

Les métiers des jeux vidéo et du cinéma d'animation



Ubisoft, Arkane Studios, Ankama... Les entreprises françaises spécialisées dans les jeux vidéo se positionnent bien sur le marché international. Côté cinéma d'animation, les studios français n'ont rien à envier à leurs concurrents américains ou japonais.

SECTEUR PORTEUR



Cinéma d'animation et entreprises
du jeu vidéo recrutent

SAVOIR-FAIRE FRANÇAIS



La France 3^e pays producteur mondial
de films d'animation.

DE PLUS EN PLUS DE JOUEURS



En 10 ans,
le nombre de joueurs
a doublé.

Secteur et emploi

La « french touch » très appréciée

La créativité française est recherchée par les studios en France et à l'étranger mais le secteur reste étroit. Le talent et la passion sont de mise pour réussir et mieux vaut faire une école reconnue pour bien s'intégrer sur le marché du travail.

■ Jeu vidéo, un secteur prospère

Le secteur du jeu vidéo est en croissance. Deuxième industrie culturelle en France derrière le livre, le nombre de joueurs de jeu vidéo a doublé en 10 ans.

En France, les ventes de jeux vidéo représentent près de 4,9 milliards d'euros de revenus. D'après le baromètre annuel du jeu vidéo, les studios français créent en priorité pour les PC (77 % des répondants). Le développement de jeux pour smartphones et tablettes serait en recul constant depuis 2014, même s'il concerne 64 % des studios. Enfin, les

consoles de salon connaissent un regain d'intérêt pour 42 % d'entre eux.

Avec les États-Unis et le Japon, la France fait partie des acteurs majeurs de la production de jeux vidéo. Mais le secteur reste un petit univers. Parmi les près de 600 entreprises du secteur, 280 sont des studios de développement, essentiellement des PME (petites et moyennes entreprises) installées en région parisienne.

Plusieurs entreprises françaises se positionnent bien sur le marché des jeux vidéo parmi lesquelles

Ubisoft, Bigben Interactive, le leader européen des accessoires et équipements de jeux vidéo, Focus Home Interactive, Ankama, Boost, Arkane Studios ou encore Pretty Simple.

L'emploi dans les studios de création de jeux vidéo se porte bien : 1 200 à 1 500 créations d'emplois étaient prévues en 2018. 59 % des entreprises prévoient même de recruter en 2019.

Cinq grandes familles de métiers

Selon le Syndicat national des jeux vidéo, il existe une quarantaine de professions dans 5 grandes familles de métiers : management, design, image, technologie et métiers transverses comme testeur, data scientist ou community manager.

La création d'un jeu vidéo nécessite de multiples compétences.

Les métiers de la **programmation** et de la **création** forment la plupart des effectifs des studios. Le métier de **game designer** a, quant à lui, le vent en poupe mais les places sont chères. Pour mettre toutes les chances de votre côté, il ne suffit pas de passer son temps sur les consoles de jeux, un solide cursus (les professionnels ont très souvent un bac + 5), mais également beaucoup de travail et de persévérance sont nécessaires.

La réalité virtuelle, porteuse d'emplois

L'immersion en temps réel à 360° dans un univers virtuel s'est beaucoup développée dans l'univers du jeu vidéo. On estime qu'à l'horizon 2020, la réalité virtuelle pourrait générer un chiffre d'affaires de 19 milliards d'euros (équipements et logiciels) et représenter près de 20 % des revenus totaux du secteur en seulement 4 années d'exploitation commerciale.

■ Cinéma d'animation, la créativité à la française recherchée

Le cinéma d'animation français est un secteur dynamique. Il occupe la 3^e place au niveau mondial derrière les grands studios américains (Pixar, DreamWorks, Walt Disney Pictures) et japonais (Studio Ghibli).

En France, les studios d'animation les plus importants sont parisiens et s'appellent Illumination Mac Guff (Moi, moche et méchant, Comme des bêtes...), Mikros (Astérix, le Petit prince...) ou TeamTO (Pyjamasques, Les Lapins crétiens...) mais l'Hexagone compte aussi des dizaines de sociétés plus petites comme TAT productions à Toulouse, Folimages à Bourg-lès-Valence, les Films du Nord à Roubaix ou Vivement lundi à Rennes.

En 2017, les dépenses de production augmentent de 9,9 % en France par rapport à 2016 alors qu'elles diminuent de 15,6 % à l'étranger.

L'animation crée de plus en plus d'emplois en France. D'ici à 2020, 2 500 créations d'emploi sont prévues selon l'association française du cinéma d'animation.

La créativité française s'explique par l'excellence des écoles d'animation française (Les Gobelins, Supinfocom-Rubika, EMCA...), le système de soutien public et une forte tradition graphique venue aussi de la bande dessinée.

Les grandes écoles françaises ont une réputation internationale. La *french touch* existe bel et bien. Certaines années, en fonction de leur besoin, les studios américains et anglais sont présents aux jurys de fin d'études des grandes écoles pour repérer les meilleurs élèves. Pour se faire une place dans ce secteur convoité, mieux vaut passer par une formation réputée.

Si 100 % des élèves des Gobelins ont un emploi dans les 6 mois qui suivent leur arrivée sur le marché du travail, ce n'est pas le cas dans toutes les écoles. Environ 500 étudiants sortent des écoles d'animation chaque année dans un secteur qui n'emploie qu'environ 5 300 personnes (dont 80 % sont intermittents du spectacle). L'insertion des jeunes diplômés peut donc s'avérer difficile.

Toutefois des opportunités de recrutement existent aussi à l'étranger, notamment aux États-Unis, au Royaume-Uni, au Japon ou encore au Canada où beaucoup de productions sont menées au Québec, à Toronto ou à Vancouver.

À LIRE AUSSI

J'aime dessiner n° 1.914

J'aime les jeux vidéo, l'informatique n° 1.923

Les études artistiques n° 2.22

Les métiers de l'audiovisuel n° 2.681

Les métiers du Web n° 2.685

Les métiers de l'informatique n° 2.884

■ Qualités requises

Que ce soit le cinéma d'animation ou les jeux vidéo, les entreprises recherchent des jeunes à la fois excellents techniciens et bons créatifs.

En effet, les studios recherchent des professionnels capables de raconter des histoires à travers des dessins et de trouver des idées originales afin que la manière d'animer serve l'histoire. Il faut aussi maîtriser les logiciels.

Parler anglais est une nécessité dans un domaine où les projets sont souvent internationaux. La passion est plus que nécessaire, que ce soit durant vos études ou pendant votre carrière professionnelle. Vous devrez vous investir à 100 %, ne pas compter vos heures,

être rigoureux et surtout aimer travailler en équipe.

Une fois en poste, il faut continuer à se former pour rester à la pointe de la technologie qui se renouvelle très vite.

Métiers

Gestion de projet

Comme dans toute entreprise, le développement d'un jeu ou d'un film est coordonné par des managers. Ces postes sont généralement confiés à des professionnels expérimentés et non à des juniors.

■ Chef·fe de projet

Le chef de projet peut travailler chez un prestataire ou en interne, être polyvalent ou spécialisé dans la partie éditoriale ou technique. Son objectif : livrer le jeu vidéo commandé en temps et en heure, tout en respectant le budget imparti.

À lui, dès la conception, d'analyser le marché, de rédiger le cahier des charges et d'organiser le travail de toute l'équipe, constituée de professionnels de la création, de l'éditorial et de la technique.

Autres appellations : concepteur·trice réalisateur·trice multimédia, éditeur·trice multimédia.

Salaire brut mensuel débutant : de 2 500 à 4 200 €.

Formation : diplôme d'école de commerce ou formation d'ingénieur + M2 en multimédia ou master spécialisé. Une solide expérience dans le secteur est indispensable.

■ Chargé·e de localisation

Le marché du jeu vidéo est mondial. Le chargé de localisation adapte le jeu vidéo aux spécificités de chaque pays. Il assure les tâches administratives

comme le suivi du budget ou le planning de production. Il supervise des équipes de traducteurs, d'enregistrement, d'intégration et de test pour une mise en vente sur le marché local.

Salaire brut mensuel débutant : 1 900 €

Formation : bac + 5 en gestion de projet ou formation universitaire en administration des affaires, communication, marketing, littérature, cinéma avec expérience en gestion de projet

■ Producteur·trice

Il veille à l'application des décisions prises par le producteur exécutif. En tant que contrôleur de gestion, le producteur détermine précisément les besoins en personnel. Il établit les contrats, les négocie et vérifie leur validité. Il travaille avec des juristes sur les questions de droit.

Salaire brut mensuel débutant : de 3 000 à 7 500 €.

Formation : M2 en multimédia ou master spécialisé. Une très bonne connaissance du secteur est indispensable.

Témoignage

Emmanuel Martin, délégué général du SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)

Le jeu vidéo est une culture à part entière qui offre une large palette de métiers. L'enjeu majeur est de proposer constamment de nouvelles choses. On remarque que bon nombre d'innovations technologiques ont été vulgarisées par les jeux vidéo, c'est le cas de la 3D, la reconnaissance vocale ou la réalité virtuelle. Mais l'innovation ne suffit pas à rendre un jeu attrayant, il faut allier prouesse technologique et qualité des dessins ou du scénario. En France comme à l'étranger, les opportunités sont nombreuses car nos formations sont reconnues.

Les créatif·ve·s

Longtemps autodidactes, les professionnel·le·s de la création sont aujourd'hui de plus en plus formé·e·s et spécialisé·e·s. La passion et le talent dans ce domaine ne suffisent plus. Les créatif·ve·s ont par essence des rythmes de travail très irréguliers et travaillent le plus souvent en étroite collaboration avec les technicien·ne·s.

■ Auteur·e-scénariste

Porteur de l'idée originale, l'auteur-scénariste écrit le scénario interactif, le script et les dialogues d'un programme éducatif, culturel ou d'un jeu vidéo. Il possède les bases de la technique multimédia. Les profils sont extrêmement variés : de l'autodidacte au chercheur, en passant par le réalisateur audiovisuel.

Salaire brut débutant : de 1 600 à 4 000 € selon les commandes.

Formation : la profession s'organise autour de formations spécifiques de niveau bac + 4 ou 5 dans le domaine artistique (master production audiovisuelle de l'Institut national de l'audiovisuel...); diplôme d'école des beaux-arts.

■ Story-boarder

Pour une production cinématographique, télévisuelle ou publicitaire, le story-boarder intervient toujours avant le tournage. Crayon à la main, il traduit le scénario en images pour réaliser en quelque sorte une bande dessinée du script : le story-board. Dans la production 3D et le jeu vidéo, il assure les mêmes tâches, mais dans l'univers spécifique des images de synthèse. Dès la conception, il délaisse donc crayons et croquis papier pour passer à la palette graphique et à l'infographie.

Salaire brut débutant : rémunération à la planche, à l'image ou au forfait (free-lance).

Formation : BTS design graphique (dernière rentrée en 2019), BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image; DNA, DNSEP ou DSAA, DMA cinéma d'animation ou arts graphiques, DNMADE.

■ Layout man·woman

Le layout man suit le story-board. Il décompose les plans du story-board en éléments indépendants (décors, personnages, éléments fixes...) et donne des précisions pour que les animateurs puissent ensuite travailler. Il détermine tout ce qui composera une image et sous quelles formes. Décors, éléments fixes de la scène, position des personnages, actions et dialogues, cadrage et mouvements de caméra...

Il met en place tous les niveaux de décors et d'animation à la taille réelle d'animation et de tournage. Le layout man gère en amont la conception cinématographique et graphique (jusqu'au story-board) et, en aval, la fabrication de l'image animée.

Salaire : variable selon le statut (salarié, intermittent du spectacle ou indépendant).

Formation : Gobelins, Supinfocom Rubika ou encore l'une des 10 écoles reconnues par le secteur comme l'École Georges Méliès, La Poudrière, Émile Cohl...

■ Graphiste multimédia

Ce créatif doit imaginer la meilleure représentation visuelle de l'idée de l'auteur, un peu comme un illustrateur de livres. Il est responsable de l'iconographie et travaille à partir de photos scannées, de films, de vidéos ou de croquis qu'il a réalisés. Il doit maîtriser toutes les techniques de l'image sur écran et les logiciels adaptés.

