recherche et expérience professionnelle, les étudiants sont formés à travailler en milieu multidisciplinaire. La 4e année leur offre ainsi l'opportunité de se perfectionner sur des sujets pointus comme la programmation de simulation physique et de collaborer avec tous les corps de métiers du jeu vidéo dans le cadre d'un projet commun.

La 5e année permet aux étudiants de se spécialiser sur des sujets spécifiques, de s'ouvrir à des métiers transverses et de faire de la recherche, en partenariat notamment avec la Tokyo University of Technology.

Le cursus Game Programming forme des profils complets et de haut niveau qui disposent à la fois de compétences techniques et scientifiques liées au jeu vidéo mais également de compétences transverses solides.



Réalité Virtuelle



"Kahiora"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Lead Développeur | Chef de projet | Ingénieur Réseaux | Ingénieur Graphique | Ingénieur DevOps | Ingénieur IA | Ingénieur informatique | Développeur Gameplay | Développeur Moteur | Développeur Outils | Développeur Unity | Développeur Unreal Engine | Développeur UI | Développeur physique | DevOps | Développeur R&D

INDUSTRIES

Jeu Vidéo | Multimédia | Finance | Recherches | Ingénierie Informatique

BACHELOR Temps plein — 1re ANNÉE

Développement informatique
Programmation bas et haut niveau C, C++, C# | Architecture & Software Design | Algorithmie

Moteur et Outils
Gestion de versions de fichier (Git) | Système de rendu (OpenGL) | Moteur de jeu (Unity)

Sciences
Physiques et Mathématiques complexes (Analyse) | Rastérisation | Étude de la complexité des algorithmes

Game Design
Initiation

Active English

Projets
Jeux 2D/3D | Rasterizer | Moteur personnel | Jeu d'action 3D inter-cursus| Projet de Fin d'Année | Projet humain & citoyen

BACHELOR Temps plein — 2e ANNÉE

Développement informatique
Programmation parallèle | Document de conception technique | Techniques d'animation 3D | Debugging-Profiling (CPU et GPU)

Moteur et Outils
Système de rendu avancé | Unreal Engine 4 (C++ et Blueprint)

Sciences
Physiques et Mathématiques complexes (Analyse vectorielle | Navier Stokes | Minkowski | Voronoï)

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Gestion de ressources parallèles | Jeu de combat en arène | Animation d'un personnage (FBX) | Réalisation d'un jeu avec le moteur de jeu | Projet humain & citoyen

BACHELOR Rythme alterné — 3e ANNÉE

Développement informatique
Réseaux | Recherche et développement | Structure de données avancées | Programmation réseaux sur Unreal Engine 4

Moteur et Outils
Architectures (CPU | GPU) | Utilisation avancée d'Unity et Unreal Engine | Approfondissement au Game Design | Optimisation

Sciences
Techniques d'IA dans le monde du jeu vidéo

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Jeu réseau | Jeu Stratégie temps réel | Game Week | Projet d'Expérience professionnelle | R&D Technologique inter-cursus | R&D technical Artist inter-cursus| Projet de Fin de Bachelor

Stage / Expérience Professionnelle :
11 semaines à réaliser pour passer en Mastère

MASTÈRE Rythme alterné — 1re ANNÉE

Développement informatique
Algorithmes complexes (Broad Phase | Narrow Phase | SPH | Position Based Simulation) | Moteur physique

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet de Positionnement Professionnel | Réalisation d'une simulation physique (Rigibody avec contraintes et fluides) | Projet Jeu Vidéo inter-cursus. Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

MASTÈRE Rythme alterné — 2e ANNÉE

Développement informatique
Technique d'illuminations et d'ombrages sous Vulkan (propagation, réflexion, réfraction, raytracer) | Assembleur et SIMD | Rétro-ingénierie gameplay | Programmation parallèle avancée | DevOps

Sciences
Physiques et Mathématiques complexes (optique) | Algorithme d'accélération spatiale et temporelle

Développement managérial
Encadrement de production | Gestion de planning | Validation de code

Projets
Moteur d'illuminations et d'ombres | Optimisation moteur physique | Analyse et restitution gameplay | Projet de spécialisation | Projet d'Expérience Professionnelle

Stage / Expérience Professionnelle : 26 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

Contrat en alternance possible (1 ou 2 ans)
cf. page « infos pratiques »

BACHELOR
MUSIC & SOUND DESIGN

CAMPUS
Paris

ADMISSION
Bac + Concours (écrit & oral
avec présentation d'un portfolio)
Entrée possible jusqu'en 2e année

