

GAME DESIGN

etpa

Depuis 1974,
Etpa forme les talents
de demain

À L'ETPA,

LA PASSION EST LE POINT DE DÉPART ET LA PUGNACITÉ LE MAÎTRE MOT. DE LEUR ARRIVÉE ET JUSQU'À LA FIN DE LEUR CURSUS, LES ÉTUDIANTS ÉVOLUENT DANS UN ENVIRONNEMENT OÙ LA DÉTERMINATION, LA RIGUEUR ET LA NÉCESSITÉ DE S'EXPRIMER PRÉVALENT SUR LE RESTE.

L'ÉTUDIANT S'OUVRE ALORS AU FOISONNEMENT DES RECHERCHES, VA FOUILLER AU FOND DE LUI TOUT EN PRENANT APPUI SUR SES PROPRES RÉFÉRENCES ARTISTIQUES ET CULTURELLES, QUI EN FONT UN "ÊTRE ARTISTIQUE" SINGULIER. LES ÉTUDIANTS ÉVOLUENT DANS UNE STRUCTURE QUI TIENT UN RÔLE ACTIF DANS CE CHEMINEMENT, EN RESTANT À L'ÉCOUTE DE SON ENVIRONNEMENT ET DES RÉALITÉS DE LA VIE PROFESSIONNELLE.

GRANDIR, AFFIRMER SES CHOIX, S'ÉPANOUIR, DÉFINIR SON ART ET SE DÉFINIR SOI-MÊME. VOILÀ CE À QUOI TENDENT LES ÉTUDIANTS À LEUR ENTRÉE À L'ETPA ET CE QU'ILS PARVIENNENT À ACCOMPLIR AU FIL DES ANS. ILS RÉALISENT ALORS QUE LE TALENT S'EXPRIME PAR LE TRAVAIL ET LA PERSÉVÉRANCE.

CORINE FRANSEN

// CHEF D'ÉTABLISSEMENT

Corine FRANSEN

04. HISTORIQUE

06. ÉDITO

08. ÉCOLE DE TOULOUSE

10. ÉCOLE DE RENNES

12. DEVENIR GAME DESIGNER

20. PREMIÈRE ANNÉE

28. DEUXIÈME ANNÉE

36. TROISIÈME ANNÉE

40. GRAND PRIX

48. PARCOURS

52. ÉQUIPEMENTS

54. ICÔNES

1974

L'ETPA,
ÉCOLE DE PHOTOGRAPHIE,
OUVRE SES PORTES

Photographie

1988

CRÉATION DE LA SECTION
MULTIMÉDIA-INFOGRAPHIE

2012

LA SECTION
MULTIMÉDIA-INFOGRAPHIE
SE SPÉCIALISE
EN GAME DESIGN

Game Design

HISTORIQUE

4

1974

L'ETPA OUVRE SES PORTES
CRÉATION DE LA SECTION
PRATICIEN PHOTOGRAPHE
CRÉATION DU BTS PHOTOGRAPHIE

1976

CRÉATION DE LA 3^{ÈME} ANNÉE
D'APPROFONDISSEMENT PHOTOGRAPHIQUE

1980

LA SECTION BTS PHOTOGRAPHIE S'ASSOCIE
À L'ÉTAT (LOI DEBRÉ)

1988

CRÉATION DE LA SECTION MULTIMÉDIA-
INFOGRAPHIE

1995

CERTIFICATION DU TITRE D'ÉTAT
DE NIVEAU III DE LA SECTION
MULTIMÉDIA-INFOGRAPHIE

2009

INTRODUCTION DE LA 3D TEMPS RÉEL
& DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE
EN SECTION MULTIMÉDIA-INFOGRAPHIE

2010

CERTIFICATION DU TITRE
DE NIVEAU II DE LA 3^{ÈME} ANNÉE
D'APPROFONDISSEMENT PHOTOGRAPHIQUE

2012

LA SECTION MULTIMÉDIA-INFOGRAPHIE
SE SPÉCIALISE EN GAME DESIGN

2013

IMPLANTATION DE L'ETPA
DANS SON NOUVEAU CAMPUS

2017

ÉDITION DU LIVRE ETPA,
À L'OCCASION DE LA 40^{ÈME} PROMOTION
DE LA SECTION PHOTOGRAPHIE

2019

OUVERTURE DE LA SECTION GAME DESIGN
SUR LE NOUVEAU CAMPUS ETPA DE RENNES





ÉCOLE PIONNIÈRE DE LA PHOTOGRAPHIE ET DU GAME DESIGN, L'ETPA VEILLE À CE QUE CHACUN DE SES ÉTUDIANTS RÉVÈLE SON TALENT DANS LA MAÎTRISE DE SES ENVIRONNEMENTS PROFESSIONNELS, TECHNIQUES ET ARTISTIQUES.

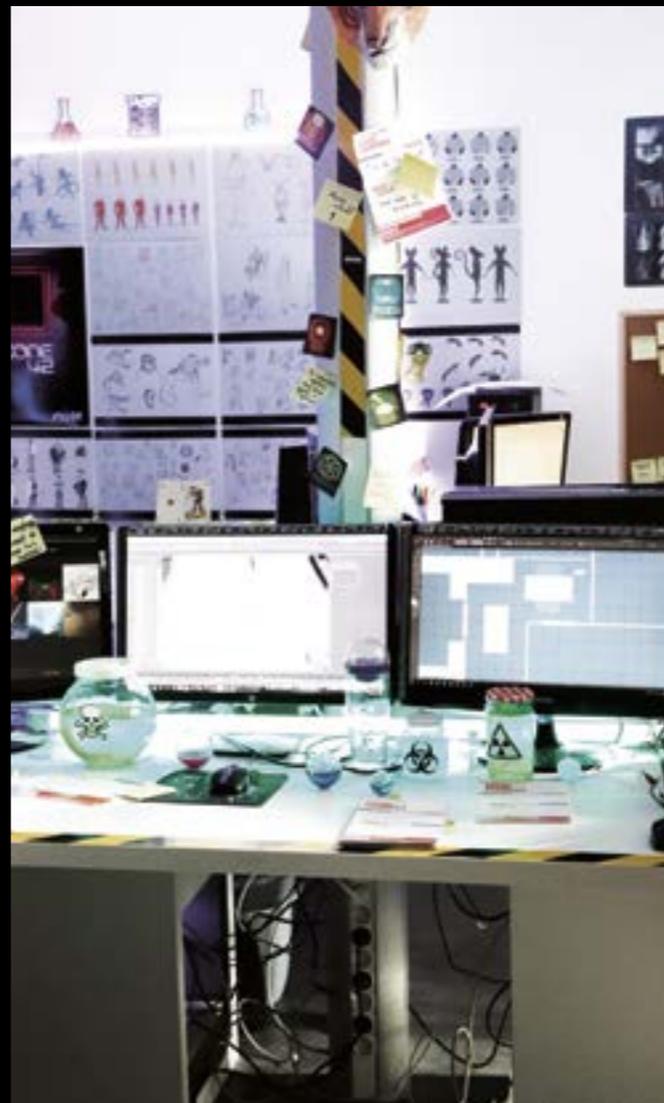
LE DÉPARTEMENT **PHOTOGRAPHIE** DE L'ETPA COMPTE TROIS FORMATIONS. LE BTS PHOTOGRAPHIE, SOUS CONTRAT D'ASSOCIATION AVEC L'ÉTAT, DISPENSE UN ENSEIGNEMENT TECHNIQUE ET ARTISTIQUE. À LA FOIS PRATIQUE ET CRÉATIVE, LA CLASSE DE PRATICIEN PHOTOGRAPHE EST DAVANTAGE ORIENTÉE VERS LA PRISE DE VUE ET LE TRAITEMENT DE L'IMAGE. LA TROISIÈME ANNÉE D'APPROFONDISSEMENT PHOTOGRAPHIQUE AU SEIN DE LA SECTION "PHOTOGRAPHE PROFESSIONNEL" PERMET AUX ÉTUDIANTS DE SE PERFECTIONNER DANS LES CONDITIONS D'UNE AGENCE OU D'UN STUDIO DE CRÉATION, AU CONTACT DE PERSONNALITÉS DE L'IMAGE.