L'infographe doit disposer d'un bon esprit d'analyse, d'une réelle culture visuelle, de compétences en graphisme traditionnel et de solides bases en informatique pour maîtriser un nombre toujours plus important de logiciels.

Salaire brut mensuel débutant : de 1 521 (Smic) à 1 700 €.

Formation : diplôme d'écoles de graphisme, d'art ou d'audiovisuel (Beaux-Arts, Gobelins, Ensad, Supinfocom Rubika). Mais on peut également rencontrer des autodidactes doués.

■ Lead graphist

Le lead graphist dirige une équipe de graphistes. Il accompagne son équipe dans la recherche de solution graphique d'un projet, s'assure de la faisabilité des directives et gère leur application. Il assure aussi une veille des tendances artistiques et l'évolution des techniques graphiques en temps réel.

Salaire brut mensuel débutant : de 2 500 à 3 500 €.

Formation : bac + 3 en communication visuelle, DNA, DNSEP, DSAA, école d'art.

■ Directeur·trice artistique

Il conçoit le look global du projet et définit sa cohérence graphique. Il intervient dans le choix des couleurs, de l'illustration, de la typographie, des dessins et coordonne le travail de tous les créatifs.

Salaire brut mensuel débutant : 2 500 € (en agence). La profession compte par ailleurs de nombreux freelance, intervenant sur des missions ponctuelles et rémunérés au forfait (à partir de 380 € la journée).

Formation : bac + 4 ou + 5 dans le domaine artistique, diplôme d'une école de beaux-arts + expérience.

■ Game designer

Présent surtout dans les grands studios de production, le game designer travaille exclusivement sur des jeux vidéo. Informaticien avant tout, il traduit les choix des créatifs en langage technique. Il est responsable de la définition du contenu du jeu, de l'architecture du programme, de l'interactivité et du gameplay (mécanismes qui poussent le joueur à recommencer inlassablement le jeu).

Autre appellation : concepteur·trice de jeux vidéo.

Salaire brut mensuel débutant : de 1 521 à 1 900 €.

Formation : bac pro systèmes numériques ; BTS design graphique (dernière rentrée 2019), BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image, métiers du son ou montage et postproduction ; formations spécialisées (Gobelins, Enjmin, Supinfogame Rubika...); formation universitaire. Un bon niveau d'anglais est apprécié.

■ Designer son

Le designer son est chargé de l'habillage sonore du projet. Il crée les sons et combine les logiciels pour obtenir les effets spéciaux voulus. La qualité du son s'améliorant, les métiers du son sont de plus en plus sollicités.

Salaire brut mensuel débutant : 1 600 €.

Formation : BTS métiers de l'audiovisuel option métiers du son + expérience de technicien ou d'ingénieur du son + sensibilité musicale.

> Cf. dossier Actuel-Cidj *Les métiers du son* n° 2.682.

■ Monteur·se sonore SFX (special effects)

Le monteur sonore SFX travaille sur le montage des effets pour l'animation. Il crée un support sonore à partir des demandes du réalisateur. Il recherche, enregistre ou fabrique des sons originaux et effectue des traitements sonores pour créer des effets. Il travaille au sein de sociétés de prestations.

Évolution : réalisateur·trice sonore.

Salaire brut mensuel : au forfait journalier.

Formation : il n'existe pas de formation spécifique. Ce professionnel est souvent un musicien autodidacte.

■ Directeur·trice artistique audio

Il supervise tout ce qui concerne l'audio d'une production de jeu vidéo. Il fait les choix des environnements sonores et gère une équipe de plusieurs audio designers et programmeurs son.

Salaire brut mensuel débutant : 2 500 € ; forfait journalier en free-lance.

Formation : master de l'Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) + expérience de la programmation audio dans le jeu vidéo.

■ Level designer

Le level designer imagine et construit le parcours du joueur en variant la difficulté et en assurant la diversité du jeu. Il cartographie les décors et y intègre une série d'éléments (personnages, bonus,

Témoignage Virginie Giroux, spécialiste du compositing

Mon rôle est d'assembler les différentes couches d'une image pour obtenir l'image finale afin de permettre l'ajout d'effets spéciaux. C'est un métier de contacts, de réseaux. Plus on connaît le monde dans le milieu, plus on a de chances d'être au courant des missions... Une mission peut durer 1 jour ou 2 comme plusieurs mois. On connaît rarement notre planning à l'avance. Si l'on refuse du travail trop souvent, on n'est jamais sûr d'être rappelé pour la prochaine production. Il faut donc être particulièrement flexible.

obstacles, énigmes...) qui rythment la progression du joueur et lui permettent de passer d'un niveau à l'autre. Une fois les niveaux dessinés sur le papier, il utilise des logiciels spécifiques appelés « éditeurs de niveau » (UnrealEd...) pour créer les différentes cartes du jeu (*maps*). Ensuite, il les intègre dans le jeu pour les tester.

La vogue du réalisme 3D impose aujourd'hui l'utilisation d'autres logiciels spécifiques (Studio Max, Maya...).

Salaire brut mensuel débutant : 1 800 €.

Formation : BTS design graphique (dernière rentrée en 2019); DUT informatique; diplôme d'école privée reconnue par la profession (Supinfogame Rubika, Émile Cohl, Enjmin...).

■ **Scripte de jeux vidéo**

Le scripte de jeux vidéo assure la cohérence des éléments qui apparaissent dans un jeu vidéo, afin d'éviter les lacunes (« trous » dans le scénario, par exemple) et les aberrations (situations absurdes ou impossibles). Pour cela, il note tout dans un cahier de report. Il chronomètre également les séquences de chaque niveau de jeu pour pouvoir définir le minutage utile.

Son outil principal est le scénario, dans lequel tout est déjà très détaillé.

Attention : à titre indicatif, la Fémis (École nationale supérieure des métiers de l'image et du son) forme moins de 10 scriptes tous les 2 ans!

Salaire brut mensuel débutant : de 1 521 à 1 800 €.

Formation : BTS audiovisuel; licence pro gestion de la production audiovisuelle (Marne-la-Vallée); master pro scénario et écriture audiovisuelle (Nanterre)...

■ **Coloriste**

Le coloriste est un spécialiste des couleurs qui intervient en postproduction dans l'audiovisuel, le cinéma, le film d'animation ou la bande dessinée. Son rôle est de corriger la couleur et la lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit parfaite. Dans le cinéma d'animation, le coloriste harmonise et fait ressortir les effets de couleur et de densité.

Salaire brut mensuel : au forfait ou à la planche.

Formation : écoles des beaux-arts, arts appliqués, architecture, écoles de cinéma d'animation...

■ **Monteur-se / truquiste**

Les effets spéciaux sont sa spécialité. Transformer un homme en monstre, déformer les images, faire apparaître un personnage... Rien ne lui résiste! Il utilise pour cela des logiciels spécifiques. Il intervient pendant le montage.

Salaire brut mensuel : 250 € par jour.

Formation : école d'arts appliqués, écoles de cinéma d'animation...

■ **Ergonome**

Spécialiste de la relation de l'homme à l'écran, l'ergonome doit fidéliser l'utilisateur et éviter le zapping en privilégiant son confort : rapidité de chargement des pages, fluidité de navigation, lisibilité des arborescences... Il intervient dès la conception des jeux vidéo et assure souvent la fonction principale de concepteur, développeur ou chef de projet.

Ce poste, encore assez rare, se rencontre de plus en plus avec l'essor du commerce électronique.

Salaire brut mensuel débutant : de 1 800 à 2 000 €.

Formation : études en communication visuelle, en psychologie ou en physiologie du travail.

■ **Directeur·trice de création**

D'un point de vue hiérarchique, le directeur de création se place au-dessus du directeur artistique (DA). Il est chargé de comprendre les attentes du client et de les expliquer aux équipes créatives en proposant lui-même une orientation artistique au projet. Il encadre l'équipe créative, assure le suivi auprès du client.

Salaire brut mensuel débutant : 3 500 €.

Formation : bac + 5 en école des beaux-arts ou des arts décoratifs, industries graphiques, art ou communication.



Consultez notre sélection de sites et d'organismes de référence en liste 1 du carnet d'adresses.

Spécialistes 2D/3D

Créer un univers en 3 dimensions dans lequel on peut sauter, courir, se cacher ou attraper des objets: la réalité virtuelle, c'est le rêve concrétisé. Derrière ces mondes parallèles, on trouve des spécialistes expérimenté-e-s... qui ne sont pas là pour jouer!

■ Animateur·trice 2D/3D

Rendu des couleurs, des textures, des mouvements, des éclairages, le spécialiste de la réalité virtuelle donne vie aux personnages, aux objets, aux décors.

Il réalise les illustrations, le visuel et les effets spéciaux d'un produit ou d'un site grâce à des logiciels d'animation en 2D ou en 3D.

Ce métier exige une forte culture à la fois artistique et technique.

Salaire brut mensuel débutant: 1 521 €. Confirmé: de 2 200 à 3 000 €.

Formation: BTS design graphique (dernière rentrée en 2019) + DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués) ou DMA (diplôme des métiers d'art) de cinéma d'animation; DNMADE mention animation; diplôme d'ingénieur en informatique, en infographie ou en robotique + 1 an de spécialisation en réalité virtuelle.

■ Graphiste illustrateur 2D/3D

Expert de la palette graphique, le graphiste illustrateur est avant tout un artiste capable de travailler le dessin sur tout support numérique. Quand il travaille sur un jeu vidéo, il doit traduire en images, animées le plus souvent, les consignes du scénariste et/ou du game designer.

Autre appellation: concept graphiste.

Salaire brut mensuel débutant: 1 900 €. Confirmé: 3 000 €.

Formation: BTS design graphique (dernière rentrée en 2019), BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image; DUT informatique + formation graphique; diplôme d'école spécialisée (Enjmin, Isart Digital, Supinfogame Rubika, Émile Cohl...).

■ Modeleur·se 3D

Le travail du modeleur se situe entre les images fixes réalisées par les infographistes et la programmation informatique. C'est lui qui donne naissance à tout ce qui est visuel dans le jeu vidéo final. En fait, il prépare le terrain pour l'animateur 3D: le premier façonne tous les éléments que le second mettra ensuite en mouvement.

Salaire brut mensuel débutant: de 1 800 à 2 000 €.

Formation: BTS design graphique (dernière rentrée en 2019), BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image; DUT informatique; licence pro infographie 3D temps réel (Université catholique de l'Ouest); diplôme d'école spécialisée (Enjmin, Isart Digital, Supinfogame Rubika, Émile Cohl...).

■ Spécialiste de la réalité virtuelle

Le spécialiste de la réalité virtuelle est un ingénieur ou universitaire de haut niveau. Il crée un monde qui permet d'interagir avec des images de synthèse en 3D comme dans la vie réelle. Il met au point des techniques d'immersion à l'aide d'outils spécifiques et réalise les illustrations, le visuel et les effets spéciaux d'un produit ou d'un site, tout en veillant au rendu des couleurs, du mouvement des personnages ou des formats.

Il maîtrise les outils et algorithmes de modélisation des mondes virtuels aussi bien que les outils d'interface avec l'utilisateur final.

Fortement impliqué dans l'informatique graphique, le spécialiste de la réalité virtuelle travaille dans une équipe de recherche, soit en laboratoire d'université, soit en entreprise.

Salaire brut mensuel débutant: 2 500 €.

Formation: DUT informatique; licence pro en génie logiciel; master en imagerie numérique ou traitement de l'image; diplôme d'ingénieur en informatique, infographie, simulation ou robotique avec une année de spécialisation en réalité virtuelle: master recherche ingénierie numérique à l'Institut Image de Chalon-sur-Saône (71).

■ Designer de réalité virtuelle

Intégré aux équipes de conception d'environnement virtuel, le designer de réalité virtuelle imagine et conçoit les objets virtuels. Il gère aussi toutes les interactions de l'objet avec son environnement et les utilisateurs.

Salaire brut mensuel débutant: 2 500 à 3 000 €.

Formation : DUT informatique, licence informatique, formation immersive design en école spécialisée.

> Cf. dossier Actuel-Cidj *Les métiers du design* n° 2.233.

■ Réalisateur·trice 3D

À la fois patron, chef d'équipe, créateur, gestionnaire et technicien, le réalisateur de films 3D est

un coordinateur général polyvalent. Intervenant à tous les niveaux (conception, fabrication/tournage et postproduction), c'est lui qui définit et choisit les orientations artistiques d'un film ou d'un jeu vidéo.