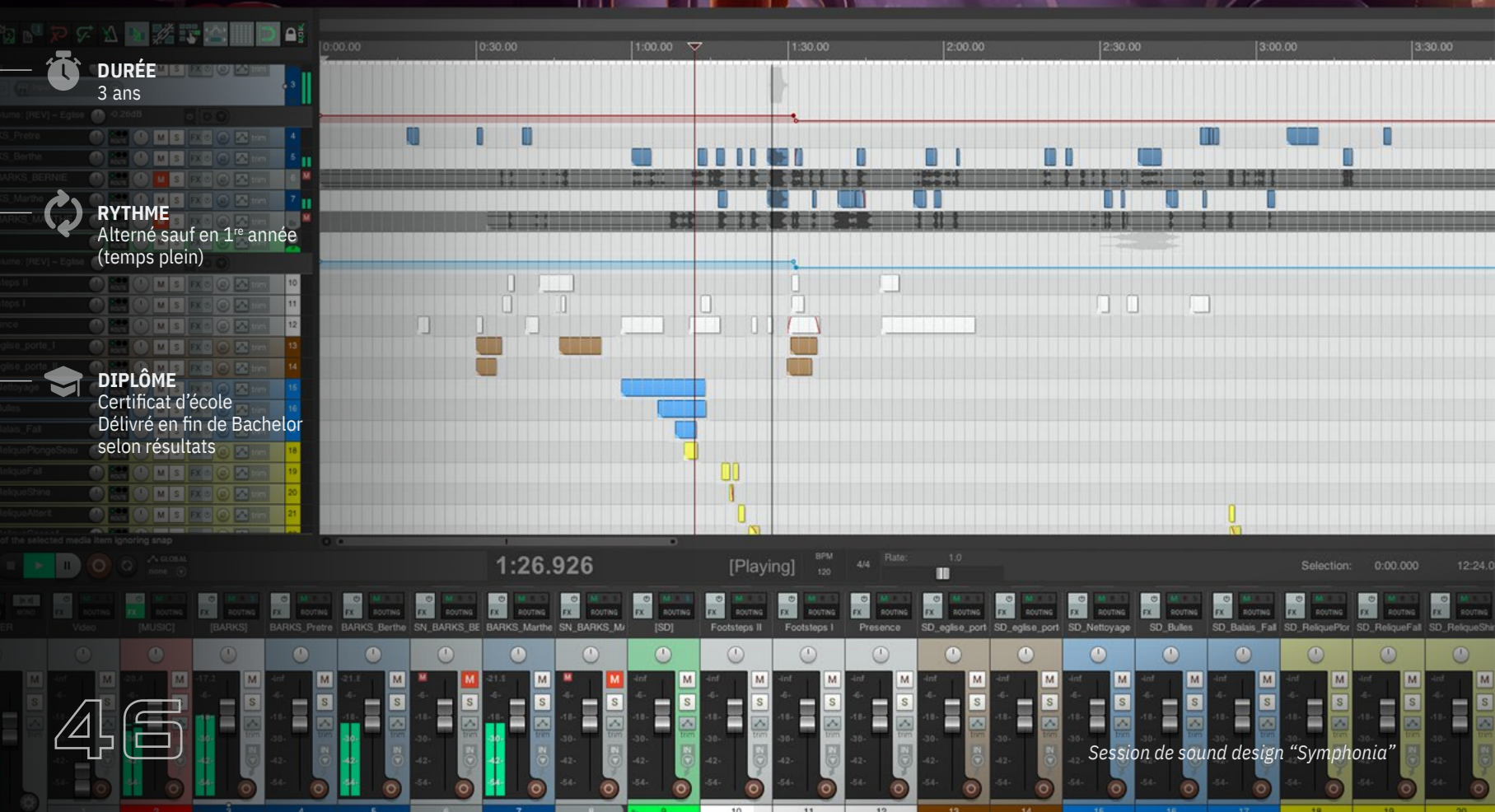
DURÉE
3 ans

RYTHME
Alterné sauf en 1re année
(temps plein)

DIPLÔME
Certificat d'école
Délivré en fin de Bachelor
selon résultats

NINTENDO SWITCH

WINNER
BAFTA STUDENT
USA
2021



Session de sound design "Symphonia"

Créez l'univers sonore & musical de films et de jeux vidéo

Le Sound Designer a pour mission de comprendre la vision des équipes de production et de maîtriser les outils techniques qui serviront à donner vie au projet. C'est un poste clé où technicité, rapidité et créativité sont des atouts maîtres. Le Bachelor Music & Sound Design est une formation professionnalisante. Elle s'adresse aux passionnés d'acoustique, de musique et de son qui souhaitent entamer une carrière de Sound Designer ou de Compositeur de musique interactive.

Le cursus s'adresse aux débutants désireux d'apprendre le métier et également aux profils plus confirmés qui souhaitent intégrer directement la deuxième année. Au cours du Bachelor, les étudiants apprendront tous les aspects du métier : compréhension d'une direction artistique, mixage, création sonore et enregistrement. Ils travailleront en équipe, à l'image d'une production dans l'industrie.

MÉTIERS PRÉPARÉS

Sound Designer | Compositeur | Monteur Son | Illustrateur Sonore

INDUSTRIES

Jeu Vidéo | Audiovisuel | Multimédia | 3D | Spectacle vivant

Studio son à ISART Digital®

Doublage

BACHELOR Temps plein — 1re ANNÉE

Musique
Organologie | Écriture et orchestration | Musique appliquée | Direction artistique | Initiation M.A.O. | Initiation mixage | Musique électronique sur Ableton Live

Sound Design
Audionumérique | Initiation à la programmation | Initiation au sound design | Initiation REAPER & PROTOOLS | Initiation prise de son | Initiation au bruitage à l'image | Game Engine (FMOD/Unity)

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Cine Week | Jeu Vidéo | Projets collaboratifs : Jeu Vidéo et Cinéma 3D | Projet humain & citoyen

BACHELOR Rythme alterné — 2e ANNÉE

Musique
Organologie | Écriture et orchestration | Musique appliquée | M.A.O. | Mixage musique | Direction artistique

Sound Design
Audionumérique | Programmation | Field Recording | Postproduction | Game Engine (FMOD, WWISE, Unity, Unreal Engine) | Ateliers prise de son | Bruitage | Mixage cinéma (PROTOOLS)

Culture
Jeu Vidéo

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Cine Week | Game Week | Projet d'Entrée en Alternance | Projet collaboratif Game | Projets de fin d'année inter-cursus Cinéma 3D. Présentation devant un jury de professionnels

BACHELOR Rythme alterné — 3e ANNÉE

Musique
Organologie | Écriture et orchestration | M.A.O. | Musique interactive | Direction artistique

Sound Design
Audionumérique | Postproduction | Game Engine (Wwise/Unreal Engine)

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Projet d'Expérience professionnelle | Projets de Fin d'Études inter-cursus Jeu Vidéo. Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

Contrat en alternance possible (1 an)
cf. page « infos pratiques »

MASTÈRE
PRODUCER

CAMPUS
Paris

ADMISSION
Bac +5 / Bac +3 minimim
Concours (écrit & oral)

DURÉE
1 an

RYTHME
Alterné

DIPLÔME
RNCP Niveau 6
Producer / Chef de projet Jeu Vidéo
Délivré à la fin du Mastère selon résultats