LE DÉPARTEMENT **GAME DESIGN** DE L'ETPA A POUR VOCATION DE FORMER DES PROFESSIONNELS DE HAUT-NIVEAU DANS LES DOMAINES DU JEU VIDÉO. CE DÉPARTEMENT PROPOSE UNE FORMATION RICHE ET COMPLÈTE EN TROIS ANS.

DISPENSER DES FORMATIONS DE HAUT NIVEAU, C'EST BIEN. MAIS CE N'EST PAS SUFFISANT. MALGRÉ SES TRÈS BONS TAUX DE RÉUSSITE AUX EXAMENS ET DE PLACEMENT DES ÉTUDIANTS EN ENTREPRISE EN FIN DE CURSUS, L'ETPA CONSOLIDE CHAQUE ANNÉE SON ANCRAGE PROFESSIONNEL POUR PERMETTRE UNE INSERTION OPTIMALE À SES ÉTUDIANTS.

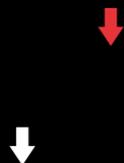
ESTIMANT QU'IL EST INDISPENSABLE D'AMENER SES ÉLÈVES AU PLUS PRÈS DES RÉALITÉS DE LEURS FUTURS MÉTIERS, L'ETPA S'EST ENTOURÉE D'UNE ÉQUIPE DE SPÉCIALISTES DE LA PHOTOGRAPHIE ET DU GAME DESIGN POUR DISPENSER SES COURS ET SES ATELIERS, AINSI QUE D'INTERVENANTS RENOMMÉS À L'OCCASION DE CONFÉRENCES ET DE MASTER CLASS.

EN PLUS DE CET ENSEIGNEMENT CONCRET, À LA POINTE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES ET DE L'ACTUALITÉ DES DIFFÉRENTES DISCIPLINES, L'ETPA PARTICIPE CHAQUE ANNÉE À DES EXPOSITIONS, DES RENCONTRES, DES SALONS ET DES CONCOURS. CES ACTIONS VIENNENT ENCORE RENFORCER CETTE VOLONTÉ DE FORMER DES CRÉATIFS IMMÉDIATEMENT OPÉRATIONNELS À L'ISSUE DE LEURS ÉTUDES.



ÉCOLE DE TOULOUSE

8



SITUÉ À 20 MINUTES DU CAPITOLE, LE CAMPUS DE L'ETPA TOULOUSE PROPOSE DES FORMATIONS EN PHOTOGRAPHIE ET GAME DESIGN.

UN LIEU DÉDIÉ À LA TECHNOLOGIE ET À LA CRÉATIVITÉ

ENTRE MÉDITERRANÉE ET ATLANTIQUE, À UNE CENTAINE DE KILOMÈTRES DES PYRÉNÉES, TOULOUSE NE CESSE DE PROMOUVOIR LES ARTS VISUELS. DOTÉE D'UNE CINÉMATHÈQUE RÉPUTÉE, LA VILLE ROSE ACCUEILLE, CHAQUE ANNÉE, DES FESTIVALS DE L'IMAGE, DU MULTIMÉDIA, DU CINÉMA, DE LA VIDÉO...

LA QUATRIÈME VILLE DE FRANCE MULTIPLIE LES OCCASIONS POUR ENCHANTER ET FORMER LE REGARD. CITÉ SPORTIVE ET DYNAMIQUE, ELLE EST AUJOURD'HUI À LA TÊTE DES INDUSTRIES ET TECHNOLOGIES DE POINTE.

UN LIEU DE VIE PRIVILÉGIÉ

TOULOUSE EST ASSURÉMENT L'UNE DES VILLES DE FRANCE OÙ IL FAIT BON VIVRE, EN TOUTE SAISON. PLÉBISCITÉE PAR DES ÉTUDIANTS VENANT DE TOUT LE PAYS, L'AGGLOMÉRATION SE CLASSE DEPUIS QUELQUES ANNÉES EN PREMIÈRE PLACE DES VILLES OÙ IL EST LE PLUS AGRÉABLE D'ÉTUДИER.

NOS ÉCOLES AVOISINENT TOUTES LES RÉSIDENCES ÉTUDIANTES ARTÉMISIA.

SUR LE CAMPUS DE TOULOUSE SONT PROPOSÉS PAS MOINS DE 180 LOGEMENTS, DE TYPE T1 ET T2, MEUBLÉS ET ÉQUIPÉS.





SITUÉE AU SEIN DU NOUVEAU QUARTIER BAUD-CHARDONNET, LE CAMPUS DE L'ETPA RENNES PROPOSERA DÈS LA RENTRÉE 2019 UNE FORMATION EN GAME DESIGN.

UN LIEU DÉDIÉ À LA CULTURE ET AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES

RENNES EST LA CAPITALE DE LA BRETAGNE ET CHEF-LIEU DU DÉPARTEMENT D'ILLE-ET-VILAINE. ENVIRON 215 000 HABITANTS ONT OPTÉ POUR Y VIVRE, CE QUI FAIT D'ELLE LA PREMIÈRE VILLE DE LA RÉGION. CETTE CITÉ HISTORIQUE EST LABELLISÉE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE.

LA VILLE FAIT PARTIE DES GRANDES VILLES ESTUDIANTINES DE FRANCE EN ÉTANT LA HUITIÈME VILLE UNIVERSITAIRE AVEC PRÈS DE 66 000 ÉTUDIANTS.

UN CADRE DE VIE OPTIMAL

LE CAMPUS DE RENNES BÉNÉFICIE D'UNE SITUATION GÉOGRAPHIQUE PRIVILÉGIÉ, ÉTANT À LA FOIS À L'EST DU CENTRE-VILLE DE RENNES POUR TOUTES COMMODITÉS, AU BORD DE LA VILAINE ET TRÈS PROCHE D'UN PARC ARBORÉ DE 3 HECTARES.

AU CENTRE D'UNE VIE CULTURELLE RICHE, LES ÉTUDIANTS BÉNÉFICIERONT D'UN CADRE IDÉAL POUR ÉTUDIER. SUR LE CAMPUS DE RENNES SONT PROPOSÉS PAS MOINS DE 219 LOGEMENTS, DE TYPE T1, MEUBLÉS ET ÉQUIPÉS.