Salaire brut mensuel débutant : jusqu'à 2 800 €. Les indépendants négocient leurs missions au forfait.

Formation : licence pro ; master pro ; diplôme d'école spécialisée (Fémis, ENSLL, 3IS, Supcréa, Émile Cohl, Enjmin, Supinfogame Rubika...).

Métiers techniques

Indispensables, ces métiers sont le cœur de la profession, notamment pour celles et ceux qui créent ou vérifient l'architecture et les fonctionnalités des différentes créations multimédias.

■ Testeur·se de jeux vidéo

Quand le produit est en voie d'achèvement, ce passionné fait la chasse aux bugs. Il teste le jeu sous toutes ses coutures selon un cahier des charges précis. Souvent précaire, le métier de testeur est néanmoins considéré comme une porte d'entrée dans le jeu vidéo.

Salaire brut mensuel débutant : 1 521 € (Smic).

Formation : niveau bac + grande pratique des jeux.

Formation : BTS services informatiques aux organisations ; DUT informatique ; diplôme d'ingénieur. Quelques écoles de jeux vidéo proposent une formation spécifique : Enjmin, Isart Digital, Supinfogame Rubika, Émile Cohl.

■ Programmeur·trice moteur

Le programmeur moteur développe ou adapte le moteur de jeu dans son ensemble. Il fait en sorte que le jeu puisse fonctionner en synthétisant les comportements, images et sons en temps réel, tout en respectant les contraintes du support technique. Il veille ainsi à optimiser les performances du jeu.

Salaire brut mensuel débutant : de 1 800 à 2 100 €.

■ Programmeur·trice gameplay

Le programmeur gameplay développe des programmes afin d'améliorer le mécanisme du jeu. Il doit implanter les règles définies par le game designer (intégration des interfaces, des sons, de la musique et des bruitages). Il corrige les bugs, fait évoluer les systèmes, améliore le moteur du jeu.

Salaire brut mensuel débutant : de 2 000 à 2 500 €.

Formation : BTS services informatiques aux organisations ; IUT en informatique ; licence pro en informatique ; bac + 5 en école d'ingénieurs ; école du jeu vidéo (Isart, Enjmin...).

Métiers transverses

Un certain nombre de professionnel-le-s interviennent en phase de finalisation du jeu. Proches des équipes de production, ils-elles s'assurent du bon fonctionnement du jeu et des ajustements nécessaires pour répondre aux besoins des utilisateur·trice-s.

■ Community manager

Animation et modération sont les 2 champs d'intervention du community manager (souvent un forum, voire un outil de réseau social). Côté animation, il doit répondre aux questions posées par les membres

de la communauté, favoriser les débats en lançant de nouveaux sujets. Des actions de « rabattage » peuvent être également menées sur d'autres forums.

La modération vise à éliminer les contributions qui n'obéissent pas au règlement de la communauté.

Aujourd'hui, le community manager peut être amené à remplir des fonctions liées à d'autres métiers (content manager, social media manager...).

Autres appellations : modérateur-trice, animateur-trice de communauté.

Salaire brut mensuel débutant : 2 000 €.

Formation : Celsa, école de commerce, IEP, Iscom, Efp + spécialisation en communication digitale, e-business... ; écoles spécialisées Web.

> Cf. dossier Actuel-Cidj *Les métiers de la communication n° 2.672.*

■ Data manager

Le data manager est un informaticien qui s'assure de la fiabilité, la qualité et la maintenance des données du jeu. Il rédige la documentation technique qui aide le joueur s'il rencontre des problèmes d'utilisation.

Autre appellation : asset manager.

Salaire brut mensuel débutant : 2 000 à 2 200 €.

Formation : BTS services informatiques aux organisations ou DUT informatique / école d'ingénieurs.

■ Chargé-e d'études statistiques

Le chargé d'études statistiques est un maillon important dans la stratégie de vente d'un jeu vidéo. Il construit des outils de suivi et d'analyse des données comme le comportement des joueurs et les problèmes qu'ils peuvent rencontrer en jouant. Il formule à partir de ces résultats des recommandations marketing aux équipes de production.

Salaire brut mensuel débutant : 3 000 €.

Formation : bac + 5 statistiques ou mathématiques.

Études et diplômes

De bac à bac + 3

Après le bac, vous pouvez suivre des études courtes en 2 ou 3 ans pour préparer un BTS, un DUT ou un DNMADE. Ces diplômes vous permettront de travailler comme technicien-ne supérieur-e ou de poursuivre vos études, notamment en licence professionnelle.

■ Bac technologique STD2A

Accessible sur sélection après une 2nde option création et culture design ou un CAP (via une 1^{re} d'adaptation), le bac techno STD2A (sciences et technologies du design et des arts appliqués) se prépare en 2 ans au sein d'un lycée technologique ou d'une école d'arts appliqués.

Outre les disciplines d'enseignement général, ce bac techno porte surtout sur l'enseignement artistique et technique : dessin, couleur, volume et modes de représentation (géométrie, perspective, projective, dessin industriel).

Les titulaires de ce bac poursuivent leurs études en BTS arts appliqués (dernière rentrée en 2019), en DNMADE ou en école d'art.

■ BTS (bac + 2)

Le BTS (brevet de technicien supérieur) se prépare en 2 ans au sein d'établissements publics ou privés. La scolarité comprend des cours généralistes, technologiques et pratiques (stages). L'entrée en BTS se fait sur sélection.

L'inscription s'effectue sur www.parcoursup.fr

Si le BTS vise l'entrée dans la vie active, il permet également de poursuivre ses études, notamment en licence pro.

Attention : les écoles privées, qui prennent des non-bacheliers, ont un taux de réussite moindre.

BTS design graphique

L'option **communication et médias numériques** de ce BTS forme notamment des professionnels de la création artistique et numérique qui interviennent dans la conception et la mise en forme visuelle de jeux vidéo, sites internet, intranet ou de cédéroms.

Ce BTS est accessible sur dossier avec un bac STD2A et certains BT d'arts appliqués.

Au programme : cours généralistes (culture générale, anglais, philosophie, sciences physiques, économie et gestion), enseignements artistiques (pratique plastique, culture du design graphique et typographique) et enseignements professionnels (technologie de production et de création, conduite de projet, création d'images numériques, fixes ou animées, création d'images en 3D).

À savoir : dernière rentrée en 2019 pour ce BTS qui sera remplacé par le DNMADE.

> Voir liste 2 du carnet d'adresses.

BTS métiers de l'audiovisuel

L'**option métiers de l'image** forme des professionnels du cadre (opérateur de prise de vue, assistant cadre, opérateur d'effets spéciaux...) capables d'intervenir sur l'éclairage et d'effectuer des prises de vues en accord avec les directives du réalisateur.

Au programme : culture audiovisuelle et artistique, anglais, physique appliquée, environnement économique, juridique, technologique des équipements et supports, projet, stage.

Ce BTS est accessible après un bac général, un bac techno STI2D spécialité systèmes d'information et numérique, un bac pro photographie ou un bac pro systèmes numériques.

> Voir liste 3 du carnet d'adresses.

■ DUT (bac + 2)

Le DUT (diplôme universitaire de technologie) se prépare en 2 ans dans un IUT (institut universitaire de technologie) rattaché à une université. L'admission en IUT se fait sur dossier.

En règle générale, les titulaires de DUT s'insèrent bien sur le marché du travail. Pour ceux qui désirent poursuivre leurs études, différents cursus sont possibles (année de spécialisation, licence pro...).

DUT métiers du multimédia et de l'Internet

C'est une formation pluridisciplinaire à mi-chemin entre technologie et sciences humaines qui forme des professionnels de la conception et du développement multimédia sachant utiliser l'outil informatique et infographique. Accès : bac.

Au programme : développement web (XHTML, CSS, PHP, SQL, XML...) expression et communication (en français et en anglais), outils multimédias pour l'animation web, tournage et montage audiovisuel,

webmarketing, gestion de projet, graphisme, architecture et réseaux informatiques, droit des TIC, réseaux sociaux, veille technologique, médiaplanning, mise en œuvre de campagnes online...

> Voir liste 4 du carnet d'adresses.

DUT informatique

Ce DUT est accessible avec un bac général à dominante scientifique, un bac STI2D ou STMG. Le volume horaire global est de 1 800h et 10 semaines de stages en entreprises (à la fin de la 2^e année) réparties sur 2 ans.

Pour travailler dans le secteur des jeux vidéo ou du cinéma d'animation, il est conseillé une poursuite d'études vers des licences pro et des masters pro spécialisés dans le multimédia, l'imagerie de synthèse et la 3D ou encore vers une école d'ingénieurs.

Au programme : algorithmique et langages de programmation, analyse et conception des systèmes de gestion de bases de données, systèmes d'exploitation, analyse, conception et développement d'applications, mathématiques, économie et gestion...

> Cf. dossier Actuel-Cidj *Les métiers de l'informatique n° 2.884.*

■ DMA cinéma d'animation (bac + 2)

Le diplôme des métiers d'art se prépare en 2 ans directement après un bac STD2A.

Le DMA cinéma d'animation permet de participer à la conception et à la fabrication d'un court ou long métrage d'animation comme animateur 3D, layout, storyboarder, modéliste 3D des personnages et décors... La formation demande à la fois des talents artistiques et une attirance pour les outils informatiques.

Bien que la finalité de ce diplôme soit l'intégration rapide dans une profession liée au cinéma d'animation, le titulaire d'un DMA peut poursuivre des études dans des écoles spécialisées, en DSAA mention graphisme.

> Voir liste 5 du carnet d'adresses.

■ DNMADE animation (bac + 3)

Testé l'année dernière dans certaines académies, le DNMADE (diplôme national des métiers d'art et du design) est proposé dans toutes les académies à partir de la rentrée 2019.

Il est destiné à remplacer les Maana, 6 des BTS en arts appliqués (BTS design de mode...) et les DMA.

Mais pour l'instant, seules les Maana auront disparu à la rentrée 2019.

Certains DMA subsistent encore, et les 6 BTS arts appliqués connaîtront leur dernière rentrée en 2019.

Le DNMADE a pour but d'intégrer les études en arts appliqués dans le cursus européen LMD (licence, master, doctorat). Avec ce nouveau diplôme, les étudiants obtiennent le grade de licence, ce qui leur permettra d'obtenir des crédits ECTS et des équivalences pour étudier à l'étranger. L'entrée en DNMADE se fera sur dossier de candidature. Les établissements auront la possibilité d'ajouter un entretien oral à la procédure d'admission. La 1^{re} année fera la part belle à la découverte et à l'acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques.

Dès la 2^e année, 15 mentions seront proposées : animation, espace, événement, graphisme, innovation sociale, instrument, livre, matériaux, mode, textile, numérique, objet, ornement, patrimoine, spectacle. La 3^e année portera sur le perfectionnement des spécialités du parcours.

Le DNMADE est accessible via la plateforme Parcoursup. Les bacheliers généraux, professionnels et technologiques peuvent postuler, le recrutement se fait sur dossier et lettre de motivation puis entretien.

Poursuite d'études en DSAA, en master ou en école supérieure d'art.

> Voir liste 5 du carnet d'adresses.

Écoles spécialisées (bac + 3 à bac + 5)

Un diplôme d'école est souvent plus coté qu'un diplôme universitaire, à condition de l'avoir passé dans une école reconnue par la profession. L'offre de formation se répartit en 3 grands domaines : créatif-artistique, technique et commercial.

■ Bien choisir son école

Il existe un grand nombre d'écoles qui mènent aux jeux vidéo et au cinéma d'animation, mais toutes ne se valent pas. Il est donc important de bien choisir votre école.

Pour aider les jeunes et leurs parents à faire le bon choix, la profession a mis en place le réseau des écoles françaises de **cinéma d'animation (Réca)**. Il regroupe 25 écoles qui répondent aux critères d'exigence du secteur et garantissent une formation de qualité. Sur le site du Réca, vous trouverez la liste des écoles avec un descriptif détaillé ainsi que la possibilité de comparer les formations.

www.reca-animation.com

Nos conseils

Renseignez-vous sur le site des écoles, n'hésitez pas à leur téléphoner, à vous rendre aux journées portes ouvertes, à discuter avec d'anciens élèves.