Cours de gestion de projet

Gérez la production d'un jeu vidéo

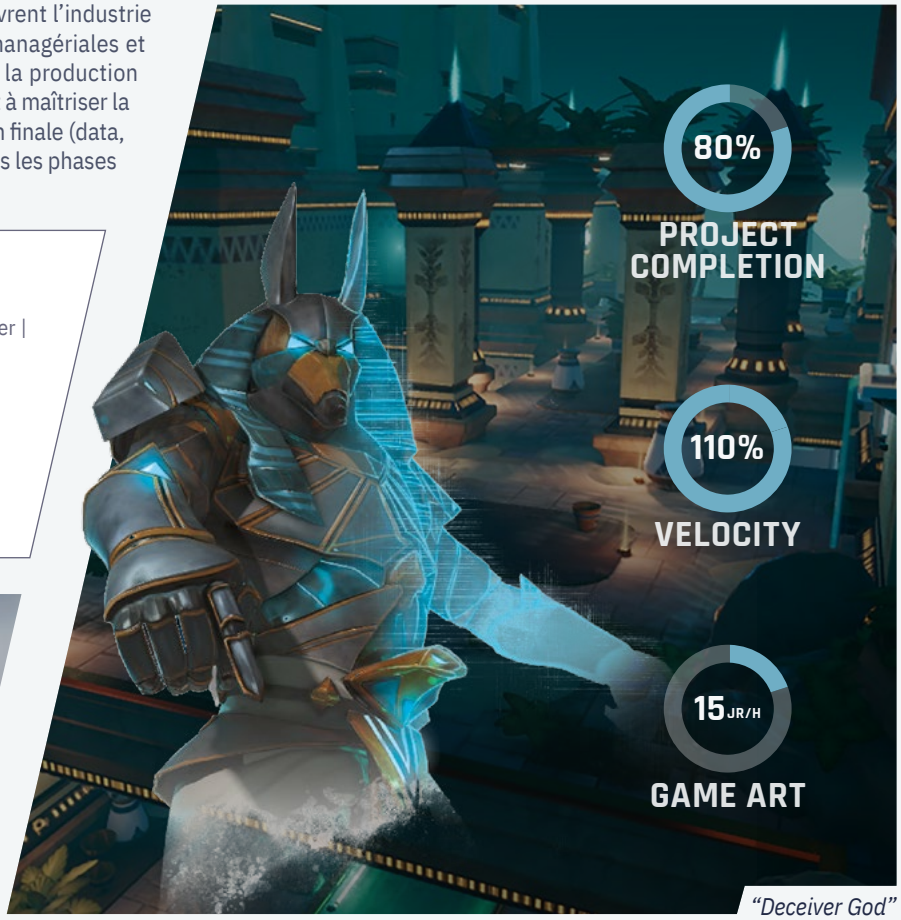
Le Producer Jeu Vidéo est un chef de projet. En un an, les étudiants découvrent l'industrie du jeu vidéo, ses métiers et ses enjeux. Ils acquièrent les compétences managériales et méthodologiques pour accompagner une équipe de développement dans la production d'un jeu vidéo et coordonner les différentes parties prenantes. Ils apprennent à maîtriser la chaîne de production, de l'idée initiale (pitch, concept) à la commercialisation finale (data, marketing, communication, monétisation, financement) en passant par toutes les phases de production (concept, préproduction, production, debug...).

MÉTIERS PRÉPARÉS

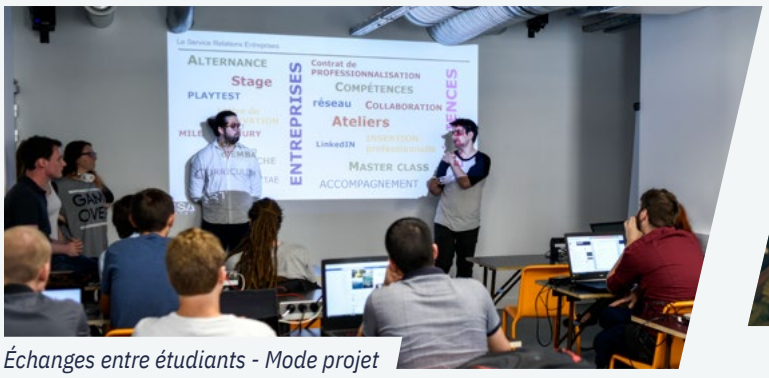
Associate Producer | Producer | Chef de projet | Line Producer | Executive Producer | Product Owner | Lead d'un métier du jeu vidéo

INDUSTRIES

Jeu Vidéo (toutes plateformes et types de jeux) | Secteur Ludo-Éducatif | Serious Game | Développement multimédia



"Deceiver God"



Échanges entre étudiants - Mode projet

Test de projet jeu vidéo inter-cursus

MASTÈRE
Rythme alterné

1 AN

Gestion de projet
Planification | Méthodes agiles | Reporting | Gestion des risques | Maîtrise du cycle de vie du développement du projet | Staff plan et budget | Introduction aux différents métiers du jeu vidéo | Différents pipelines de production

Management
Animation d'une équipe | Gestion des conflits | Légal | Gestion du changement | Animation de débats et brainstorming

Découverte de l'industrie
Métiers et acteurs du jeu vidéo | Veille | Histoire du jeu vidéo | Aperçu du marketing dans le jeu vidéo

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Présentation d'Expérience professionnelle | Projet Jeu Vidéo inter-cursus.
Présentation devant un jury de professionnels

Test TOEIC

Stage / Expérience Professionnelle : 13 semaines à réaliser pour obtenir le diplôme

Contrat en alternance possible (1 an) *cf. page « infos pratiques »*

SPÉCIALISATION
GAME DATA ANALYST

CAMPUS
Montréal

ADMISSION
Formation et/ou expérience professionnelle en jeu vidéo, économie, marketing ou tout autre domaine connexe
Concours (écrit & oral)

DURÉE
1 an

RYTHME
6 mois : temps plein puis stage

DIPLÔME
Certificat d'école délivré à la fin du cursus selon résultats

26%
BAD ENDING 20M+

24%
GOOD ENDING <20M

37%
BAD ENDING <20M

13%
GOOD ENDING 20M+

"Xamen Ek"

Analysez & optimisez la rentabilité et l'expérience de jeu

Le Game Data Analyst étudie les données fournies par le système de jeu pour analyser le comportement des joueurs et optimiser leur expérience. Les statistiques sont analysées et utilisées pour améliorer la rentabilité du jeu.

Le Game Economy Designer analyse et déconstruit le jeu vidéo. Il simule de nouvelles mécaniques de jeu, en identifiant et en intégrant des indicateurs de performance. Il teste ensuite l'impact de ces nouvelles mécaniques sur la rentabilité du jeu et la qualité de l'expérience du joueur.

La formation Game Data Analyst permet aux étudiants d'acquérir les compétences requises pour intégrer l'industrie du jeu vidéo sur l'un ou l'autre poste.

"Erstwhile Tower"

MÉTIERS PRÉPARÉS

Game Data Analyst | Game Economy Designer

INDUSTRIE

Jeu Vidéo

"Blossom"

"E-RO"

Temps plein

1 AN

Identification des besoins
Définition des indicateurs | Conception des événements | Intégration | Priorisation des fonctionnalités

Analyse de données
Collecte des données | Création de scripts en Python | Automatisation du pipeline | Transformation des données | Machine Learning | Predictions | Exploratory Data Analysis

Game Economy Design
Économies virtuelles | Behavioural Economics | Statistiques | Excel | Planification et modélisation des modifications à apporter

Active English

Accompagnement à l'insertion professionnelle

Projets
Les étudiants s'exerceront sur de vrais cas pratiques de studios de jeu vidéo partenaires

Test TOEIC

Stage / Expérience Professionnelle : 6 mois minimum

ISART DIGITAL®
MONTRÉAL

WWW.ISART.CA

Équipe ISART Montréal

ISART DIGITAL®
MONTRÉAL

UNE EXPÉRIENCE INTERNATIONALE POUR LES ÉTUDIANTS

ISART® se situe stratégiquement au cœur des meilleurs hubs de l'Industrie mondiale. La qualité et l'originalité de sa pédagogie placent ISART Digital® parmi les meilleures écoles mondiales de jeu vidéo et d'animation 3D-FX.