TOUT A ÉTÉ PENSÉ POUR QUE BIEN VIVRE ET ÉTUDIER NE FASSENT QU'UN.



ÉCOLE DE RENNES

11



Devenir Game Designer



EXTRAIT DU JEU DE FIN D'ÉTUDES

"ABADI"

CHARLÈNE IBOS

ALEXANDRE LAPOSTOLLE

ESTELLE SCHWEICHLER

GAUTHIER VAILLANT



Dans un secteur en perpétuelle mutation, avec des technologies toujours plus performantes et complexes, le champ des compétences nécessaires à la conception d'un jeu vidéo devient de plus en plus exigeant.

Cette évolution a permis l'émergence de nouveaux métiers tels que : game designer, game artist, UI designer, UX designer, level designer, développeur gameplay...

Animée par des professionnels, la formation proposée par l'ETPA prépare les étudiants au métier de game designer.



FORMATION GAME DESIGN

16

Chaque année, l'industrie du jeu vidéo contribue à rendre notre quotidien plus spectaculaire. En coulisses, ce sont des concepteurs de jeu vidéo qui œuvrent à cet objectif et font de ce secteur l'un des plus rentables dans le domaine du divertissement.

La formation Game Design de l'ETPA s'intègre dans cette réalité et prépare une nouvelle génération de techniciens et de créatifs. Concret et en phase avec l'actualité professionnelle, notre enseignement est dispensé par des spécialistes. Le cursus comprend trois années d'études avec la réalisation, lors du dernier semestre, d'un jeu vidéo complet en conditions de production.

Durant tout leur cursus, les étudiants vont être amenés à concevoir des expériences de jeu pour le web, les mobiles, les pc & les consoles, que ce soit en réalité augmentée, ou en réalité virtuelle.

Une fois diplômés, les étudiants peuvent prétendre à intégrer des studios de développement de jeux vidéo aussi bien en France qu'à l'étranger, en tant que Game Designer et Level designer, grâce à leurs compétences et à une compréhension des métiers du graphisme et du développement.

Au fur et à mesure de leur expérience, ils seront amenés à collaborer avec l'ensemble de la chaîne de production du concept artist, au développeur gameplay en passant par le directeur artistique.

Véritable architecte du jeu vidéo, le game designer est doté d'une grande rigueur et d'une imagination très fertile.

À l'ETPA, la formation en Game Design permet aux étudiants de comprendre, d'analyser et d'appliquer les mécanismes de construction d'un jeu vidéo.

Maillon central de la production, la formation confronte les étudiants à toutes les étapes de création d'un jeu vidéo, de la programmation, à la direction artistique en passant par la scénarisation, l'animation et l'infographie.

Cette vision à 360 leur permet ainsi d'être en phase avec les besoins et attentes d'un studio de jeu pour pouvoir s'y intégrer au mieux.



CONDITIONS D'ADMISSION

Cette formation est ouverte aux titulaires d'un baccalauréat toutes séries ou aux lycéens ayant passé les épreuves du baccalauréat. L'admission se fait sur entretien de motivation et étude du dossier scolaire et artistique.

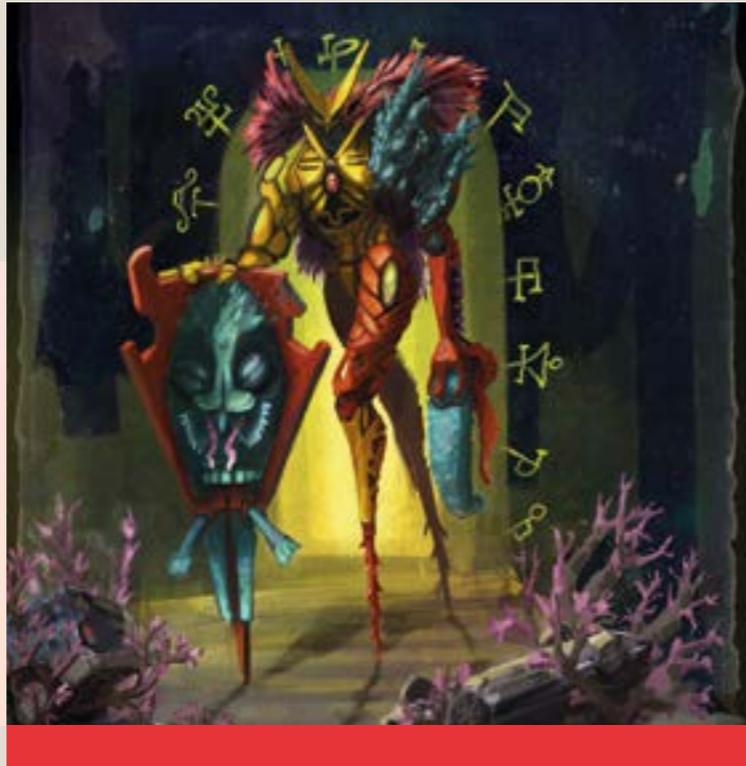
DURÉE DES ÉTUDES

Trois ans dont six semaines de stage obligatoire en entreprise

VALIDATION

Les étudiants en Game Design se voient délivrer un certificat de compétences à l'issue d'un contrôle continu et des différents projets d'application prévus tout au long du cursus.

ÉTUDES PRÉPARATOIRES
CYRILLE EPAILLARD



ÉTUDES PRÉPARATOIRES
PAULINE FAUCHE



ÉTUDES PRÉPARATOIRES
VINCENT HOFFMAN

PREMIÈRE ANNÉE

20



La première année de la formation en Game Design de l'ETPA a pour objectif d'immerger l'étudiant dans l'univers technique et créatif du jeu vidéo au travers de trois fondamentaux : la conception, le graphisme et la programmation.

Elle est donc consacrée à la mise en place et création des décors, des personnages, de l'environnement du jeu vidéo... L'étudiant est aussi amené à étudier toutes les mécaniques du jeu vidéo. En parallèle, ils sont initiés à la programmation afin d'en maîtriser les fondamentaux.

Au cours de cette année, les étudiants travaillent également sur deux projets individuels, qui serviront de base à la direction pédagogique dans la validation des acquis.

PROGRAMME

ANGLAIS

Consolidation des bases de conversation, étude du vocabulaire technique propre à l'univers de l'image et du jeu vidéo

+

CULTURE DE L'IMAGE

L'objectif est de maîtriser la méthodologie afin d'être en capacité d'analyser les éléments constitutifs de l'image (esthétique, plastique, iconographie, contexte de production). À partir de lectures thématiques, le propos est d'enrichir une culture appliquée à l'élaboration de jeux vidéo.

+

GAME DESIGN

Cette matière apporte la connaissance et la pratique des fondamentaux des mécanismes qui régissent la conception d'un jeu. L'enseignement couvre aussi bien le game play, le game design, les règles, l'ergonomie, qu'une l'expérience utilisateur plus large. Elle donne ainsi au futur Game Designer les clés d'une réflexion plus globale sur le développement et la création de leurs futurs jeux.

+

DIRECTION ARTISTIQUE

Cette discipline est la clef de voûte de la réalisation d'un univers graphique convaincant et cohérent. Curiosité, compréhension, documentation et esprit d'analyse vont être déployés au travers de différents exercices et projets proposés tout au long de cette année.

