





LE CURSUS 3D

1	DÉCOUVERTE des métiers & leurs interactions	ACQUISITION THÉORIQUE ET TECHNIQUE DES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE L'ÉLABORATION D'UN FILM	2 FILMS INDIVIDUELS <ul style="list-style-type: none">• un très court-métrage dans l'univers Lego• un très court-métrage individuel de 30 secondes	
2	CHOISIR son orientation professionnelle	IMAGE RIGGING MOUVEMENT	1ER FILM COLLECTIF • 8 SEMAINES Travail en groupe en fonction des spécialités comme dans un studio de production	
3	SE PERFECTIONNER dans sa spécialité	SPÉCIALISATIONS ANIMATION PREVIS	2ÈME PRODUCTION DE COMMANDE Travail en groupe en fonction des spécialités comme dans un studio de production	
4	ENRICHIR & RENFORCER ses compétences pour gagner en expérience	CHARA LOOKDEV RIGGING	PROJET DE FIN D'ÉTUDES Préproduction du court-métrage de 5ème année : scénario, story-board, recherches graphiques de décors et personnages	
5	MAITRISER & PERFECTIONNER pour intégrer le monde professionnel	ENVIRONNEMENT EFFETS SPECIAUX	Réalisation et production finale dans les conditions d'un studio de production	


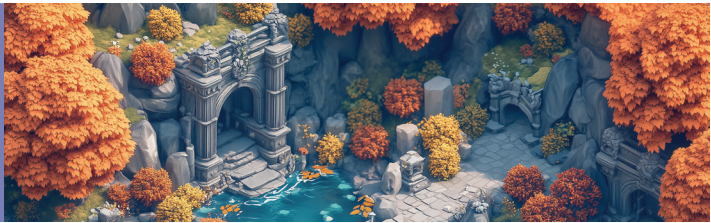


MASTÈRE
DIPLÔME DE RÉALISATEUR NUMÉRIQUE

TITRE RNCP NIVEAU 7* • ÉQUIVALENT BAC +5

*RNCP 41666 délivré par l'école ARTFX

(Titre enregistré au Registre National de Certification Professionnelle (RNCP) Niveau 7 (code NSF 323n), le 27 novembre 2025)

LE CURSUS GAME DESIGN & DEV

1	DÉCOUVRIR les différentes techniques de création de jeu vidéo	COMPRENDRE LE PROCESSUS DE CRÉATION D'UN JEU, ANALYSER ET CONCEPTUALISER AVEC MÉTHODOLOGIE, APPRENDRE DES OUTILS DE DÉVELOPPEMENT ACCESSIBLES	TRAVAUX D'ATELIERS Jeu de plateau, histoire interactive «Dont vous êtes le Héros», niveaux de jeux (mods), mini-jeux «Arcade», ... RÉALISATION PERSONNELLE Jeu 2D réalisé via un moteur en scripting nodal	
2	PRATIQUER les techniques générales de Design & Programmation	AFFINER SES CAPACITÉS ANALYTIQUES ET DE CONCEPTUALISATION, DÉVELOPPER SA MAÎTRISE TECHNIQUE, APPRENDRE LES OUTILS DE DÉVELOPPEMENT PRINCIPAUX (UNREAL ENGINE, C++, GODOT/UNITY, C#)	TRAVAUX D'ATELIERS Niveaux de jeux avec un moteur 3D, conceptualisation & soutenance d'un jeu original, prototypage systèmes RÉALISATION PERSONNELLE Niveaux personnels dans ensemble collectif, prototype 3D	
3	CHOISIR l'une des spécialités tout en continuant à pratiquer l'autre	SPÉCIALISATIONS DESIGN └─ GAME DESIGN └─ LEVEL DESIGN DÉVELOPPEMENT └─ TECHNICAL DESIGN └─ PROGRAMMATION	TRAVAUX DE SPÉCIALISATION Prototypage gameplay ou développement de features RÉALISATION PERSONNELLE Prototype de jeu en utilisant les ressources des étudiants des sections 3D	
4	EXPLORER sa spécialité & développer ses compétences		TRAVAUX AVANCÉS DE SPÉCIALISATION Design orienté utilisateur / expérimentations technologiques PROJET DE FIN D'ÉTUDES, PHASE 1 Préproduction du jeu de 5ème année	
5	PRODUIRE un jeu de qualité pro & intégrer l'industrie professionnelle		PROJET DE FIN D'ÉTUDES, PHASE 2 Production du projet de jeu dans un contexte de studio : réalisation & implémentation des mécaniques & systèmes, engagement et équilibrage, polish	

MASTÈRE
DIPLÔME DE RÉALISATEUR NUMÉRIQUE

TITRE RNCP NIVEAU 7* • ÉQUIVALENT BAC +5

**RNCP 41666 délivré par l'école ARTFX*

(Titre enregistré au Registre National de Certification Professionnelle (RNCP) Niveau 7 (code NSF 323n), le 27 novembre 2025)