Fort du succès d'ISART® Paris et à la demande des studios montréalais, ISART® Montréal a ouvert ses portes en 2012. L'école accueille aujourd'hui 200 étudiants de différentes nationalités.

LE SAVOIR-FAIRE
D'ISART DIGITAL® DÉPLOYÉ OUTRE-ATLANTIQUE

UNE ÉQUIPE EXPÉRIMENTÉE

L'équipe pédagogique est issue des meilleurs studios de production et a une connaissance parfaite de l'Industrie. Les connexions avec le monde professionnel sont multiples : masterclasses, jurys, visites de studio...

Les équipes de Montréal et de Paris sont en concertation permanente pour échanger sur les pratiques pédagogiques et les évolutions des programmes.

Le département Vie Scolaire accompagne les isartiens tout au long de leur scolarité.

Le département Relations Entreprises prépare les étudiants au monde professionnel et les soutient dans leurs démarches vers les studios.

AEC
DIPLÔME CANADIEN

RNCP
DIPLÔME FRANÇAIS

"E-RO"

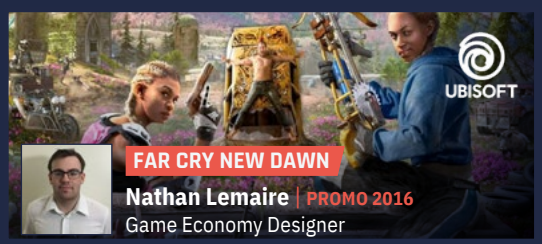
POUR UNE INSERTION
RÉUSSIE

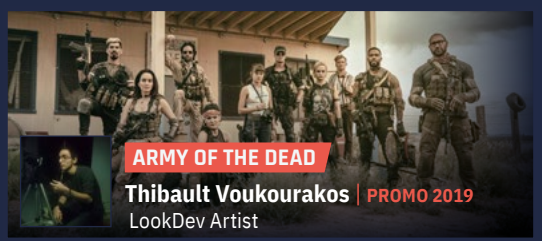
A.E.C = DIPLÔME + PERMIS DE TRAVAIL (SOUS CONDITIONS)

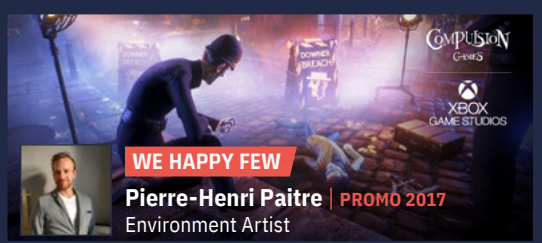
Le diplôme d'Attestation d'Études Collégiales est un élément essentiel pour s'insérer dans le monde professionnel.

Il permet d'obtenir le Permis de travail (sous conditions), sésame indispensable pour poursuivre sa carrière professionnelle dans les studios canadiens.

ALUMNI MONTRÉAL







ISART DIGITAL®
MONTRÉAL

WWW.ISART.CA

#3 BEST GAME SCHOOLS
GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION
CANADA RANKING
2021

#2 BEST GAME SCHOOLS
GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION
WORLD RANKING
2021

ISART Digital® Montréal
3E meilleure école de jeux vidéo au Canada

ISART Digital® Paris
2E meilleure école de jeux vidéo au monde

par le site américain **GAMEducation**
SUR **L'INSERTION PROFESSIONNELLE**
DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO ET POUR LES PROJETS ÉTUDIANTS

Jury Professionnel

Diplômés ISART® Montréal

"Ariane's Sky"

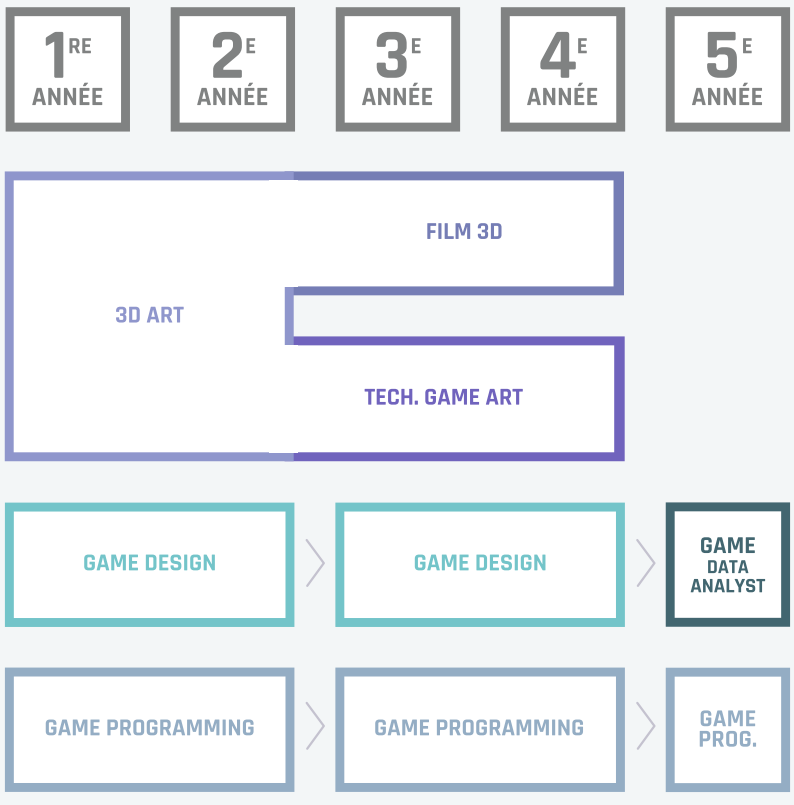
Vie à l'école

REJOINDRE ISART® MONTRÉAL

Pour déposer sa candidature, il suffit de compléter le formulaire en ligne :

WWW.ISART.CA
PAGE «ADMISSIONS»

Pour les candidats français, le concours se déroule du 28 février au 04 mars 2022 dans les locaux d'ISART® Paris. Les entretiens se feront en visioconférence avec l'équipe pédagogique d'ISART® Montréal.