DESSIN

Apprentissage du dessin d'étude et de composition, des notions de perspective, de volume et de lumière. Apprentissage du dessin du corps en action, du dessin d'espace et d'environnement. Étude de la couleur et de ses rapports avec la composition et l'espace.

+

INFOGRAPHIE 2D

Apprentissage des différents logiciels de création numérique tels que Photoshop, Illustrator...

+

INFOGRAPHIE 3D

Au cours de cette première année, l'étudiant sera initié à la modélisation d'objets, au placage de textures, à la création de matériaux, à l'éclairage d'une scène et au rendu d'images de synthèse.

+

PROGRAMMATION USER INTERFACE & JAVASCRIPT

Cette matière a pour objet la découverte du design et de la programmation d'interface au travers de langages simples tels que HTML/CSS. L'année se poursuit par l'apprentissage du langage Javascript qui permet de dynamiser l'interface et de réaliser un jeu vidéo en 2D.

+

PROGRAMMATION C

Cet enseignement couvre toutes les généralités sur l'informatique et le fonctionnement d'un ordinateur. L'étudiant travaille sur l'algorithmique avec des notions de Pseudo code, de variables, de fonctions... Il aborde aussi les mathématiques, le langage C et le langage C++.

+

WORKSHOPS & CONFÉRENCES

Des professionnels interviennent au sein de la section autour de thématiques liées aux jeux vidéo.



CONCEPT ART

LUKE DEVILLARD



ANTOINE FOURNIER

PROFESSEUR DE GAME DESIGN

“Nous formons des concepteurs de jeux vidéo. Dans ce cadre, le dessin et le design graphique ont deux objectifs : faire de nos étudiants des professionnels dotés d’une solide culture visuelle et capables de s’intégrer à une équipe comportant des spécialistes du graphisme, mais également leur permettre d’être des designers polyvalents sachant prendre à leur charge, dans une petite structure, les besoins de conception graphique.”

LÉO MARTINEZ

PROFESSEUR DE CULTURE DE L'IMAGE

“L’image est non seulement un des objets les plus importants de notre monde contemporain mais aussi un matériau essentiel pour les étudiants. À travers un corpus d’œuvres d’art, d’affiches, de photographies, de films ou de publicités, l’étudiant apprend à lire et à décrypter l’image selon son contexte de production et son utilisation. Il analyse les éléments plastiques et iconographiques grâce à des outils empruntés à l’Histoire de l’art, à la Sémiologie et à l’Esthétique. Cette compréhension de l’image et des éléments qui la constituent, est un des piliers dans la pratique professionnelle des designers.”



PAROLES D'ENSEIGNANTS

23





CHARACTERS & ENVIRONMENT DESIGN

POUR LE JEU "MIDGARD"

VINCENT HOFFMAN



CHARACTERS, ENVIRONMENT & LEVEL DESIGN

POUR LE JEU "LASER DRONE"

MATTÉO GAULMIER



CHARACTERS DESIGN

JOAQUIM FALO

ENVIRONMENT DESIGN

ESTHER BARCELO



CRÉATION DE JEUX DE PLATEAU
CHLOÉ MAUREL
ARNAUD FIDEL
BASTIEN BAGNÉRIS
LUDOVIC FLOIRAC



RECHERCHES DE PERSONNAGES
& DE DÉCORS POUR LE JEU "WENDY"
CLÉMENT PARISOT

DEUXIÈME ANNÉE

28



L'étudiant sera amené à maîtriser les moteurs de jeux vidéo 3D temps réel - Shiva Engine et Unity 3D - ainsi que les différents process de production qui vont lui permettre de concevoir des prototypes jusqu'à la finalisation de deux projets de jeux consécutifs, pour différentes plateformes : PC et Mobile.

L'apprentissage de ces moteurs passe par la maîtrise de plusieurs langages de programmation ; un atout pour les étudiants qui, une fois diplômés, sauront s'adapter aux diverses contraintes techniques qui leur seront imposées dans l'industrie vidéo ludique.

PROGRAMME

ANGLAIS

La maîtrise de l'anglais est une base nécessaire pour les jeunes diplômés. Lors de cette deuxième année, les étudiants perfectionnent les termes techniques du jeu vidéo et pratiquent l'argumentation de projet de jeu en anglais.

+

DIRECTION ARTISTIQUE

Lors de la deuxième année, la direction artistique se focalise sur le travail de préproduction (recherches d'ambiance générale, de couleurs, de concept art, d'environnements et de personnages...) et de production (charadesign, décors, accessoires...).

+

GAME DESIGN

L'étudiant consolide les fondamentaux de la première année. Il est formé au game design associé aux différents types de jeux vidéo, au level design, à l'équilibrage d'un jeu...

+

NARRATOLOGIE, SÉMIOLOGIE

Cette discipline permet à l'étudiant de se perfectionner dans l'appréhension de la structure narrative, de la conception d'un récit et de l'écriture d'une histoire cohérente et structurée. Dans cet objectif, l'analyse de lecture d'images fixes et animées, et la culture cinématographique et vidéo ludique sont au centre de cette discipline.

+

DESIGN

Nous sommes ici dans une phase de perfectionnement des outils de création numérique, avec l'apprentissage du digital painting, du concept art, des interfaces, ainsi que de la pré-production et de la post-production 3D.

INFOGRAPHIE 3D

L'étudiant acquiert en deuxième année des compétences qui vont lui permettre de concevoir des personnages, des décors, des objets en 3D (modélisation, éclairage et rendu). L'accent sera mis sur l'optimisation des techniques propres aux métiers du jeu vidéo et des différentes méthodes d'intégration, en fonction des technologies utilisées.

+

ANIMATION 3D

L'animation va donner vie aux objets créés pour le monde virtuel. L'étudiant sera confronté aux méthodes d'animation dédiées à l'industrie du jeu vidéo, et devra prendre en compte les contraintes liées à ce métier : optimisation et intégration au sein du moteur de jeu.

+

PROGRAMMATION GAMEPLAY

Cette discipline va permettre à l'étudiant de mettre en scène son gameplay (expérience de jeu) et l'intégrer dans les moteurs de jeu Unity 3D et Shiva Engine grâce à l'acquisition des langages C# et LUA. Il devra développer des scripts, de l'intelligence artificielle et des interactions qui permettront de concevoir une expérience interactive efficace et intéressante pour ses joueurs.

+

WORKSHOP & CONFÉRENCES

Tout au long de l'année, des professionnels interviennent lors d'ateliers ou de conférences pour partager leur expérience auprès des étudiants. Le sound design, les bases de données (stockage et classement des scores de joueurs en ligne) et PHP sont étudiés sous forme de workshops au cours de l'année.



CONCEPT ART POUR LE JEU "AGATEA"

MOUWFAFFACK GHATTAS



JONATHAN PINNEY

PROFESSEUR D'INFOGRAPHIE 2D & DESIGN D'INTERFACE

"Le game designer conçoit un objet pour donner envie à un individu de jouer, d'explorer un univers fictionnel, de partager et de faire ressentir des émotions. À l'instar d'un réalisateur de cinéma, il construit un monde qui est cependant destiné à être découvert, manipulé par le spectateur lui-même afin de le rendre acteur."