Une bonne école vous proposera une formation généraliste les premières années puis une spécialisation en fin de cursus car pour une meilleure insertion professionnelle, mieux vaut avoir plusieurs cordes à son arc.

Choisissez une école qui prépare à un métier et non à un outil car, pour durer dans ce secteur, il faut savoir s'adapter aux évolutions techniques, très rapides. Par ailleurs, une bonne école propose une

combinaison d'outils. D'un studio à l'autre, vous ne travaillerez pas sur les mêmes logiciels.

Les grandes écoles sont toutes accessibles sur concours très sélectifs. Préparez-vous bien. Prenez des cours de dessin. Aux Gobelins, par exemple, le concours comporte une épreuve de dessin technique et de dessin d'observation qui exige un bon niveau. Forgez-vous une vraie culture du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Lisez la presse spécialisée, allez au cinéma, jouez aux jeux vidéo, rendez-vous aux expos... Pour faire la différence aux concours, il faudra montrer que vous avez une large connaissance du secteur. Les membres du jury apprécieront : ils sont souvent déçus par le manque de culture des candidats.

■ Écoles du domaine artistique

Il existe une vingtaine d'écoles publiques ou privées reconnues par la profession et représentant un bon sésame pour un emploi créatif dans le multimédia.

Dans le domaine artistique, l'**École de l'image-Gobelins** est largement plébiscitée par les professionnels, suivie de près par l'**Ensad** (École nationale supérieure des arts décoratifs).

Pour les écoles du réseau Réca et les écoles proposant des titres certifiés ou des certificats reconnus par la profession, voir liste 7 du carnet d'adresses.

Écoles des beaux-arts

Certaines écoles d'art (écoles nationales, régionales et municipales des beaux-arts) proposent des orientations multimédias dans le cadre du **DNSEP** (diplôme national supérieur d'expression plastique).

Le DNSEP est un diplôme de niveau I (bac + 5) qui confère le grade de master.

> Voir liste 6 du carnet d'adresses.

Pour le **DNA** (diplôme national d'art), cf. dossier Actuel-Cidj *Les études artistiques n° 2.22*.

IMAC, UNE ÉCOLE D'INGÉNIEURS QUI ALLIE ART ET TECHNIQUE

Cette école d'ingénieurs, publique et reconnue par la CTI, a la spécificité de permettre d'associer créativité et formation scientifique. Elle a pour but une intégration professionnelle dans les domaines de la communication numérique, du multimédia, des jeux vidéo et de l'audio-visuel. L'admission se fait soit après une classe prépa soit après un DUT, une licence 2 et 3.

www.ingenieur-imac.fr

■ Écoles spécialisées dans l'animation et les jeux vidéo

Il existe quelques établissements de renom spécialisés dans l'animation et/ou la conception de jeux vidéo.

> Voir liste 7 du carnet d'adresses.

Écoles Rubika

Spécialisées dans la création numérique, les écoles Rubika, créées à l'initiative de la CCI de Valenciennes, proposent un cycle bachelor et un cycle master dans 3 filières : design industriel (diplôme de l'Institut supérieur du design Rubika), game (diplôme de Supinfogame Rubika) et animation (diplôme de Supinfocom Rubika).

Au programme :

- pour la **spécialité animation** : la réalisation de films en motion design, animation en 2D, 3D... ;

- pour la **spécialité game** : la réalisation d'un jeu de plateau, d'un jeu en 2D, d'un jeu en 3D... Dans la filière game, 3 spécialisations sont possibles : game design, game art et game programming.

Admission sur concours.

<https://rubika-edu.com>

Enjmin

L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin), à Angoulême (16), est un établissement d'enseignement de recherche dont le fonctionnement est basé sur un partenariat avec de multiples universités et structures de formation. La scolarité y est axée sur les aspects techniques et artistiques du jeu vidéo.

Elle propose le master JMIN (jeux et médias interactifs numériques) dans 6 domaines différents (game design, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie, management de projet).

www.enjmin.fr

Créajeux

Cette école forme des technicien·ne·s du jeu vidéo, programmeur·se·s spécialisé·e·s et infographistes 2D/3D. Elle a la spécificité de former ses élèves en les faisant travailler en équipe dans les mêmes conditions que s'ils étaient dans un vrai studio de production. Les projets sont jugés tous les 2 mois par un jury de professionnels. L'école a été labellisée par le syndicat professionnel des jeux vidéo.

www.creajeux.fr

■ Écoles du domaine technique

Dans le domaine technique, les formations en informatique ont le vent en poupe. En effet, dans ce secteur, une parfaite maîtrise de l'outil est nécessaire. Le BTS services informatiques aux organisations et le DUT informatique sont bien adaptés.

La palette s'élargit jusqu'au niveau bac + 5 avec les écoles d'ingénieurs. De plus en plus d'écoles d'ingénieurs spécialisées en informatique ou dans les télécommunications proposent des filières multimédias. Certaines offrent des formations complètes (IMT Lille-Douai, Epita...). D'autres proposent seulement des options au sein de leur cursus.

Ces filières sont une bonne préparation au domaine du multimédia ; elles permettent par la suite une spécialisation.

> Cf. dossiers Actuel-Cidj *Les métiers de l'informatique n° 2.884* ; *Les études d'ingénieur n° 2.813*.

Formations universitaires

Les formations universitaires sont pour la plupart des formations complémentaires accessibles à partir d'un niveau bac + 2 ou bac + 4, ou après une expérience professionnelle dans un domaine proche du multimédia. Elles débouchent souvent sur des fonctions de gestion de projet.

■ Licence (bac + 3)

La licence générale est le point de départ des études à l'université. Elle se prépare en 3 ans (6 semestres) après le bac et correspond à 180 crédits européens. La formation associe des enseignements théoriques, méthodologiques, pratiques et appliqués. Elle peut comprendre des stages.

La licence ne vise pas l'insertion sur le marché du travail, mais une poursuite d'études, notamment en master.

> Pour les licences en informatique ou en multimédia, cf. dossiers Actuel-Cidj *Les métiers du Web* n° 2.685; *Les métiers de l'informatique* n° 2.884.

■ Licence pro (bac + 3)

Préparée en un an après un bac + 2 (L2, BTS, DUT...), la licence pro permet d'acquérir une spécialisation. Le cursus articule des enseignements

théoriques et pratiques avec des stages de 12 à 16 semaines. La formation est organisée en partenariat avec les professionnels. Contrairement à la licence générale, la licence pro vise l'insertion professionnelle. Elle n'a donc pas pour vocation de déboucher sur une admission en master.

> Voir liste 8 du carnet d'adresses.

■ Master pro (bac + 5)

Le master se prépare en 2 ans après une licence. On désigne par M1 et M2 les 2 années successives menant au master complet. Le master comporte des parcours à finalité professionnelle, à finalité recherche ou indifférenciée. Depuis 2017, les universités ont la possibilité de procéder à une sélection des étudiants dès l'entrée en M1. D'autres filières, définies par décret, sélectionnent leurs étudiants à l'entrée en M2.

> Voir liste 8 du carnet d'adresses.

Formation continue

Un droit accessible à tous

Améliorer ses compétences, changer de métier, obtenir un diplôme: la formation professionnelle continue vous permet de mener à bien tous ces projets.

■ Connaître vos droits

La formation professionnelle continue s'adresse aux jeunes sortis du système scolaire et aux adultes: salariés, demandeurs d'emploi, intérimaires, créateurs d'entreprise, professions libérales ou fonctionnaires.

Selon votre situation, différents dispositifs existent: compte personnel de formation, projet personnalisé d'accès à l'emploi, contrat de professionnalisation, parcours emploi compétences, plan de formation de l'entreprise...

Les formations peuvent être suivies en cours du soir, en stage intensif, en cours d'emploi ou hors temps de travail. Le financement, la rémunération et les

frais de formation sont spécifiques à chaque public.

> Cf. dossier Actuel-Cidj *La formation continue: mode d'emploi* n° 4.0.

■ Organismes et formations

De nombreux organismes publics et privés proposent des formations diplômantes (acquisition d'un diplôme) ou qualifiantes (mise à niveau, acquisition de connaissances) dans le cadre de la formation continue.

Comme la plupart des formations initiales sont accessibles en formation continue, n'hésitez pas à vous adresser aux services de formation continue des organismes dispensant une formation initiale.

Pour les stages de perfectionnement de courte durée (non qualifiants), adressez-vous directement aux organismes professionnels du secteur.

Les Gobelins

L'École de l'image propose sur son site toute son offre de formations multimédias.

www.gobelins.fr

Créajeux

L'école propose des formations courtes modélisation 3D, texturage et matériaux.

www.creajeux.fr

Enjmin

Le master jeux et médias interactifs numériques (JMIN) et le mastère spécialisé @ IDE (Interactive Digital Experiences) peuvent s'effectuer en formation continue. Le master JMIN est cohabilité par le Cnam, l'université de La Rochelle et l'université de Poitiers. Le mastère IDE est un diplôme du Cnam-Enjmin en partenariat avec les Gobelins et accrédité par la conférence des grandes écoles.

L'Enjmin propose également des sessions de formation continue courtes pour les professionnels du jeu vidéo, de l'informatique, de l'audiovisuel, de la communication.

www.enjmin.fr

Isart pro

Isart digital propose des formations à la carte adaptées à chaque entreprise et à son secteur d'activité. Des masterclass sont également mises en place avec des professionnels mondialement réputés dans leur domaine d'activité.

www.isartdigital.com

Cnam

Le Conservatoire national des arts et métiers (Cnam) propose de nombreux parcours de formation: DUT et Deust, diplômes universitaires (licence, master et doctorat), titres d'ingénieurs, titres RNCP (répertoire national des certifications professionnelles) et diplômes et certificats d'établissement. Les enseignements sont dispensés le soir et le samedi, ou pendant le temps de travail, sous forme d'unités de valeur modulaires capitalisables.

www.cnam.fr

Universités

La plupart des diplômes universitaires peuvent être préparés dans le cadre de la formation continue. Le public est accueilli soit dans les formations initiales communes à tous les étudiants, soit dans des cursus spécialement conçus pour un public en formation continue.

Adressez-vous aux services de formation continue des universités.

> Voir liste 8 du carnet d'adresses.

Écoles d'ingénieurs

Il existe différentes possibilités pour devenir ingénieur par la voie de la formation continue.

La **filière Fontanet** s'adresse aux titulaires d'un BTS ou d'un DUT (ou équivalent) ayant une expérience professionnelle de 3 ans minimum.

Les **Fip (formations d'ingénieur en partenariat)** sont accessibles aux titulaires d'un DUT/BTS (ou équivalent) du secteur industriel et ayant au minimum 5 ans d'expérience professionnelle.

Enfin, la **filière DPE (diplômés par l'État)** permet aux techniciens ayant 5 ans d'expérience professionnelle d'obtenir le titre d'ingénieur, après validation par la jury d'une école d'ingénieur.

> Cf. dossier Actuel-Cidj *Les études d'ingénieur n° 2.813.*

EN RÉGION AUSSI

Chaque conseil régional finance des dispositifs de formation destinés aux jeunes et aux adultes, correspondant aux priorités qu'il a lui-même définies.

www.intercariforef.org

Carnet d'adresses

■ LISTE 1

Pour en savoir plus

Sites de référence

<http://emploi.afjv.com>

Édité par : Agence française pour le jeu vidéo (AFJV)
Sur le site : offres d'emploi et de stages dans les domaines du jeu vidéo, dépôt de CV, recherche personnalisée et système d'alerte, liens utiles.

www.afca.asso.fr

Édité par : Association française du cinéma d'animation (Afca)
Sur le site : annuaires de studios, d'organismes de formation et de structures de diffusion, répertoire d'ateliers d'initiation et de festivals spécialisés, présentation du centre de documentation de l'association, sélection de liens.

www.afjv.com

Édité par : Agence française pour le jeu vidéo (AFJV)
Sur le site : informations et études sur le secteur du jeu vidéo, annuaire d'entreprises et de formations, revue de presse spécialisée, accès à un portail de l'emploi.

www.katoonk.com

Édité par : Katoonk
Sur le site : offres d'emploi dans le secteur du cinéma d'animation, répertoire de projets de production, répertoire de studios en France et à l'international.

www.reca-animation.com

Édité par : Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (Reca)
Sur le site : présentation des écoles membres et de leurs formations, informations sur les métiers et le secteur, chiffres clés, répertoire des studios français, agenda des portes ouvertes.

www.reseaecoles-jeuvideo.fr

Édité par : SNJV
Sur le site : présentation des écoles labellisées par le syndicat national du jeu vidéo (SNJV), fiches métiers, actualités et agendas des établissements, liens vers les publications du SNJV.

www.videadoc.com

Édité par : Vidéadoc
Sur le site : base de données des formations dans l'audiovisuel et le multimédia, portail dédié aux aides à la création, sélection thématique de

sites. Conseils sur les formations sur rendez-vous.