- 2E ANNÉE — **AEC 3D ART**
  Artiste 3D pour le Cinéma d'Animation et le Jeu vidéo
- 4E ANNÉE — **AEC FILM 3D**
  Spé. Artiste 3D pour le Cinéma
  RNCP niveau 7
  Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux
- 4E ANNÉE — **AEC TECH. GAME ART**
  Spé. Artiste 3D pour le Jeu Vidéo
  RNCP niveau 7
  Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux
- 2E ANNÉE — **AEC GAME DESIGN**
  Conception des mécaniques de Jeu Vidéo
- 4E ANNÉE — **AEC GAME DESIGN**
  Conception produit Jeu Vidéo
- 4E ANNÉE — **RNCP niveau 7**
  Concepteur de Jeux Vidéo
- 2E ANNÉE — **AEC GAME PROGRAMMING**
  Programmation des moteurs de Jeu Vidéo
- 4E ANNÉE — **AEC GAME PROGRAMMING**
  Programmation des mécaniques de Jeu Vidéo

LES STAGES D'ÉTÉ
SUMMER SCHOOL

Pendant l'été, ISART Digital® ouvre ses portes aux collégiens et lycéens qui souhaitent découvrir les métiers du Jeu Vidéo, de l'Animation 3D-FX et du Sound Design.

Une bonne occasion pour les jeunes passionnés d'apprendre en s'amusant et de prendre de l'avance sur l'avenir.

Toutes les infos détaillées sur **www.isart.fr**

Summer School

BOOSTEZ VOTRE ÉTÉ !

Créés spécifiquement par l'équipe pédagogique d'ISART®, les stages d'été de la SUMMER SCHOOL sont conçus pour permettre aux 14-18 ans de venir créer, expérimenter et aller plus loin dans leur passion.

Stage "VFX - Trucages"

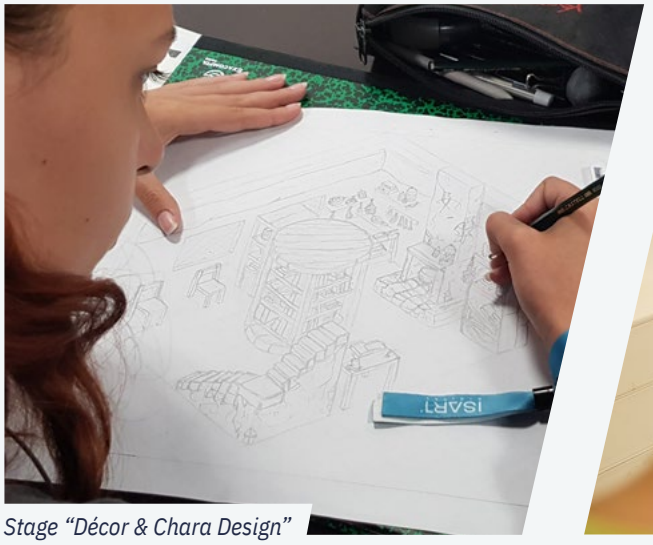
COOL HIGH SCHOOL

L'atmosphère est détendue et fun avec seulement 16 élèves par classe. Vous bénéficierez du savoir-faire des enseignants qui sont tous des professionnels issus de l'Industrie, en plein cœur de Paris et de Montréal.

POUR EN SAVOIR PLUS

Rejoignez vite la communauté des Summer Students sur les pages Facebook et Instagram ! Vous pourrez découvrir les photos des étés précédents et être informés des nouveautés !

@summerisart @Summer School ISART Digital



Stage "Décor & Chara Design"

À PARIS

La brochure SUMMER SCHOOL est disponible sur **www.isart.fr**

Stages d'1 ou 2 semaines en présentiel

- Décor & Chara Design
- Digital Painting
- Initiation 3D
- 3D & Animation
- VFX - Trucages
- Sound Design
- Sculpt Game Heroes
- Initiation Game Design
- Initiation Game Code
- Jeu Vidéo 3D
- Level Design 3D
- Code Explorer
- Analyse de jeu vidéo

Paris Sketchbook (réservé aux anglophones)

À MONTRÉAL

La brochure CAMPS CRÉATIFS est disponible sur **www.isart.ca**

Stages en français accessibles aux anglophones
(2 semaines en présentiel)

- Dessin Créatif / Décors & Personnages
- Création 3D
- Création Jeu Vidéo

Stage "Initiation Game Design"

LA COMMUNAUTÉ
ISART DIGITAL®

Les étudiants et diplômés forment une communauté dynamique et soudée. Les événements de l'école, de l'Industrie ou des associations de l'école sont autant de moments de rencontres, d'échanges et de partage.

+3 000
ISARTIENS
ÉTUDIANTS & DIPLÔMÉS

Soirée de gala des Diplômés

ISART DIGITAL

LA FORCE DU
RÉSEAU ALUMNI

L'ASSOCIATION

Créée en 2015 à l'initiative d'anciens étudiants, l'association concerne aujourd'hui plus de 1 800 diplômés. Les antennes France, Canada et Japon assurent les missions de l'association à travers le monde :

- Favoriser l'évolution des carrières professionnelles en s'appuyant sur le réseau alumni
- Se retrouver dans le cadre d'événements dédiés en France ou à l'étranger
- Multiplier les interactions avec le monde professionnel
- Créer et prolonger les liens d'amitié entre alumni

LES GROUPES ALUMNI DISCORD, LINKEDIN & FACEBOOK

Animés par des alumni et le département Relations Entreprises d'ISART®, les groupes permettent l'échange direct et la diffusion :

- d'offres d'emploi en France et à l'étranger
- d'événements de networking
- de news sur le secteur
- des actualités de l'école

Bureau des élèves (BDE)

UNE COMMUNAUTÉ
DYNAMIQUE

DES REPRÉSENTANTS D'ÉTUDIANTS INVESTIS

Les représentants élus des étudiants tiennent un rôle primordial dans la vie de l'école. Véritables porte-paroles, ils ont un rôle d'écoute et sont force de proposition auprès de la Direction et des équipes de l'école :

- **les délégués de classe** veillent à une bonne ambiance de classe, accueillent les remarques des étudiants et sont leurs ambassadeurs auprès des équipes de l'école.
- **les représentants au Conseil des Études et de la Vie Étudiante (CEVE)** ont un rôle d'échange, de conseil et de proposition sur les politiques et règlements, conditions d'accueil des étudiants, mise en place de groupes de travail et commissions spécifiques (harcèlement, égalité et diversité, écologie & environnement...), bilan évaluation formations...