ALEXIS DESCHAMPS

RESPONSABLE DE SECTION & PROFESSEUR DE GAME DESIGN

"Dans une industrie de plus en plus compétitive et spécialisée, le game designer à une place essentielle dans la production du jeu vidéo. Il intervient à toutes les étapes du concept au playtest en passant par le prototypage."

Nous formons nos étudiants à gagner en agilité et à travailler sur leur capacité d'adaptation en leur proposant de réaliser, seul ou en équipe, plusieurs jeux durant leur cursus."

Par conséquent, nous avons fait le choix d'offrir une formation technique dans laquelle le game design fait partie intégrante de l'enseignement des métiers connexes tel que le développement, le graphisme et de la narration. Offrant ainsi une vision d'ensemble au Game designer pour pouvoir créer un jeu tout en ayant une compréhension des problématiques auxquelles sont confrontés les métiers avec lesquels il est amené à travailler au quotidien."



PAROLES D'ENSEIGNANTS

31





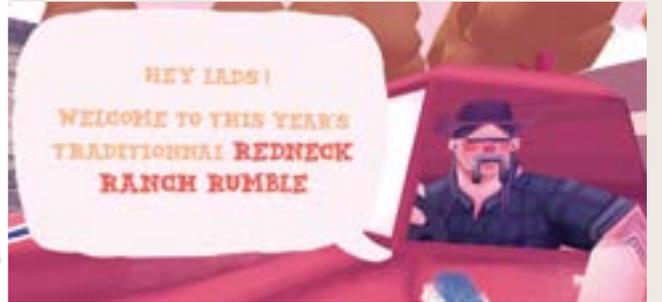
ÉTUDES DE PERSONNAGES
ESTHER BARCELO



GAME DESIGN & ILLUSTRATIONS
FLORIAN GIL
LÉA GUERRIN
YANN REGOURD
ÉMILIE LUONG
CLÉMENT GAY



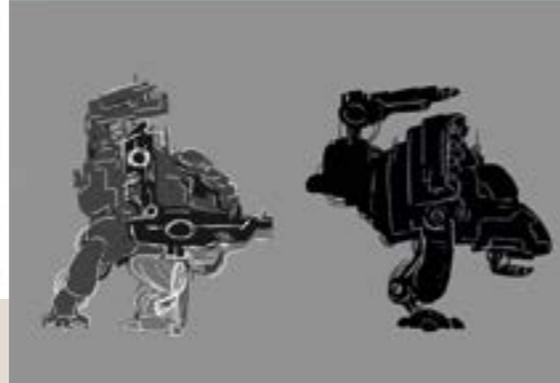
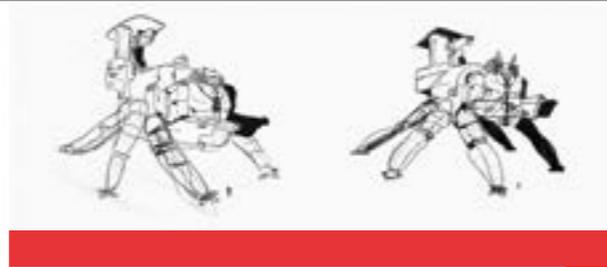
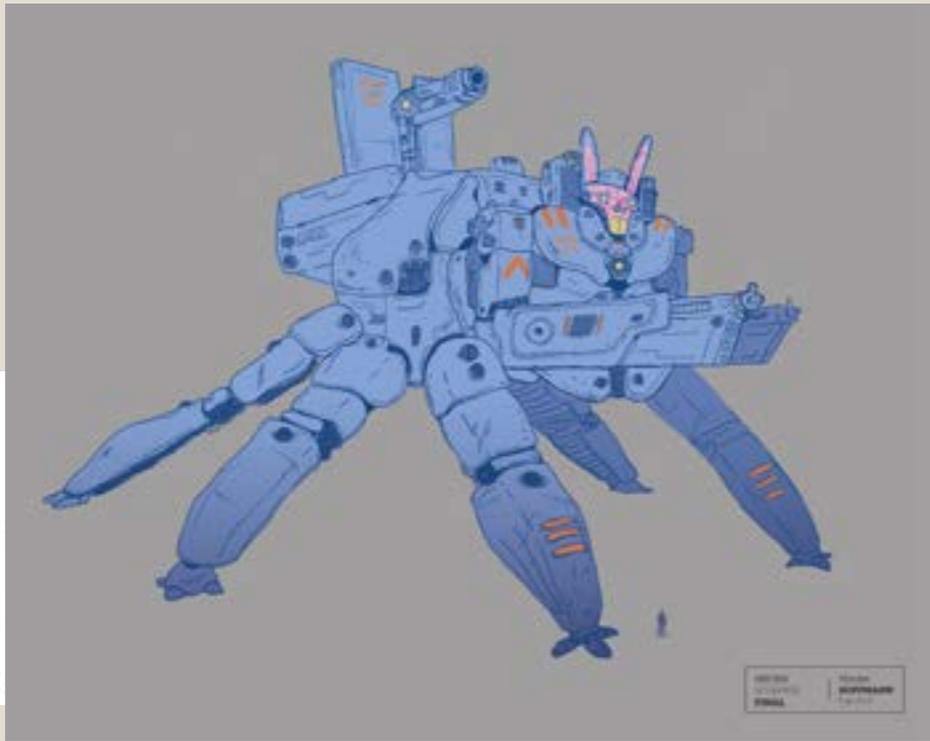
GAME DESIGN & ILLUSTRATIONS
ESTHER BARCELO
CLÉMENT PARISOT



DIRECTION ARTISTIQUE & CHARACTER DESIGN

"MECHA SCORPION"

VINCENT HOFFMAN



GAME DESIGN & ILLUSTRATIONS

"SUNSET MUSCLE"

NENAD AKANOVIC

CLÉMENT GAY



TROISIÈME ANNÉE

36



PROGRAMME

Cette année comporte deux périodes. Le premier semestre est dédié à l'acquisition de connaissances avancées sur les outils de sculpture numérique avec Zbrush, de création de textures procédurales via Substance Designer et de notions avancées en programmation en C++ et Blueprint sur Unreal Engine 4.

Le second semestre est quant à lui dédié à la réalisation par les étudiants d'un projet de jeu vidéo, en conditions réelles de production. La création du projet passe par différentes étapes clés qui sont toutes sanctionnées par un jury d'enseignants :

+

Phase 1 : création d'un prototype

+

Phase 2 : élaboration du cahier des charges (Game Design document) et constitution des équipes

+

Phase 3 : pré-production graphique / technique / level design

+

Phase 4 : playtest des prototypes

+

Phase 5 : début de production des jeux

+

Phase 6 : présentation des démos jouables à un jury de professionnels

Ce dernier projet, va permettre à chacun des étudiants de valider tous les aspects de la conception d'un jeu vidéo, en vue de leur intégration dans le monde professionnel.

JURY DE FIN D'ÉTUDES

Au terme de l'année, les travaux sont soumis à un jury de fin d'études composé de professionnels.