Organisme de référence

Vidéadoc

100 boulevard de Belleville
75020 Paris
Tél : 01 48 06 58 66
www.videadoc.com
Centre d'information et de documentation sur les formations aux métiers du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia à destination des jeunes et de leurs parents. Conseil à l'écriture documentaire pour les porteurs de projets (adhésion obligatoire pour l'aide à l'écriture de projet de 30 €).

Bibliographie

Guide des formations : cinéma, audiovisuel, création numérique

Anastasia Tcarkova. Paris : Vidéadoc, décembre 2018. 20 €
Présentation de plus de 1 200 formations aux métiers du cinéma, de l'audiovisuel et de la création numérique : diplômes universitaires, écoles et stages de longue durée, témoignages de professionnels et d'enseignants.

■ LISTE 2

BTS communication et médias numériques

Ces établissements préparent au BTS design graphique option communication et médias numériques en formation initiale. Suite à la réforme des études artistiques, la dernière rentrée pour ce BTS s'effectuera en 2019. Le DNMADE se met en place progressivement dans les établissements.

Public

31024 Toulouse

Lycée général et technologique des Arènes
Tél : 05 62 13 10 00

38091 Villefontaine

Lycée polyvalent Léonard de Vinci
Tél : 04 74 96 44 55

52903 Chaumont

Lycée polyvalent Charles de Gaulle
Tél : 03 25 32 54 55

59100 Roubaix

École supérieure des arts appliqués et du textile
Tél : 03 20 24 27 77

76000 Rouen

Lycée Jeanne d'Arc
Tél : 02 32 08 10 00

85603 Montaigu

Lycée polyvalent Léonard de Vinci
Tél : 02 51 45 33 00

97250 Saint-Pierre

LPO Victor Anicet
Tél : 05 96 78 16 05

97448 Saint-Pierre

Lycée général et technologique Ambroise Volland
Tél : 02 62 96 23 50

Consulaire

41000 Blois

ETIC
Tél : 02 54 57 25 07

44306 Nantes

L'École de design Nantes Atlantique
Tél : 02 51 13 50 70

75020 Paris

CFA Gobelins l'école de l'image - Campus Paris Gambetta
Tél : 01 40 31 41 48

Privé sous contrat

13006 Marseille

Lycée Saint-Joseph les Maristes
Tél : 04 96 10 13 30

15013 Aurillac

Lycée polyvalent privé de la communication Saint-Géraud
Tél : 04 71 48 28 18

46000 Cahors

Lycée général et technologique privé Saint-Étienne
Tél : 05 65 23 32 00

51723 Reims

Lycée polyvalent Saint-Jean-Baptiste de La Salle
Tél : 03 26 77 17 00

74210 Faverges

LP privé La Fontaine
Tél : 04 50 44 50 01

(Source : Onisep, 2019)

■ LISTE 3

BTS audiovisuel option métiers de l'image

Les lycées publics ci-dessous préparent au BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image dans le cadre de la formation initiale.

Public

02100 Saint-Quentin

Lycée Henri Martin
Tél : 03 23 06 38 38

06414 Cannes

Lycée Carnot
Tél : 04 92 99 38 88

Liste 1 Pour en savoir plus	p. 15
Liste 2 BTS communication et médias numériques	p. 15
Liste 3 BTS audiovisuel option métiers de l'image	p. 15
Liste 4 DUT métiers du multimédia et de l'Internet	p. 16
Liste 5 DMA et DNMADE cinéma d'animation	p. 17
Liste 6 DNSEP	p. 17
Liste 7 Écoles spécialisées	p. 17
Liste 8 Formations universitaires	p. 21

16022 Angoulême

Lycée de l'image et du son
Tél : 05 45 61 95 00

31024 Toulouse

Lycée général et technologique
des Arènes
Tél : 05 62 13 10 00

38091 Villefontaine

Lycée polyvalent Léonard de Vinci
Tél : 04 74 96 44 55

43009 Le Puy-en-Velay

Lycée polyvalent Charles et Adrien
Dupuy
Tél : 04 71 07 28 00

57070 Metz

Lycée de la communication
Tél : 03 87 75 87 00

59057 Roubaix

Lycée Jean Rostand
Tél : 03 20 20 59 30

76044 Rouen

Lycée Pierre Corneille
Tél : 02 35 07 88 00

85603 Montaigu

Lycée polyvalent Léonard de Vinci
Tél : 02 51 45 33 00

92100 Boulogne-Billancourt

Lycée Jacques Prévert
Tél : 01 41 31 83 83

93200 Saint-Denis

Lycée Suger
Tél : 01 48 13 37 60

97116 Pointe-Noire

Lycée polyvalent de Pointe Noire
Tél : 05 90 98 37 38

97490 Saint-Denis

Lycée polyvalent Nord-Bois de Nèfles
Tél : 02 62 98 24 25

(Source : Onisep, 2019)

LISTE 4

DUT métiers du multimédia et de l'Internet

Ce DUT est préparé dans les instituts universitaires de technologie (IUT) suivants, en formation initiale, en année spéciale, en alternance ou en formation continue.

03200 Vichy

IUT d'Allier - Site de Vichy
Tél : 04 70 30 43 91
<http://iut-allier.uca.fr>
Formation : initiale, continue

10026 Troyes Cedex

IUT de Troyes
Tél : 03 25 42 46 46
www.iut-troyes.univ-reims.fr
Formation : initiale

13637 Arles Cedex

IUT d'Aix-Marseille - Site d'Arles
Tél : 04 13 55 21 00
<http://iut.univ-amu.fr/sites/arles>
Formation : initiale, continue

16000 Angoulême

IUT d'Angoulême
Tél : 05 45 67 32 07
<http://iut-angouleme.univ-poitiers.fr>
Formation : initiale, continue, VAE

20250 Corte

IUT de Corse
Tél : 04 95 61 16 52
<http://iut.universita.corsica>
Formation : initiale, alternance, continue

21078 Dijon Cedex

IUT de Dijon-Auxerre - Site de Dijon
Tél : 03 80 39 65 95
<http://iutdijon.u-bourgogne.fr>
Formation : initiale, continue, alternance, année spéciale

25211 Montbéliard Cedex

IUT de Belfort-Montbéliard - Site de Montbéliard
Tél : 03 81 99 46 28
www.iut-bm.univ-fcomte.fr
Formation : initiale, continue
Formation : initiale, continue, VAE

33080 Bordeaux Cedex

IUT Bordeaux Montaigne
Tél : 05 57 12 20 44
www.iut.u-bordeaux-montaigne.fr
Formation : initiale, continue, alternance, contrat de professionnalisation

34505 Béziers Cedex

IUT de Béziers
Tél : 04 67 11 60 00
www.iutbeziers.fr
Formation : initiale, continue, VAE

38000 Grenoble

IUT de Grenoble Alpes - Site Claude Bernard
Tél : 04 76 57 50 00
<http://iut1.univ-grenoble-alpes.fr/>
Formation : initiale, continue, VAE

41000 Blois Cedex

IUT de Blois
Tél : 02 54 55 21 33
www.iut-blois.univ-tours.fr
Formation : initiale, contrat d'apprentissage, alternance

43006 Le Puy-en-Velay Cedex

IUT de Clermont-Ferrand - Site du Puy-en-Velay
Tél : 04 71 09 90 80
www.uca.fr/universite/organisation-et-fonctionnement/ufr-ecoles-et-instituts/iut-de-clermont-ferrand/iut-de-clermont-ferrand-1051.kjsp?RH=ACCUEIL-FR
Formation : initiale

50000 Saint-Lô

IUT de Cherbourg-Manche - Site de Saint-Lô
Tél : 02 33 77 11 68
<http://iutcherbourgmanche.unicaen.fr>
Formation : initiale

53020 Laval Cedex 09

IUT de Laval
Tél : 02 43 59 49 01
www.iut-laval.univ-lemans.fr
Formation : initiale, contrat d'apprentissage, alternance, VAE

54052 Nancy Cedex

IUT de Nancy-Charlemagne
Tél : 03 72 74 33 40
www.iut-charlemagne.univ-lorraine.fr
Formation : initiale, continue, VAE

62307 Lens Cedex

IUT de Lens
Tél : 03 21 79 32 32
www.iut-lens.univ-artois.fr
Formation : initiale, continue

65016 Tarbes Cedex

IUT de Tarbes
Tél : 05 62 44 42 00
www.iut-tarbes.fr
Formation : initiale, continue, VAE

67500 Haguenau

IUT de Haguenau
Tél : 03 88 05 34 00
<http://iuthaguenau.unistra.fr>
Formation : initiale, continue, VAE

68093 Mulhouse Cedex

IUT de Mulhouse
Tél : 03 89 33 74 00
www.iutmulhouse.uha.fr
Formation : initiale, contrat d'apprentissage, alternance

73376 Le Bourget-du-Lac Cedex

IUT de Chambéry
Tél : 04 79 75 81 75
www.iut-chy.univ-savoie.fr/index.php/index
Formation : initiale, continue

76500 Elbeuf

IUT de Rouen - Site d'Elbeuf
Tél : 02 32 14 60 14
<http://iutrouen.univ-rouen.fr>
Formation : initiale

77101 Meaux Cedex

IUT de Marne-la-Vallée - Site de Meaux
Tél : 01 64 36 44 10
<http://iut.u-pem.fr>
Formation : initiale, continue, VAE

77420 Champs-sur-Marne

IUT de Marne-la-Vallée - Site de Champs-sur-Marne
Tél : 01 60 95 85 85
<http://iut.u-pem.fr>
Formation : initiale, VAE, continue

78140 Vélizy-Villacoublay

IUT de Vélizy
Tél : 01 39 25 48 33
www.iut-velizy.uvsq.fr
Formation : initiale, continue, VAE

81108 Castres

IUT A Paul Sabatier de Castres
Tél : 05 63 62 11 50
<http://iut.ups-tlse.fr>
Formation : initiale, continue, VAE

83130 Toulon

IUT de Toulon - Site de Toulon
Tél : 04 83 36 63 91
<http://src.univ-tln.fr>
Formation : initiale, alternance, continue, contrat d'apprentissage, contrat de professionnalisation

83957 La Garde Cedex

IUT de Toulon - Site de La Garde
Tél : 04 94 14 22 03
<http://iut.univ-tln.fr>
Formation : initiale, contrat d'apprentissage, alternance, continue, VAE

87065 Limoges Cedex

IUT du Limousin
Tél : 05 55 43 43 55
www.iut.unilim.fr
Formation : initiale, continue, VAE, alternance

88100 Saint-Dié-des-Vosges

IUT de Saint-Dié-des-Vosges
Tél : 03 72 74 95 00
www.iutsd.univ-lorraine.fr
Formation : initiale, continue, VAE

93017 Bobigny Cedex

IUT de Bobigny
Tél : 01 49 40 30 00
www.iut-bobigny.univ-paris13.fr
Formation : initiale, continue, VAE

95200 Sarcelles

IUT de Cergy-Pontoise - Site de Sarcelles
Tél : 01 34 38 26 00
www.iut.u-cergy.fr
Formation : initiale, continue, VAE

97120 Saint-Claude

IUT de Guadeloupe - Site de Saint-Claude
Tél : 05 90 48 34 82
<http://formation.univ-antilles.fr/composante/94>
Formation : initiale

98851 Nouméa Cedex

IUT de Nouvelle Calédonie
Tél : 687 290 600
<http://unc.nc>
Formation : initiale

■ LISTE 5

DMA et DNMADE cinéma d'animation

Ces établissements préparent au DMA cinéma d'animation ou DNMADE mention animation.