Il est également possible de prendre une part active à la vie de l'école en devenant membre de la **Commission Éthique**, **Représentant éthique** des étudiants, ou encore en participant au **Conseil d'évaluation des programmes**.

DES ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES ÉNERGIQUES

@BDEIsartDigital @esartphoenix @EsartPhoenix

Les isartiens peuvent s'engager dans la vie associative de l'école en participant aux activités proposées, en devenant membre d'une communauté existante ou en créant leur Asso ou Club.

Le BDE anime la vie de l'école et propose des activités extra-scolaires aux isartiens ainsi que des événements festifs et des actions citoyennes, environnementales.

La vie à l'école est également rythmée par les activités des clubs et associations : E-SART Phoenix organise des événements e-sport pour les isartiens et représente l'école lors de compétitions officielles. Des tournois en ligne et au sein de l'école sont organisés par l'association sur divers jeux.

Le forum des Associations, en début d'année, permet aux étudiants de découvrir les associations et de s'engager pour l'année.

UNE COMMUNAUTÉ ÉTENDUE

Global Game Jam, Indie Games Play, Super Mario Maker Academy, conférences MO5.COM, Journées Mondiales du Jeu Vidéo, Fête de l'Animation... L'école accueille régulièrement les événements du secteur. Les étudiants peuvent ainsi rencontrer, échanger, partager et participer à ces rendez-vous de professionnels du secteur du Jeu Vidéo et de l'Animation 3D-FX.

CONCOURS
2022

1 CRÉER SON ESPACE DE CANDIDATURE MY.ISART.COM

Rendez-vous sur le site de l'école **www.isart.fr/ s'inscrire** pour créer votre compte personnel et choisir le concours qui vous intéresse.

2 OBTENIR SA DATE DE CONCOURS

L'école vous contactera à partir du 16 novembre 2021 pour vous proposer une date de Concours.

Le passage du concours est gratuit.

3 PRÉPARER SON DOSSIER DE CANDIDATURE MY.ISART.COM

Jusqu'à la veille de vos épreuves, vous pouvez uploader les documents exigés (se référer au Guide Concours) :

- → CV
- → lettre de motivation
- → portfolio (si demandé)
- → bulletins scolaires (si demandés)

4 PASSER LES ÉPREUVES DU CONCOURS

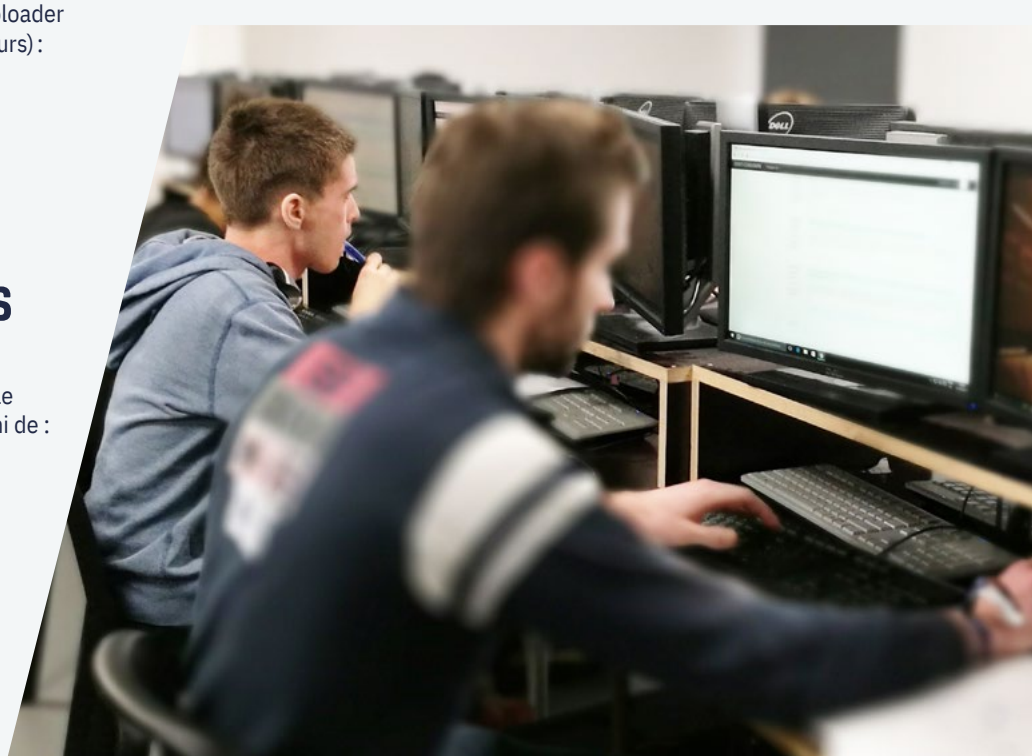
Le jour de votre convocation, rendez-vous à l'école au 60 boulevard Richard Lenoir 75011 Paris, muni de :

- → votre convocation
- → votre pièce d'identité

RÉSULTAT DU CONCOURS
10 MARS 2022

Les résultats seront envoyés par mail individuellement à chaque candidat, le 10 mars 2022. Trois réponses sont possibles :

- → Admis en liste principale : vous serez prioritaire pour déposer votre dossier d'inscription en respectant la date limite donnée
- → Admis en liste d'attente : vous pourrez vous inscrire en fonction des places disponibles
- → Candidature refusée : vous pourrez retentez le concours l'an prochain si vous le souhaitez



SE PRÉPARER
POUR RÉUSSIR

Le Guide Concours est un précieux allié pour préparer les épreuves d'admission. Il est téléchargeable sur chaque page Formation du site.

LE PORTFOLIO

Selon la formation choisie, le portfolio est obligatoire ou optionnel. La liste des éléments attendus par le jury se trouve dans le Guide Concours.

- Préférez la qualité à la quantité
- Montrez de la diversité
- Soignez la présentation
- Respectez les formats et nomenclatures demandés

L'ENTRETIEN

Entretien individuel (30 min. max.) avec un membre du jury

- Renseignez-vous sur l'école
- Renseignez-vous sur la formation qui vous intéresse
- Préparez des questions à poser au Jury
- Apportez votre portfolio (papier ou numérique)

LES ÉPREUVES ÉCRITES

Test écrit (entre 2 et 6 heures selon le concours choisi)

Le Guide Concours précise la durée et le contenu des épreuves et propose des conseils de révision éventuels.