GRAND PRIX GAME DESIGN

À l'occasion du Grand Prix Game Design, l'ETPA rassemble lors d'une soirée, de nombreux professionnels du jeu vidéo pour élire le grand prix Game Design parmi tous les projets étudiants de l'année.

DOMAINES D'APPLICATION

Au sortir de la 3ème année, les étudiants intègrent les circuits professionnels en tant que salariés ou indépendants et peuvent prétendre à des domaines d'application très divers.

+

Studio de développement de jeux vidéo

+

Agence de communication (jeux publicitaires et serious game)

+

Gamification d'expérience utilisateur (site web, application, logiciel)

+

Événementiel

+

Visite virtuelle avec interactivité (architecture, urbanisme)



CONCEPT ART POUR LE JEU "ABADI"

CHARLÈNE IBOS

ALEXANDRE LAPOSTOLLE

ESTELLE SCHWEICHLER

GAUTHIER VAILLANT



JEAN-CHRISTOPHE ENGELMAJER

PROFESSEUR DE PROGRAMMATION 3D TEMPS RÉEL

"Comment créer un jeu, par où commencer, comment intéresser les joueurs à mon jeu ? Ce sont autant de questions que l'apprenti game designer va inévitablement se poser. Au sein de cette formation, nous mettons l'accent sur l'expérimentation. Nos étudiants découvrent ainsi les différentes étapes du processus de création d'un jeu. Ils apprennent à mettre en forme leurs idées, à concevoir un game-play efficace, à travailler l'ergonomie et enfin à donner envie aux joueurs de parcourir l'univers qu'ils auront créé."

MATTHIEU CARRON

PROFESSEUR EN NOUVELLES TECHNOLOGIES

"L'objectif de cette formation est d'apporter aux étudiants une vision large des métiers du jeu vidéo (graphisme, programmation, gestion de projet...) et de les familiariser aux techniques de pré-production et de production, afin qu'ils se préparent au mieux à la réalisation de projets numériques. En relation avec la réalité du marché, elle permet aux étudiants de comprendre tout ce qui construit le monde numérique et les aide ainsi à y trouver leur place."



PAROLES D'ENSEIGNANTS

39



GRAND PRIX GAME DESIGN

40

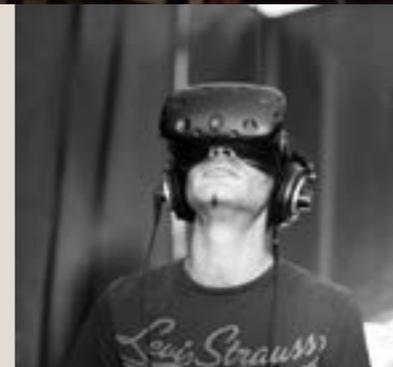


Organisé à la fin de la dernière année d'étude, le Grand Prix est l'occasion pour les étudiants de présenter leur projet de jeu de 3ème année aux nombreux professionnels présents.

Lors de cette journée, le jury, composé de professionnels français et internationaux invités, assiste à la présentation de chaque projet dans l'amphithéâtre, puis, testent les jeux, tout en créant un échange avec les étudiants.

Les compétences de nos étudiants sont alors évaluées sur toutes les facettes de création de leur jeu. C'est à cette occasion qu'est remis ensuite, après délibération du jury, le Grand Prix Game Design de l'année.

En fin de soirée, le jury livre une analyse de chacun des projets et les jeux sont alors testés par les invités et les familles conviés à cette occasion.





EXTRAITS DES TRAVAUX DE RECHERCHE
 & DU JEU "AKUMA"
 ADRIEN LOMBARD
 ALEXANDRE CAILLE
 BENOIT DEBONO
 CHLOÉ MAUREL
 JORIS VALLIER
 MAXENS LAMY
 RÉMI COURDIL
 VINCENT HOFFMANN



EXTRAITS DES TRAVAUX DE RECHERCHE
 DU JEU "ZONE 42"
 ARNAUD MELLIN
 CHARLY LECOQ
 FLORIAN LANNES
 HILDEGARDE DUREL
 MARVIN THEIL
 PAULINE FAUCHÉ
 TRISTAN HUYNH



AFFICHE & EXTRAITS
 DU JEU "POLARIS"
 LINDA LE DREAU
 LOÏC LAFFERRIÈRE
 ARTHUR TAVERNINI
 FLORIAN LAGARDE
 NOÉ VINCENT
 KÉVIN CLUZEL



PRIX
 3 JEUX VIDÉO DE L'ETPA
 ONT FAIT PARTIE DES 8 FINALISTES
 DU FESTIVAL EUROPÉEN
 "INDIE GAME CONTEST" 2017.
 ABADI Y A REMPORTE
 LE "PRIX DU MEILLEUR JEUX ÉTUDIANT"



**EXTRAITS DES TRAVAUX DE RECHERCHE
 DU JEU "ABADI"**
 CHARLÈNE IBOS
 ALEXANDRE LAPOSTOLLE
 ESTELLE SCHWEICHLER
 GAUTHIER VAILLANT



**AFFICHE & EXTRAITS
 DU JEU "CENDRES"**
 B ASTIEN BAGNERIS
 THOMAS BOYER
 TONY DOUEZAN
 MATTEO GAULMIER
 HUGO MITTON
 JULIEN PAYSSAN
 HUGO ZATTA



EMMANUEL FORSANS

DIRECTEUR GÉNÉRAL "AFJV"

"J'ai eu l'honneur et le plaisir de participer à deux jurys de fin d'année et le moins que l'on puisse dire c'est que le niveau des projets était très élevé. J'ai également été agréablement surpris par la polyvalence des étudiants qui maîtrisent aussi bien les aspects techniques qu'artistiques de la création d'un jeu vidéo."

HERVÉ BONIN

PRÉSIDENT "O DIVID"

"Ancien co-fondateur de DONTNOD Entertainment, je suis en train de créer une nouvelle société de jeu vidéo en notre belle Occitanie, que j'ai quitté depuis plus de 20 années. À ce titre, j'ai commencé à scruter l'écosystème du jeu vidéo à Toulouse, et je suis donc naturellement venu voir ce que faisait l'ETPA. Bien qu'ayant recruté des centaines de talents pour DONTNOD, j'ai été bluffé par la qualité des étudiants et de leurs travaux."

MATTHEW LOURDELET

LEVEL DESIGNER SENIOR, "UBISOFT" (MONTRÉAL)

"Pouvoir partager ma passion et mon expérience avec des étudiants aussi enthousiastes, et voir l'aboutissement de leur travail, est un réel bonheur ! J'ai hâte de voir la prochaine promotion."

AUDREY LE ROY

SENIOR LEVEL DESIGNER "UBISOFT"

"Les étudiants sont encadrés par une équipe pédagogique soucieuse de leur réussite qui leur fournit un enseignement adapté au milieu professionnel. Les élèves m'ont impressionnée par leurs connaissances liées à la conception d'un jeu. La qualité des projets présentés lors de leur jury de fin d'études est remarquable."

AURÉLIEN LOOS

CEO "LEIKIR STUDIO"

"La formation devient de plus en plus professionnelle. Pour une formation aussi généraliste, avoir atteint ce niveau de qualité c'est assez impressionnant. Tous les étudiants peuvent être fiers de ce qu'ils ont fait."