Public

13392 Marseille Cedex 05

Lycée Marie Curie
Tél : 04 91 36 52 10
www.lyc-curie.ac-aix-marseille.fr
> DMA cinéma d'animation, niveau bac + 2
Admission : brevet des métiers d'art, bac STD2A, Manaa.
Dossier scolaire et présentation de travaux.
Durée : 2 ans
> DNMADE mention animation, niveau bac +3/+4 - option animation 2D et volume
Admission : bac. Sur dossier et entretien
Durée : 3 ans

46000 Cahors

Lycée Saint-Étienne
Tél : 05 65 23 32 00
www.st-etienne46.com
> DNMADE mention animation, niveau bac +3/+4 - option image et narration
Admission : bac. Sur dossier et entretien
Durée : 3 ans

59100 Roubaix

École supérieure des arts appliqués et du textile (Esaat)
Tél : 03 20 24 27 77
www.esaat-roubaix.com
> DMA cinéma d'animation, niveau bac + 2
Admission : bac ST2A et Manaa en priorité.
Dossier et entretien.
Durée : 2 ans
> DNMADE mention animation, niveau bac +3/+4 - option animation 2D
Admission : bac. Sur dossier et entretien
Durée : 3 ans

63800 Cournon-d'Auvergne Cedex

Lycée René Descartes
Tél : 04 73 77 54 50
www.entauvergne.fr/
public/0631861F/Pages/default.aspx
> DMA cinéma d'animation, niveau bac + 2
Admission : bac STD2A, Manaa.
Dossier et entretien.
> DNMADE mention animation, niveau bac +3/+4 - option cinéma d'animation et matériaux graphiques
Admission : bac et production de documents écrits, graphiques, info-

graphiques, photographiques,....
Durée : 3 ans

75013 Paris

École supérieure des arts et industries graphiques Estienne
Tél : 01 55 43 47 47
www.ecole-estienne.paris
> DMA cinéma d'animation, niveau bac + 2
Admission : bac STD2A, BMA arts appliqués et métiers d'art, bac pro arts graphiques ou Manaa.
Dossier graphique et entretien.
Durée : 2 ans
> DNMADE mention animation, niveau bac +3/+4 - option cinéma d'animation 3D, images et animations didactiques ou documentaires
Admission : bac. Sur dossier et entretien

Privé sous contrat

75006 Paris

Institut Sainte-Genevieve
Tél : 01 44 39 01 00
www.sainte-genevieve6.org
> DMA cinéma d'animation, niveau bac + 2
Admission : bac arts appliqués (STD2A ou professionnel), Manaa ou prépa.
Durée : 2 ans
> DNMADE mention animation, niveau bac +3/+4 - option cinéma d'animation, animation au service du réel
Admission : bac. Sur dossier et entretien
Durée : 3 ans

■ LISTE 6

DNSEP

Ces écoles publiques préparent au diplôme national supérieur supérieur d'expression plastique (DNSEP) avec des mentions appliquées au multimédia.

59400 Cambrai

École supérieure d'art et de communication de Cambrai
Tél : 03 27 83 81 42
www.esac-cambrai.net/wordpress
Formation : initiale
Sur dossier et entretien + DNA ou équivalent.

80080 Amiens

École supérieure d'art et de design d'Amiens
Tél : 03 22 66 49 90
www.esad-amiens.fr
mention design graphique, mention image animée
Formation : initiale
DNA et entretien

86000 Poitiers

École européenne supérieure de l'image Angoulême Poitiers - site de Poitiers
Tél : 05 49 88 82 42
www.eesi.eu
Mention création numérique, mention bande dessinée
Formation : initiale
DNA ou équivalent, commission d'admission sur présentation d'un dossier de créations personnelles.

■ LISTE 7

Écoles spécialisées

Ces établissements assurent des formations initiales certifiées ou reconnues par les professionnels dans le domaine du jeu vidéo et du cinéma d'animation. En outre il existe deux réseaux d'écoles spécialisées, le Réca (Réseau des écoles de cinéma d'animation) et le réseau d'écoles labellisées par le SNJV (Syndicat national du jeu vidéo)

Public

16000 Angoulême

École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin)
Tél : 05 45 68 06 78
www.enjmin.fr
Réseau SNJV
> Master jeu et médias interactifs numériques options game designer, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie ou management de projet
Formation : initiale, continue
Admission : bac + 3.
Sur dossiers créatifs, entretien et tests.
Durée : 2 ans
Coût : environ 333 € par an

75240 Paris Cedex 05

École nationale supérieure des arts décoratifs (Ensad)
Tél : 01 42 34 97 00
www.ensad.fr
Réseau Reca
> Diplôme de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, niveau bac + 5 options architecture intérieure, cinéma d'animation, art espace, design graphique / multimédia, design objet, design textile et matière, design vêtement, Image imprimée, photo / vidéo, scénographie
Formation : initiale
Admission : sur concours (un seul concours par session : 1^{re}, 2^e, 4^e années):
- 1^{re} année: 25 ans maximum, titulaire du bac (ou équivalent)
- 2^e année: 26 ans maximum, avoir validé au moins une année d'étude

en arts plastiques
- 4^e année: 28 ans maximum, bac + 3 dans la spécialisation choisie ou 5 ans de pratique dans une profession artistique.
Durée : 5 ans
Coût : 433 € par an

77420 Champs-sur-Marne Cedex 2

École image multimédia audiovisuel communication ingénieur (Esipe - Imac ingénieur)
Tél : 01 60 95 72 16
www.ingenieur-imac.fr
> Diplôme d'ingénieur Esipe - Imac (Image, multimédia, audiovisuel, communication)
Formation : initiale
Admission : - sur concours : néant - sur dossier : L2/L3, prépa, BTS/DUT informatique, audiovisuel, arts ou multimédia
Durée : 3 ans
Coût : 610 € par an

93526 Saint-Denis Cedex

Arts et technologie de l'image (Ati)
Tél : 01 49 40 66 04
http://www-artweb.univ-paris8.fr
www.ati.univ-paris8.fr
Réseau Reca
> Licence arts plastiques mention arts et technologie de l'image
Formation : initiale
Admission : bac + 2 domaines artistiques, numériques, audiovisuel ou communication.
Sur dossier et entretien.
Durée : 1 an
Coût : environ 393 €
> Master M1, M2 arts plastiques et art contemporain spécialité arts et technologies de l'image virtuelle
Formation : initiale
Admission : bac + 3.
Sur dossier et entretien.
Durée : 2 ans
Coût : environ 462 € par an

Consulaire

16000 Angoulême

École des métiers du cinéma d'animation (Emca)
Tél : 05 45 93 60 70
www.angouleme-emca.fr
Réseau Reca
> Classe préparatoire à l'entrée des écoles de cinéma d'animation
Formation : initiale
Admission : bac.
Durée : d'octobre à avril
Coût : 5 500 €
> Titre certifié réalisateur en cinéma d'animation, niveau bac + 2 options 2D ou 3D
Formation : initiale
Admission : bac, avoir moins de 26 ans et justifier d'une pratique artistique.
Sur dossier de travaux artistiques et concours.
Durée : 3 ans
Coût : 6 625 € par an

74000 Annecy

Gobelins, l'École de l'image
- Campus Annecy
Tél : 04 58 02 03 25
www.gobelins.fr
www.lespapeteries.com/les-
formations.html

> Titre certifié animateur de person-
nage 3D
Formation : initiale
Admission : bac + 2 dans les
domaines de la 3D (cinéma d'ani-
mation, infographie) ou 2 années
d'expérience professionnelle dans le
secteur.
Sur dossier, tests et entretien.
Durée : 1 an
Coût : 8 900 €

75013 Paris

Gobelins, l'École de l'image
- Campus Paris-Saint-Marcel
Tél : 01 40 79 92 79
www.gobelins.fr
Réseau Reca
> Prépa métiers de l'image, prépa
animation

Formation : initiale
Admission : bac général, technolo-
gique ou pro
Durée : 1 an
Coût : à partir de 7 000 €
(12 800 € hors UE)
> Titre certifié concepteur-trice et
réalisateur-trice de films d'animation,
niveau bac + 5
Formation : initiale
Admission : 25 ans maximum, bac
général ou techno.
Sur tests, entretien et présentation
d'un dossier graphique.
bac + 3 animation ou expérience
équivalente pour le cursus en 2 ans.
Durée : 4 ans, cursus en 2 ans pour
les titulaires d'un bac + 3 animation
Coût : 8 500 € par an

75020 Paris

Gobelins, l'École de l'image
- Campus Paris-Gambetta
Tél : 01 40 31 42 00
www.gobelins.fr
> Bachelor graphiste jeu vidéo et
expériences ludiques
Formation : initiale
Admission : avoir 27 ans maximum,
bac toutes filières.
Sur dossier, entretien et présentation
de réalisations artistiques.
Durée : 3 ans
Coût : 8 500 € par an

Privé sous contrat

53000 Laval

Laval 3Di
Tél : 02 43 64 36 64
www.laval3di.org
Réseau SNJV
> Licence infographie et médias
interactifs
Formation : initiale
Admission : bac et avoir une bonne
culture artistique.
Possibilité d'admission directe en L3

avec un bac + 2 et connaissance en
infographie.
Sur dossier et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : de 4 911 € à 7 200 € par an
en fonction des revenus du foyer
> Licence pro 3D temps réel
Formation : initiale
Admission : bac + 2 avec com-
pétences en infographie. Pour les
candidats qui n'ont aucunes compé-
tences en 3D, possibilité de suivre un
séminaire en amont de la formation.
Sur dossier.
Durée : 1 an
Coût : de 4 911 € à 7 200 € en
fonction des revenus du foyer
> Master M1, M2 management des
technologies interactives 3D
Formation : initiale
Admission : L3.
Sur dossier et entretien.
Durée : 2 ans
Coût : non communiqué

Privé hors contrat

06300 Nice

École supérieure de réalisation audio-
visuelle de Nice (Esra Côte d'Azur)
Tél : 04 92 00 00 92
www.esra.edu
> Diplôme d'études supérieures du
film d'animation (Desfa), niveau bac
+3/+4 options réalisation-animation,
modélisation, rendu et lumière,
compositing 3D et VFX
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur concours et présentation d'un
dossier de travaux personnels.
Durée : 3 ans
Coût : 7 750 € par an

13002 Marseille

École de condé Marseille Axe Sud
Tél : 04 96 19 09 10
www.axesud.fr
www.ecoles-conde.com
> Certificat d'école animation et jeu
vidéo, niveau bac + 5
Formation : initiale
Admission : bac + 3 en arts gra-
phiques, communication visuelle, BD
illustration ou design d'espace.
Entretien et dossier artistique.
Durée : 2 ans
Coût : - 7 000 € par an
- frais de dossier : 300 €

13857 Aix-en-Provence Cedex 3

École Aries - Site d'Aix-en-Provence
Tél : 04 42 24 20 00
www.ecolearies.fr
Réseau SNJV
> Titre certifié concepteur 3D-VFX,
niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac, prérequis en dessin,
sinon mise à niveau obligatoire.
Sur dossier, test et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 800 € et 7 950 € par an
en fonction de la modalité de paiement.

16710 Saint-Yrieix-sur-Charente

L'Atelier
Tél : 05 16 29 03 21
http://ecolelatelier.com
Réseau Reca
> Classe préparatoire en dessin
pour l'entrée aux écoles de cinéma
d'animation
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur dossier artistique, entretien et
dossier artistique.
Durée : 1 an
Coût : 5 900 €
> Titre certifié chef dessinateur-trice
concepteur en cinéma d'animation,
niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur dossier et entretien avec dossier
artistique.
Durée : 3 ans
Coût : 7 400 € par an

26500 Bourg-lès-Valence

La Poudrière
Tél : 04 75 82 08 08
www.poudriere.eu
Réseau Reca
> Titre certifié réalisateur de film
d'animation, niveau bac + 5
Formation : initiale, continue
Admission : 22 ans minimum, prére-
quis techniques en animation, pas de
diplôme spécifique requis.
Sur dossier de travaux artistiques,
épreuves et entretien.
Durée : 2 ans
Coût : - formation initiale : 1 000 €
par an
- formation continue : variable selon
les statuts

30000 Nîmes

Créajoux
Tél : 04 66 35 56 20
www.creajoux.fr
Réseau SNJV
> Certificat d'école game production
Formation : initiale
Admission : avoir validé un cursus
en infographie ou programmation de
jeu vidéo.
Sur tests et entretien.
Durée : 1 an
Coût : 6 800 €
> Certificat d'école infographiste
jeu vidéo
Formation : initiale
Admission : niveau bac ou prépa jeu
vidéo.
Sur dossier artistique, tests et
entretien.
Durée : 3 ans
Coût : - mise à niveau en dessin :
750 €
- 1^{re} année : 6 100 €
- 2^e année : 6 400 €
- 3^e année : 5 400 €
> Certificat d'école infographiste
spécialisé cinématique jeu vidéo
Formation : initiale
Admission : niveau bac ou classe
prépa.
Sur tests, entretien et présentation
de travaux personnels.