- Révisez les règles de grammaire anglaise et privilégiez la VO pour les films, jeux, séries, livres, tutoriels...
- Tenez-vous au courant de l'actualité et de la presse vidéo-ludique française et internationale
- Imprégnez-vous des références sélectionnées par le Jury qui pourront faire l'objet de questions (cf. Guide Concours)

PASSEZ LES ÉPREUVES SEREINEMENT

L'équipe ISART sera à vos côtés pour vous accueillir et vous mettre à l'aise dans ce contexte particulier d'une journée de Concours.

Le Jury sera bienveillant et attentif. Il cherchera à s'assurer de la bonne adéquation entre l'école et ses valeurs, votre motivation et votre projet de formation/professionnel.

NOUS RENCONTRER

JOURNÉE PORTES OUVERTES

05 FÉVRIER 2022

De 9h à 18h, toute l'équipe ISART Digital® ainsi que les étudiants seront à votre disposition pour répondre à vos questions. Au programme :

- → Conférences sur les formations et les métiers
- → Exposition des travaux étudiants
- → Démo des jeux vidéo et diffusion des courts-métrages 3D-FX
- → Échanges avec les étudiants et les diplômés
- → Rencontres avec les équipes de l'école (Relations Entreprises, Pédagogie, Vie Scolaire)
- → Présence de l'équipe ISART® Montréal

Portes Ouvertes

WEBINARS

Tout au long de l'année, ISART proposera des webinars sur différents thèmes (réussir le concours, réussir sa première année, composer son portfolio...).

Les webinars seront annoncés sur les réseaux sociaux de l'école.

RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ DE L'ÉCOLE

DÉCOUVREZ LES FILMS, LES JEUX ET LES EXPÉRIENCES DES ISARTIENS

sur la galerie de l'école
www.isart.fr

sur la chaîne youtube de l'école
ISARTDIGITAL

SALONS

AGENDA

l'Etudiant
SALON DES FORMATIONS ARTISTIQUES
Porte de Versailles
02 oct. → 03 oct. 2021

START
START
Parc floral
09 oct. → 10 oct. 2021

l'Etudiant
SALON DE L'ÉTUDIANT
Porte de Versailles
04 fév. → 06 fév. 2022

ISART DIGITAL
PORTES OUVERTES 2022 ISART DIGITAL
60 bd Richard-Lenoir, 75011 Paris
05 fév. 2022

INFOS PRATIQUES

S'ÉQUIPER INFORMATIQUEMENT

Les étudiants de l'école sauf 1re et 2e années Game Programming doivent être équipés d'un ordinateur portable.

ISART propose à ses étudiants une plateforme unique de licences adaptée à chaque cursus. Le coût de la plateforme est intégré aux frais de scolarité.

Toutes les informations sont communiquées en amont de la rentrée de septembre par le département Informatique.

CAP SUR LES COURS EN PRÉSENTIEL

En 2019 et 2020, ISART s'est adaptée avec rapidité et efficacité aux périodes de confinement.

- Le fait que les étudiants soient équipés d'ordinateur portable a été essentiel dans la réussite du passage des cours à distance.
- 100% du volume horaire a été assuré.
- Le suivi pédagogique s'est déroulé normalement, comme les évaluations, les conseils de classe...
- Un suivi particulier a été mis en place pour savoir comment les étudiants vivaient la situation (moral, rythme de travail, concentration, conditions matérielles...).
- Le quota d'heures à réaliser en entreprise a été aménagé pour prendre en compte cette période particulière et ne pas pénaliser les étudiants.

Pour l'année 2021/2022, les directives gouvernementales s'appliquant à l'enseignement supérieur seront systématiquement mises en œuvre à l'école.

TARIFS & FINANCEMENT

PARIS

Pour les tarifs 2022/2023, merci de consulter le site internet **www.isart.fr/tarifs.**

Financement de la formation

En contrat d'alternance (CDD ou CDI) : apprentissage ou professionnalisation

L'étudiant signe un contrat et perçoit une rémunération définie par les accords de branche (de 55% à 100% du SMIC). Le coût de sa formation est pris en charge, en majeure partie ou totalement, par l'Opérateur de Compétences (OPCO) de son entreprise d'accueil.

Dans le cadre d'un contrat d'apprentissage, l'étudiant a un statut d'étudiant. Dans le cadre d'un contrat de professionnalisation, l'étudiant devient salarié de l'entreprise.

Selon la formation, il est possible de signer un contrat en alternance la dernière année ou les deux dernières années du cursus. Le contrat d'apprentissage n'est possible que si la formation est reconnue par un titre RNCP actif au moment du montage du dossier.

Par un prêt bancaire

L'école a négocié des partenariats avec la Société Générale et la BNP.

Par un job étudiant

Il est conseillé, dans la mesure du possible, de ne pas dépasser 10h/ semaine afin d'équilibrer le temps travail / études.

Par une bourse d'études

ISART contribue à hauteur de 50% au financement de la dernière année d'études de sept étudiants (sur des critères de motivation, projet personnel, résultats scolaires et situation personnelle).

DES LOCAUX ÉQUIPÉS
POUR CRÉER

4 500 M² (ERP2)
AU CŒUR DE PARIS

25 SALLES
CLIMATISÉES

ESPACES EXTÉRIEURS
PRIVÉS & SÉCURISÉS

- GAMELAB
- FABLAB
- SALLE DE CONFÉRENCE
- SOUND STUDIO
- ESPACE INCUBATEUR
- GREENLAB
- NINTENDO SWITCH KIT DE DEV
- PS4 KIT DE DEV
- KIT DE DEV VIRTUAL REALITY
- RENDER FARM
- ÉQUIPEMENT AUDIOVISUEL
- CAMÉRAS & APPAREILS PHOTOS
- PORTAIL ÉTUDIANT
- LOCAL BDE
- PARKING À VÉLO
- SALLE DÉTENTE
- SALLE PAUSE DÉJEUNER
- FOODTRUCKS