La section Game Design accueille chaque année des professionnels du jeu vidéo dans le but d'apporter aux étudiants une vision très réaliste du monde du jeu vidéo.

Ces professionnels présentent des conférences, animent des workshops, ou interviennent auprès des étudiants afin de les orienter dans le cadre de leurs productions. Une opportunité de se confronter au regard de ces professionnels dans un cadre pédagogique.

Ce sont également ces professionnels qui intègrent nos étudiants au sein de leur structure (stage ou embauche) une fois leur diplôme obtenu. Des partenariats de qualité, qui profitent aussi bien aux étudiants, qu'aux professionnels et à l'ETPA.

PAROLES DE PROS

47

PARCOURS

DORIS CARRASCOSA

PROMOTION 2013 . GAME DESIGNER

Passionnée par la technologie et les jeux vidéo depuis l'enfance, Doris Carrascosa n'a jamais eu de doute sur son projet professionnel. Elle témoigne : "Mes parents ne m'ont jamais vraiment encouragée dans cette voie, car c'est quelque chose qui ne leur est pas familier. Mon père n'imaginait pas qu'il était possible de travailler dans le secteur du jeu vidéo, que c'était un vrai métier. Ça ne m'a pas découragée pour autant. Après mon baccalauréat (Littéraire), j'ai rejoint l'ESMA Toulouse pour une année de Mise à Niveau en Arts Appliqués, car je voulais avant tout avoir des bases techniques en dessin et aussi affiner ma culture artistique de manière générale. C'est donc logiquement, qu'après mon année de MANAA, j'ai rejoint la section Game Design à L'ETPA en 2013. La section m'a offert plus que ce que je pouvais imaginer : des supers amis, la rencontre avec des enseignants passionnés, et elle m'a permis d'acquérir les connaissances nécessaires pour décrocher un contrat dans le studio de jeu vidéo de mes rêves."

Aujourd'hui Doris Carrascosa est employée à plein temps en tant qu'Artiste/Game Designer sur le jeu Starbound, dans le studio indépendant Chucklefish à Londres. En Juin 2017 elle a participé à l'E3 (Electronics Entertainment Expo) au Convention Center de Los Angeles, qui n'est autre que le plus important salon dédié aux jeux vidéo au monde. Elle y a présenté Wargroove, un jeu dans la veine des Advance Wars sur Gameboy Advance.



EXTRAITS DU JEU
"STARBOUND"



PARCOURS

ARNAUD MOLLÉ

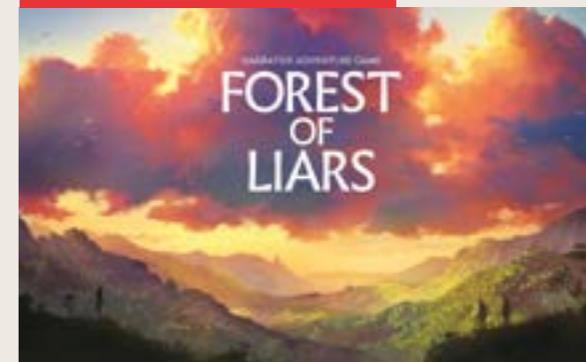
PROMOTION 2015 . GAME DESIGNER

Arnaud a toujours été animé par la passion des jeux vidéo. D'abord pratiquant assidu, il s'est mis à développer des "mods", jeux vidéo créés sur la base de jeux vidéo existants, pour au final, en faire son métier. Après un détour en fac de droit où il a brillamment obtenu sa licence, il s'oriente logiquement vers des études de Game Design auprès de l'ETPA Toulouse : "J'y ai acquis des connaissances solides en Programmation, en Design Graphique et surtout en Game Design. J'y ai également fait la connaissance de personnes passionnées par la création de jeux vidéo, qui sont devenues aujourd'hui des collègues et des amis", précise-t-il.

Depuis sa sortie de l'ETPA en juin 2015, Arnaud a d'abord travaillé comme Game Designer pour de nombreux studios. Il a ainsi pu intervenir sur une multitude de projets, notamment sur IOS ou Android. Maintenant cofondateur du studio de jeu vidéo Umeshus Lovers, avec Sylvain Sarrailh, il finalise notamment le futur grand jeu du studio, "Forest of Liars".



EXTRAITS DU JEU
"FOREST OF LIARS"





PARCOURS

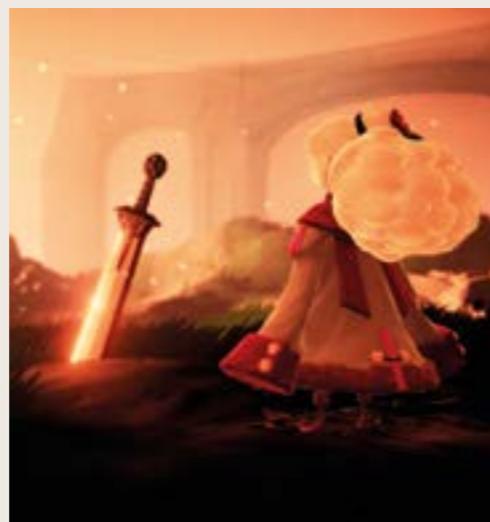
ALEXANDRE LAPOSTOLLE

PROMOTION 2017 . GAME DESIGNER

Suite à un cursus aux beaux-arts de Toulouse, Alexandre Lapostolle rejoint la formation Game design à l'Etpa. Il en sort en 2017, avec le grand prix du jury pour son jeu "Abadi", réalisé avec Gauthier Vaillant, Estelle Schweichler et Charlène Ibos. "Abadi" a reçu quelques mois plus tard le prix du meilleur jeu, au festival européen du film fantastique de Strasbourg. "Abadi a vraiment été la consécration de mes trois années d'études et m'a permis de m'investir pleinement dans la direction artistique du jeu."

Suite à ses études, il effectue un stage chez Satel (à Toulouse) qui découle sur un emploi. Un emploi qui l'ouvre vers la réalité virtuelle, qui l'exalte depuis plusieurs années, et qu'il avait déjà touché lors de la création de l'environnement d'"Abadi". Depuis Alexandre a trouvé un nouveau défi dans un nouvel emploi, chez Cayceo (à Montpellier). "Avec Cayceo, nous développons une solution de réalité virtuelle dédiée au traitement de l'anxiété et de la douleur en milieu médical. Grâce à cet emploi, je m'épanouis dans le développement de jeux, avec une équipe solidaire et amicale."

"Je conseillerai aux étudiants, de ne pas avoir peur de sortir de leur zone de confort. Cherchez l'inconfort, il vous pousse à vous dépasser. Investissez-vous dans des projets personnels, faites des scènes 3d, des objets, des musiques... et montrez-les. Votre créativité peut vous mener très loin."