Durée : 4 ans
Coût : - mise à niveau : 750 €
- 1^{re} année : 6 100 €
- 2^e année : 6 400 €
- 3^e année : 5 400 €
- 4^e année : 5 400 €
> Certificat d'école testeur de jeu
vidéo
Formation : initiale
Admission : niveau bac.
Sur entretien.
Durée : 210h sur 6 semaines
Coût : 1 850 €
> Classe préparatoire jeu vidéo
Formation : initiale
Admission : niveau 3^e.
Sur entretien.
Durée : 1 an
Coût : 3 800 €
> Titre certifié développeur jeu vidéo,
niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : niveau bac (S ou STI2D)
ou prépa jeu vidéo.
Sur tests et entretien.
Admission directe en 2^e année
possible avec un BTS ou DUT
informatique.
Sur tests et entretien.
Sur tests et entretien.
Durée : 2 ou 3 ans selon le niveau
d'entrée
Coût : - 1^{re} année : 4 700 €
- 2^e année : 5 800 €
- 3^e année : 5 900 €

31200 Toulouse

École Aries - Site de Toulouse
Tél : 09 70 15 00 15
www.ecolearies.fr
Réseau SNJV
> Titre certifié concepteur 3D-VFX,
niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac, prérequis en dessin,
sinon mise à niveau obligatoire.
Sur dossier, test et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 550 € et 7 850 €
par an en fonction des modalités de
paiement.

34086 Uzès Cedex 04

École supérieure des métiers artis-
tiques - site de Toulouse (Esma)
Tél : 05 34 42 20 02
www.esma-3d.fr
Réseau Reca
> Titre certifié chef de projets 3D et
effets spéciaux
Formation : initiale
Admission : bac et justifier d'une
pratique artistique.
Sur dossier artistique et entretien.
Durée : 4 ans
Coût : 6 980 € par an

31670 Labège

L'Institut supérieur des arts appli-
qués - Site de Toulouse (Lisaa)
Tél : 05 61 39 77 20
www.lisaa.com
> Titre certifié concepteur en anima-
tion et effets spéciaux numériques,
niveau bac +3/+4 parcours anima-
teur 2D/3D, effets spéciaux

Formation : initiale
Admission : sur entretien et présentation de travaux personnels.
Durée : 3 ans
Coût : 7 690 € par an

33070 Bordeaux Cedex

L'Institut supérieur des arts appliqués - Site de Bordeaux (Lisaa)
Tél : 05 56 12 40 58
www.lisaa.com
Réseau SNJV

> Titre certifié concepteur de jeux vidéo, niveau bac +3/+4

Formation : initiale
Admission : sur entretien et présentation de travaux personnels.
Durée : 3 ans
Coût : 7 690 € par an

34090 Montpellier

Artfx
Tél : 04 99 77 01 42
www.artfx.fr
Réseau Reca

> Titre certifié réalisateur numérique, niveau bac + 5 option effets spéciaux, animateur 3D ou infographie 3D

Formation : initiale
Admission : bac.
Sur entretien, présentation de travaux personnels et tests.
Admission directe en 2^e année possible avec un bac +1.
Sur dossier artistique.
Admission directe en 3^e année avec un bac +2 et une connaissance solide de la 3D.
Sur dossier artistique, tests et entretien.
Durée : 5 ans
Coût : - 1^{re} année : 6 800 €
- de la 2^e à la 5^e année : 7 800 € par an

34086 Montpellier Cedex 04

École supérieure des métiers artistiques - site de Montpellier (Esma)
Tél : 04 67 63 01 80
www.esma-3d.fr
Réseau Reca

> Titre certifié chef de projets 3D et effets spéciaux

Formation : initiale
Admission : bac et justifier d'une pratique artistique.
Sur dossier artistique et entretien.
Durée : 4 ans
Coût : 6 980 € par an

34980 Montferrier-sur-Lez

Objectif 3D
Tél : 04 67 15 01 66
www.objectif3d.com

> Titre certifié infographiste 3D, niveau bac + 2 options cinéma d'animation 3D & VFX, game art et design, game programming
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur entretien.
Admission directe en années supérieures l'expérience ou le cursus du candidat.
Sur dossier artistique, tests techniques en 3D et entretien.

Pour le cursus game programming :
Bac scientifique.
Sur tests et entretien.
Durée : 3 ou 4 ans (en incluant l'année préparatoire), le cursus game programming se fait en 3 ans
Coût : - 1^{re} année (année préparatoire) : 6 700 €
- 2^e, 3^e et 4^e années : 7 200 € par an
Cursus game programming
- 1^{re} année : 6 700 €
- 2^e et 3^e années : 6 900 €

44000 Nantes

École Pivaut
Tél : 02 40 29 15 92
www.ecole-pivaut.fr
Réseau Reca

> Certificat d'école animation 2D
Formation : initiale
Admission : bac ou niveau bac (suivant la section sur dérogation) ou année préparatoire.
Sur dossier artistique et concours.
Durée : 3 ans
Coût : - 1^{re} année : 4 000 €
- 2^e année : 4 200 €
- 3^e année : 4 600 €
> Certificat d'école animation 3D
Formation : initiale
Admission : bac ou niveau bac (suivant la section sur dérogation) ou année préparatoire.
Sur dossier artistique et concours.
Durée : 3 ans
Coût : - 1^{re} année : 4 000 €
- 2^e année : 6 200 €
- 3^e année : 6 200 €

> Certificat d'école concept art
Formation : initiale
Admission : bac ou niveau bac (suivant la section sur dérogation) ou année préparatoire.
Sur dossier artistique et concours.
Durée : 4 ans
Coût : - 1^{re} année : 4 000 €
- 2^e année : 4 300 €
- 3^e année : 4 600 €
- 4^e année : 5 000 €

44200 Nantes Cedex 04

École supérieure des métiers artistiques - site de Nantes (Esma)
Tél : 02 28 24 18 40
www.esma-3d.fr

> Titre certifié chef de projets 3D et effets spéciaux
Formation : initiale
Admission : bac et justifier d'une pratique artistique.
Sur dossier artistique et entretien.
Durée : 4 ans
Coût : 6 980 € par an

59300 Valenciennes

Rubika
Tél : 03 61 10 12 20
http://rubika-edu.com
Réseau Reca, SNJV

> Titre certifié réalisateur numérique, niveau bac + 5 option animation 3D ou image VFX
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier artistique.

Admission directe possible à bac +2 avec compétences artistiques et techniques.
Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier artistique.
Admission directe possible à bac +3 avec compétences en techniques d'animation.
Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier artistique.
Durée : 5 ans
Coût : - 1^{re}, 2^e et 3^e années : 8 250 € par an
- 4^e et 5^e années : 9 500 € par an
> Titre certifié réalisateur vidéo-ludique, niveau bac + 5 option game art, game design ou game programming
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier artistique.
Admission directe possible à bac +2 avec compétences artistiques et techniques.
Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier artistique.
Admission directe possible à bac +3 avec compétences en techniques d'animation.
Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier artistique.
Durée : 5 ans
Coût : - 1^{re}, 2^e et 3^e années : 8 250 € par an
- 4^e et 5^e années : 9 500 € par an

69002 Lyon

Bellecour école
Tél : 04 78 92 92 83
www.bellecour.fr
Réseau Reca, SNJV
> Bachelor 3D options cinéma art/ game art, VFX, animation 3D
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur entretien et dossier artistique.
Durée : 3 ans
Coût : 7 900 € par an

> Bachelor animation 2D
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur entretien et dossier artistique.
Durée : 3 ans
Coût : 7 900 € par an
> Bachelor concept art
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur entretien et dossier artistique.
Durée : 3 ans
Coût : 8 300 € par an
> Mastère entertainment parcours technical art, VFX supervision, animation supervision, réalisation, direction artistique, game development
Formation : initiale
Admission : bac + 3 du domaine.
Sur entretien et présentation d'un dossier artistique.

Durée : 2 ans
Coût : 7 300 € par an

69002 Lyon

École supérieure des métiers artistiques - site de Lyon (Esma)
Tél : 04 78 37 22 32
www.esma-3d.fr
Réseau Reca
> Titre certifié chef de projets 3D et effets spéciaux
Formation : initiale
Admission : bac et justifier d'une pratique artistique.
> Sur dossier artistique et entretien.
Durée : 4 ans
Coût : 6 980 € par an

69007 Lyon

École Aries - Site de Lyon
Tél : 09 70 15 00 15
www.ecolearies.fr
Réseau SNJV
> Titre certifié concepteur 3D-VFX, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac, prérequis en dessin, sinon mise à niveau obligatoire.
Sur dossier, test et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 800 € et 7 950 € par an en fonction des modalités de paiement.
> Titre certifié game designer concepteur de jeux, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac, prérequis artistiques, sinon mise à niveau obligatoire.
Sur dossier, test et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 800 € et 7 950 € par an en fonction des modalités de paiement.

75005 Paris

École de communication visuelle - Paris (ECV Paris)
Tél : 01 55 25 80 10
www.ecv.fr
> Année préparatoire aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art : prépa art et design et prépa animation
Formation : initiale
Admission : niveau bac minimum, lettre de motivation et travaux personnels, entretien d'admission
Durée : 1 an
Coût : - droit d'inscription : 450 € (900 € hors UE)
- frais de scolarité : 7 670 € (hors Paris : 6 930 €)
> Titre certifié directeur artistique en communication visuelle et multimédia, niveau bac + 5 options design et animation
Formation : initiale
Admission : niveau bac.
CV, lettre de motivation, dossier artistique et entretien.
Admission directe possible en 2^e année avec une prépa design ou animation.
Admission directe possible

en 4^e année avec un bac + 3 en animation 2D/3D ou design selon l'option.

Durée : 5 ans

Coût : - 1^{re} année : 7 670 €
- de la 2^e à la 5^e année : 8 980 € par an + 250 € par an de frais techniques

- frais d'inscription : 450 €

75006 Paris

EAP PrépaSeine InfoSeine

Tél : 01 43 54 23 14

<http://eapseine.fr>

> Préparation aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art, d'architecture et d'animation

Formation : initiale

Admission : 17 ans minimum et bac (ou équivalent), sur entretien avec présentation d'un dossier artistique

Durée : 1 an

Coût : 6 800 € de frais de scolarité + 300 € de préinscription

75011 Paris

École Prépart

Tél : 01 47 00 06 56

www.prepart.fr

> Préparation aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art : prépa beaux-arts, design, graphisme, espace-architecture, animation-illustration, cinéma

Formation : initiale, continue

Admission : 17-25 ans, bac requis, sur entretien et présentation d'un dossier artistique.

Durée : 1 an

75011 Paris

Isart Digital

Tél : 01 48 07 58 48

www.isartdigital.com

Réseau Recca, SNJV

> Titre certifié concepteur-trice de jeux - game designer, niveau bac +3/+4

Formation : initiale

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique. Durée : 4 ans

Coût : - 1^{re} année (prépa intégrée) : 7 500 € + 450 € de frais d'inscription

- 2^e et 3^e années : 7 800 € par an
- 4^e année : 8 100 €

> Titre certifié lead développeur, niveau bac + 5

Formation : initiale

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique. Entrée parallèle possible selon résultats au concours ou les prérequis du candidat.

Durée : 4 ans (contrat de professionnalisation possible à partir de la 4^e année)
Coût : - 1^{re} année : 7 500 € + 450 € de frais d'inscription

- 2^e et 3^e années : 7 800 € par an
- 4^e année : 8 100 €

> Titre certifié lead gameplay programmer, niveau bac +3/+4

Formation : initiale

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Durée : 4 ans

Coût : - 1^{re} année (prépa intégrée) : 7 500 € + 450 € de frais d'inscription

- 2^e et 3^e années : 7 800 € par an

- 4^e année : 8 100 €

> Titre certifié lead graphiste jeux vidéo, niveau bac +3/+4

Formation : initiale

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique. Admission directe possible en années supérieures en fonction des résultats au concours ou des prérequis du candidat.