+140 PRIX

+970 SÉLECTIONS

ISART DIGITAL

SYMPHONIA **Winner** GSA BAFTA Student Awards 2021 – **Winner** Evry games city 2020 – **Finalist** Best Student Project Unity Awards 2020 – **Winner** Meilleur jeu étudiant Pégases 2021 – **Finalist** Best Student Game IGF 2021 – **Winner** Best Student Game Brazil's Independant Games Festival 2021 – **INTO THE PAGE** **Winner** Mobile Game of the Year The Rookies 2021 – **SYNDESI** **Winner** Student Hero Award Grads in Game 2021 – **Winner** Best Student Game Games 4 change 2021 – **JACK AND THE CURSED CRYSTAL** **Winner** VFX Fantasy Adventure Live Action/Hybrid Palm Spring International Animation Festival 2021 – **SPACE APERO** **Finalist** ANIMA (Festival International du Film d'Animation de Bruxelles) 2021 – **Finalist** Cinequest 2021 – **Finalist** Rhode Island International Film Festival 2021 – **KATANGA** **Finalist** BAFTA interactive media showcase 2020 – **BLOSSOM** **Finalist** Online Unreal Sizzle 2020 – **KARNAGE** **Finalist** Online Unreal Sizzle 2020 – **COCHLEA** **Finalist** Cinequest 2020 – **SACRÉES NONNES** **Prix** Festival Tournez jeunesse 2019 – **Prix** Festival Compétition Jeunes adultes Festival Génération Court 2019 – **DECEIVER GOD** **Finalist** Unreal GDC Student Reel USA 2019 – **SACCAGE** **Prix du public** Wuda fait son ciné China 2019 – **Prix Prélude Nocturne** Wuda fait son ciné China 2019 – **NARAA** **Prix du public** FLIP France 2018 – **MICE** **Prix** catégorie cinema animation FIFE Morocco 2018 – **Prix** Meilleure Animation festival Panam Anim France 2019 – **Finalist** SIGGRAPH Asia 2019 – **Finalist** festival Heartland Film USA 2019 – **LIFF** **Prix Most Innovative Game** Indie Prize London London 2019 – **Finalist** The Game Awards USA 2018 – **IT'S A BIRD THING** **Prix** OVNI CARE Icares du Cinéma France 2018 – **INTERTWINED** **Finalist** Best Student Project Unity Awards 2018 – **CREATURE FROM THE LAKE** **Finaliste** Festival Annecy France 2018 – **Prix** festival Retour à l'Anormal France 2018 – **BABY STORM** **Prix Meilleur Game Design** Aniwow Chine 2018 – **Finaliste** Ping France 2018 – **ARIANE'S SKY** **Prix** Hamilton Film Festival Canada 2018 – **A.L.F.R.E.D** **Finalist** Emotional Game Awards France 2018 – **PLANET'S REVENGE** **Prix** Game Connection France 2017 – **Finaliste du meilleur jeu étudiant** Ping France 2017 – **A SWEET JOURNEY** **Finalist** Unity Awards USA 2017 – **Finalist** IGF USA 2017 – **NARAA** **Prix** Flip France 2018 – **Finaliste du meilleur jeu étudiant** Ping France 2017 – **POILUS** **Finaliste** Festival Annecy Paris 2017 – **Prix** Best Character Animation Festival Aniwow 2016 – **Prix** Student Award USA 2017 – **Finalist** Siggraph USA 2017 – **Prix** ASIFA China 2017 – **Prix** Festival du film fantastique de Rouen France 2017 – **Prix** Best Innovative Film Award Go Debut Festival France 2017 – **Prix** Where is craft France 2017 – **Prix** Short short film festival USA 2016 – **Prix** Spark Animation Canada 2016 – **IT'S A BIRD THING** **Prix** Ovni Care Icares du Cinéma 2018 – **SKYBOLT ZACK** **Prix** Game of the Year the Rookies 2017 – **Prix du meilleur jeu étudiant** Ping France 2016 – **Prix** Develop Brighton Grande-Bretagne 2018 – **Prix** Evry games city France 2017 – **Prix** FLIP France 2017 – **Prix du Jury** Geneva Gaming Convention Suisse 2017 – **TOY ISLAND : A VR ADVENTURE** **Finaliste** Laval Virtual France 2018 – **SACCAGE** **Prix** Festival du film environnemental France 2018 – **Prix** Festival du film d'animation de Tournus France 2017 – **OCULUS MALUS** **Prix** Jeunesse du film professionnel Dragui-Court France 2017 – **WANDERER** **Prix** Un 'anim France 2018 – **TOMBES & MANÈGES** **Prix** FFEQ Canada 2016 – **Prix** Festival bloody weekend France 2016 – **Finalist** Siggraph Asie 2016 – **CREATURE FROM THE LAKE** **Finaliste** Festival Annecy Paris 2018 – **Prix** Festival Retour à l'Anormal France 2017 – **Prix** Best Directing in Short Animation Aniwow Chine 2017 – **PRESTON** **Finalist** Siggraph Asia 2017 – **Prix** BNC Sport Film Espagne 2017 – **Prix** Medien festival Allemagne 2017 – **Prix** Festival Lenola Italie 2017 – **Prix** FIFE Monaco 2016 – **Prix** Jaipur International Film Festival Inde 2016 – **NEZ EN MOINS DISAIT CLÉOPATRE** **Meilleur film** Festival de Cinéma en Famille de Québec Canada 2017 – **Meilleure animation** Fest'Yves Arts France 2017 – **3e Prix** Animation FIFE Maroc 2016 – **E-RO** **Prix** Aniwow Chine 2017 – **LILY COLORS OF SANTA** **Prix du graphisme** Laval Virtual France 2017 – **Prix du meilleur jeu étudiant** Ping France 2016 – **NEÏLA** **Prix** Asifa Chine 2017 – **SLICED** **Prix** EIGD France 2015 – **TRUBADURR** **Finalist** Unity award USA 2016 – **Prix** Montpellier In game France 2015 – **PATCHWORK** **Prix** Animoyeuvre France 2014 – **LE PETIT CORDONNIER** **Prix** Best of the Festival Grenada Afterglow Film Festival Espagne 2016 – **Prix** Animation FIFE Maroc 2016 – **L3.0** **Prix du meilleur Film étudiant** Siggraph USA 2015 – **Prix** Animation Begira Zinetxiki Espagne 2016 – **Prix** Panam Anim France 2014 – **Prix** du Rififi dans les écoles d'animation Festival Court Devant France 2014 – **Prix** Tapis Rouge Nuit du Court métrage d'Amiens France 2015 – **Prix du Jury** Festival du court métrage Etang d'Art France 2015 – **Prix du meilleur court-métrage d'animation** Festival de Cergy-Pontoise France 2015 – **Prix du**

ISART DIGITAL
PARIS - MONTREAL - TOKYO

WWW.ISART.FR

60 bd Richard-Lenoir - 75011 Paris
+33 1 48 07 58 48 - informations@isartdigital.com

Impression Graphico
Label Imprim' Vert depuis 2003