PARCOURS



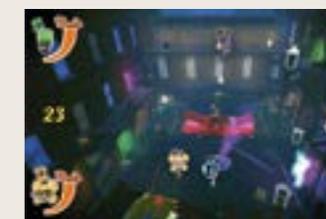
LOUIS MAGRON

PROMOTION 2016 . GAME DESIGNER

Louis a suivi le cursus de l'ETPA pour devenir un Game Designer qualifié. Issu de la promotion 2016, c'est à travers la création d'un jeu vidéo, Crazy Hat, que Louis s'est expérimenté en tant que chef de projet/développeur. "C'est sans doute l'expérience la plus formatrice du cursus, dans le sens où toutes les compétences acquises jusque-là permettent de se focaliser sur les aspects essentiels qu'est censé rencontrer un Game Designer".

Accompagné par 3 camarades de promotion à leur sortie de l'ETPA, Louis a entamé la production d'un jeu pour mobile dans le but d'estimer leurs compétences en dehors du cadre scolaire. "Cette expérience a davantage révélé notre personnalité, preuve que l'école nous a appris à apprendre par et pour nous-même."

Aujourd'hui, Louis a été embauché en CDI dans une jeune start-up normande pour travailler sur l'équilibrage d'un jeu de carte à jouer et à collectionner. "J'y apprend chaque jour comment parfaire mes méthodes, les communiquer aux membres de l'équipe, en découvrir, m'adapter et surtout, prendre du plaisir à rendre fun et addictive une expérience unique ! Le métier de Game Designer est un métier d'écoute : celle d'une équipe, de soi, mais aussi et surtout celle des joueurs. Je ne pourrai pas fonctionner si je néglige l'une d'elles."



EXTRAITS DU JEU
"CRAZY HAT"
LOUIS MAGRON
THIBAUT BAQUE
AMANDINE BOURDIL
RÉMY VANCRAYNES
MAXIME LAMARE



L'ETPA MET À DISPOSITION DE SES ÉTUDIANTS EN GAME DESIGN TOUT L'ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE À LEUR APPRENTISSAGE. LES LOGICIELS TELS QUE 3DSMAX, ZBRUSH ET SUBSTANCE DESIGNER SONT UTILISÉS POUR LA PARTIE GRAPHIQUE TANDIS QUE SHIVA, UNITY ET UNREAL PERMETTENT AUX ÉTUDIANTS DE DONNER VIE À LEUR GAMEPLAY. DES TABLETTES ANDROÏD SONT DISPONIBLES AFIN DE PERMETTRE AUX ÉTUDIANTS DE METTRE EN APPLICATION LEURS CONNAISSANCES SUR CET OUTIL ÉGALEMENT.



ÉQUIPEMENTS

RÉSEAU ICÔNES

les écoles créatives

ecolescreatives.com

54

L'ETPA EST MEMBRE DU RÉSEAU ICÔNES. CE RÉSEAU DE RÉFÉRENCE POUR L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR DES MÉTIERS DE LA CRÉATION FÉDÈRE DES ÉTABLISSEMENTS CHOISIS POUR LEUR HAUT NIVEAU D'EXIGENCE ACADÉMIQUE & ARTISTIQUE AFIN D'OFFRIER, À CHAQUE ÉTUDIANT SELON SA DISCIPLINE, LA GARANTIE D'UNE FORMATION ADAPTÉE À CHAQUE MÉTIER ARTISTIQUE, GAGE D'UNE INSERTION PROFESSIONNELLE RÉUSSIE.



UNE VOCATION COMMUNE

CINÉMA, 3D, PHOTOGRAPHIE, ILLUSTRATION, DESIGN GRAPHIQUE... QUELLE QUE SOIT LA DISCIPLINE CRÉATIVE, ICÔNES FÉDÈRE DES ÉTABLISSEMENTS SUPÉRIEURS D'ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE SÉLECTIONNÉS POUR LEUR EXIGENCE ET LEUR PERFORMANCE. CHACUNE DE NOS ÉCOLES DÉLIVRE DES DIPLÔMES RECONNUS PAR L'ÉTAT ET LES PROFESSIONNELS. ELLES DISPENSENT UNE FORMATION RÉGULIÈREMENT RÉVISÉE EN FONCTION DE L'ÉVOLUTION DES DEMANDES DU MARCHÉ ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES. CAR UN MÊME OBJECTIF NOUS ANIME : CELUI DE LA RÉUSSITE DE NOS ÉTUDIANTS DANS LES MÉTIERS DE LA CRÉATION.

UNE AMBITION PARTAGÉE

NOS ÉCOLES SE DISTINGUENT PAR LEURS TAUX ÉLEVÉS DE RÉUSSITE AUX EXAMENS. DES PRIX NATIONAUX ET INTERNATIONAUX RÉCOMPENSENT CHAQUE ANNÉE LES TRAVAUX DE NOS ÉTUDIANTS. COMPOSÉES DE PROFESSIONNELS ET D'UNIVERSITAIRES, NOS ÉQUIPES ACCOMPAGNENT CHAQUE ÉTUDIANT TOUT AU LONG DE SA SCOLARITÉ ET AU-DELÀ, EN LUI FACILITANT LES DÉMARCHES DE RECHERCHE D'EMPLOIS ET DE STAGES. NOUS NOUS ENGAGEONS À TRANSFORMER LES CAPACITÉS DE CHACUN EN COMPÉTENCES RECONNUES SUR LE MARCHÉ DE L'EMPLOI DES MÉTIERS ARTISTIQUES.

DES CADRES PRIVILÉGIÉS

NOS ÉCOLES D'ARTS APPLIQUÉS SONT IMPLANTÉES SUR DES MÉTROPOLIS RÉGIONALES DYNAMIQUES ET ACCUEILLANTES, TANT SUR LE PLAN CULTUREL QUE PROFESSIONNEL. LES ÉTABLISSEMENTS DU RÉSEAU ICÔNES SONT DES LIEUX DE VIE PRIVILÉGIÉS. LES ÉTUDIANTS SONT ACCUEILLIS AU SEIN DE BÂTIMENTS SPACIEUX, CONÇUS PAR DES ARCHITECTES DE RENOM ET PARFOIS ADOSSÉS À DE VÉRITABLES CAMPUS. UN SOIN PARTICULIER EST ÉGALEMENT APPORTÉ À LA SÉLECTION ET AU RENOUVELLEMENT DES OUTILS DE CRÉATION MIS À LEUR DISPOSITION. AU CENTRE DE LA PÉDAGOGIE ICÔNES, LES FORMATIONS SONT PONCTUÉES ET ENRICHIES DE CONFÉRENCES, DE WORKSHOPS ET DE MASTER CLASS ANIMÉS PAR DES CRÉATEURS DE NOTORIÉTÉ. ENRICHIR ET ÉPANOUIR EST AUSSI UN GAGE DE RÉUSSITE D'UN ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE DE QUALITÉ.

MERCI À NOS ÉTUDIANTS POUR LEUR TALENT ET LEUR PARTICIPATION À CETTE BROCHURE
MERCI ÉGALEMENT À L'ÉQUIPE ENSEIGNANTE ET PÉDAGOGIQUE POUR SON ENGAGEMENT
MERCI À NOS ANCIENS ÉTUDIANTS QUI ONT COLLABORÉ À LA RÉALISATION DE CETTE BROCHURE

CONCEPTION GRAPHIQUE : UNTITLED // PHOTOGRAPHIE : PABLO BAQUEDANO, ALICE LÉVÉQUE, GRÉGORY TAUZIAC & PAUL BAUDON

© ETPA 2019