Durée : 5 ans

Coût : - 1^{re} année : 7 500 € + 450 € de frais d'inscription

- 2^e et 3^e années : 7 800 € par an

- 4^e et 5^e années : 8 100 € par an

> Titre certifié superviseur-euse en animation 3D, niveau bac + 5

parcours film d'animation 3D ou cinéma FX 3D

Formation : initiale

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Admission directe possible en années supérieures en fonction des résultats au concours ou des prérequis du candidat.

Durée : 5 ans

Coût : - 1^{re} année (prépa intégrée) : 7 500 € + 450 € de frais d'inscription

- 2^e et 3^e années : 7 800 € par an

- 4^e et 5^e années : 8 100 € par an

75012 Paris

Studio Mercier

Tél : 01 44 68 07 32

www.studiomercier.com

> Titre certifié infographe en image de synthèse 3D, niveau bac + 2

Formation : contrat de professionnalisation, alternance, initiale

Admission : bac ou niveau bac, 16 ans minimum. Sur entretien.

Durée : 3 ans (alternance possible en années 2 et 3)

> Titre certifié réalisateur numérique en image de synthèse 3D, niveau bac +3/+4

Formation : contrat de professionnalisation, alternance, initiale

Admission : bac ou niveau bac, 16 ans minimum. Sur entretien.

Durée : 2 ans (contrat de professionnalisation possible en années 2 et 3)

75013 Paris

L'Institut supérieur des arts

appliqués - Pôle design graphique (Lisaa)

Tél : 01 85 73 23 40

www.lisaa.com

> Prépa arts appliqués, prépa arts appliqués internationale, prépa architecture

Formation : initiale

Admission : 17 ans minimum, niveau bac. Entretien de motivation avec présentation d'un dossier.

Durée : 1 an

Coût : Inscription : 450 €

Scolarité : 7 590 €

92916 Paris La Défense Cedex

Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

Tél : 01 41 16 75 11

www.iim.fr

Réseau SNJV

> Titre certifié chef de projet multimédia, niveau bac +3/+4
parcours animation 3D, création et design, communication digitale et e-business, développement web, jeux vidéo

Formation : initiale

Admission : bac + 2 web, multimédia, digital, communication ou jeux vidéo ou validation de l'année préparatoire.

Sur dossier, test et entretien.

Durée : 2 ans ou 3 ans (avec prépa)

Coût : 7 500 € par an

> Titre certifié réalisateur-trice numérique, niveau bac + 5

parcours game art, game programming, production et marketing du jeu vidéo, gestion de production 3D

Formation : initiale

Admission : bac + 3 web, multimédia, digital, communication ou jeux vidéo.

Sur dossier, test et entretien.

Durée : 2 ans

Coût : 7 500 € par an

94310 Orly

École Georges Méliès

Tél : 01 48 90 86 23

www.ecolegeorgesmelies.fr

Réseau Recca

> Certificat d'école artisan de l'image animée

Formation : initiale

Admission : bac, bonne culture artistique et aptitudes pour le numérique.

Sur entretien de motivation et tests.

Admission supérieure possible pour les titulaires d'un bac + 2 du domaine de l'animation.

Durée : 3 ou 5 ans

Coût : - 1^{re} et 2^e années : 7 500 € par an

- 3^e et 4^e années : 7 700 € par an

> Certificat d'école artisan du jeu vidéo

Formation : initiale

Admission : bac, justifier d'une bonne culture artistique et de compétences en arts appliqués.

Sur entretien de motivation et tests.

Durée : 3 ou 5 ans

Coût : - 1^{re} et 2^e années : 7 500 € par an

- 3^e année : 7 700 €

- 4^e et 5^e années : non communiqué

> Classe préparatoire atelier des beaux-arts Georges Méliès

Formation : initiale

Admission : pas de prérequis de diplôme.

Sur entretien de motivation avec travaux personnels.

Durée : 1 an

Coût : 6 500 €

Privé

13200 Arles

École motion picture in Arles (Mopa)

Tél : 04 90 99 46 90

www.ecole-mopa.fr

Réseau Recca

> Titre certifié concepteur réalisateur 3D, niveau bac + 5 parcours métiers de l'animation ou métiers de l'image

Formation : initiale

Admission : bac, possibilité d'intégrer une classe préparatoire avec le niveau bac.

Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier de travaux personnels.

Admission directe possible en 3^e année à bac +2 avec compétences artistiques et techniques.

Sur concours et entretien avec présentation d'un dossier de travaux personnels.

Durée : 5 ans

Coût : - année préparatoire : 5 600 €

- 1^{re} et 2^e années : 7 250 € par an

- 3^e, 4^e et 5^e années : 7 900 € par an

33000 Bordeaux

École de communication visuelle - Aquitaine (ECV Aquitaine)

Tél : 05 56 52 90 52

www.ecv.fr

Réseau Recca

> Titre certifié directeur artistique en communication visuelle et multimédia, niveau bac + 5 options design ou animation

Formation : initiale

Admission : niveau bac.

Sur dossier, travaux personnels et entretien.

Admission directe possible en 2^e année avec un bac +1.

Sur dossier, travaux personnels et entretien.

Admission directe possible en 4^e année avec un bac +3 en animation 2D/3D ou design selon l'option.

Sur dossier et travaux personnels.

Durée : 5 ans

Coût : - 1^{re} année : 6 930 €

- de la 2^e à la 5^e année : 8 270 € par an

35700 Rennes

École supérieure de réalisation audiovisuelle de Rennes (Esra Bretagne)

Tél : 02 99 36 64 64

www.esra.edu

Réseau Recca

> Titre certifié infographiste de films d'animation, niveau bac +3/+4

options réalisation, modélisation ou rendu et lumière/compositing 3D et VFX

Formation : initiale

Admission : bac.

Sur concours et dossier de travaux personnels.

Durée : 3 ans

Coût : 7 750 € par an

37200 Tours

École Brassart - Site de Tours
Tél : 02 36 70 49 80
www.brassart.fr

> Titre certifié concepteur-trice réalisateur-trice 3D de l'Esmi, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : niveau terminale minimum, sur dossiers, tests artistiques et entretien.
Possibilité de ne pas suivre l'année préparatoire pour des étudiants ayant déjà suivi prépa en arts graphiques.
Durée : 3 ou 4 ans (avec l'année préparatoire)
Coût : - année préparatoire : 4 950 €
- 1^{re} année : 6 350 € par an

38240 Meylan

École Aries - Site de Grenoble
Tél : 04 76 41 00 00
www.ecolearies.fr
Réseau SNJV

> Titre certifié concepteur 3D-VFX, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac, prérequis en dessin, sinon mise à niveau obligatoire.
Sur dossier, test et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 550 € et 7 800 € par an

59000 Lille

École de communication visuelle - Nord (ECV Nord Europe)
Tél : 03 28 52 84 60
www.ecv.fr

> Titre certifié de directeur artistique en communication visuelle et multimédia, niveau bac + 5 options design ou animation
Formation : initiale
Admission : niveau bac.
Sur dossier, travaux personnels et entretien.
Admission directe possible en 2^e année avec un bac +1.
Sur dossier, travaux personnels et entretien.
Admission directe possible en 4^e année avec un bac +3 en animation 2D/3D ou design selon l'option.
Sur dossier et travaux personnels.
Durée : 5 ans
Coût : - 1^{re} année : 6 930 €
- de la 2^e à la 5^e année : 8 270 € par an

66270 Le Soler

Institut de développement et enseignement multimédia (Idem)
Tél : 04 68 92 53 84
www.lidem.eu
Réseau Recca

> Titre certifié concepteur et réalisateur numérique d'animation 2D/3D, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac.
Dossier artistique, test et entretien.
Durée : 3 ans + 1 an de classe préparatoire
Coût : non communiqué

69003 Lyon

École Émile Cohl
Tél : 04 72 12 01 01
www.cohl.fr
Réseau Recca

> Certificat d'école dessin 3D
Formation : initiale
Admission : bac ou classe prépa.
Dossier artistique et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : - 1^{re} année : 6 810 €
- 2^e année : 7 110 €
- 3^e année : 7 410 €
- frais d'inscription : 900 €
> Diplôme de dessinateur-praticien, diplôme visé par l'État, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac.
Dossier artistique et entretien.
Possibilité d'intégrer le cursus après une année de classe prépa dessin de l'école.
Durée : 3 ans (4 ans avec la classe prépa dessin)
Coût : - prépa dessin : 6 240 €
- 1^{re} année : 7 950 €
- 2^e année : 8 250 €
- 3^e année : 8 550 €
- frais d'inscription : 900 €
> Titre certifié dessinateur concepteur, niveau bac + 5 options édition-multimédia, court métrage ou jeu vidéo
Formation : initiale
Admission : bac + 3 artistique.
Sur dossier artistique et entretien.
Durée : 2 ans
Coût : - 1^{re} année : 8 550 €
- 2^e année : 8 100 €
- frais d'inscription : 900 €

74000 Annecy

École Aries - Site d'Annecy
Tél : 09 70 15 00 15
www.ecolearies.fr
Réseau SNJV

> Titre certifié concepteur 3D-VFX, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac, prérequis en dessin, sinon mise à niveau obligatoire.
Sur dossier, test et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 550 € et 7 800 € par an en fonction des modalités de paiement.
> Titre certifié game designer - concepteur de jeu, niveau bac +3/+4
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur dossier, tests et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : entre 7 550 € et 7 800 € par an en fonction des modalités de paiement.

75011 Paris

E-artsup
Tél : 01 44 08 00 62
www.e-artsup.net

> Titre certifié de responsable de la création, niveau bac +3/+4 options game et creative coding, conception 3D, game art, cinéma d'animation
Formation : initiale
Admission : bac.

Sur entretien, présentation d'un dossier de travaux personnels et tests.
Pour les bac + 1 à 4 : intégration dans le cursus envisagé après dossier, examen et entretien.
Cursus personnalisé possible pour certains étudiants issus de filières non artistiques.
Durée : 3 ans
Coût : - Frais de scolarité : 7 980 € par an

75012 Paris

École supérieure de génie informatique (ESGI)
Tél : 01 56 06 90 47
www.esgi.fr
Réseau SNJV

> Titre certifié chef-fe de projet logiciel et réseaux, niveau bac +3/+4 option ingénierie des jeux vidéo et de la 3D
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur dossier, tests et entretien.
Durée : 3 ans
Coût : - 1^{re} année : 6 400 €
- 2^e année : 6 485 €
- 3^e année : 7 445 €
> Titre certifié expert en ingénierie de l'informatique et des systèmes d'information, niveau bac + 5 option ingénierie de la 3D et du jeu vidéo
Formation : initiale
Admission : bac + 3.
Sur dossier, tests et entretien.
Durée : 2 ans
Coût : 7 475 € par an

75012 Paris

Institut de création et animations numériques (Ican)
Tél : 01 44 68 10 09
www.ican-design.fr
Réseau SNJV

> Titre certifié designer numérique, niveau bac +3/+4 parcours design 3D et animation, game design ou web et communication graphique
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur dossier, tests et entretien.
Accès direct en 2^e année possible avec bac + 2 en arts, autre que l'animation.
Durée : 3 ans
Coût : non communiqué
> Titre certifié expert-e du design numérique et interactif, niveau bac + 5
Formation : initiale
Admission : bac +3/4 informatique, mathématiques ou scientifique.
Dossier, tests et entretien.
Durée : 2 ans
Coût : non communiqué

75015 Paris

École supérieure de réalisation audiovisuelle de Paris (Esra Paris)
Tél : 01 44 25 25 25
www.esra.edu

Réseau Recca
> Diplôme d'études supérieures du film d'animation (Desfa), niveau bac +3/+4 options réalisation-animation, modélisation, rendu et lumière,

compositing 3D et VFX
Formation : initiale
Admission : bac.
Sur concours et présentation d'un dossier de travaux personnels.
Durée : 3 ans
Coût : 8 140 € par an

75015 Paris

L'Institut supérieur des arts appliqués - Pôle animation et jeu vidéo (Lisaa)

Tél : 01 71 39 88 00

www.lisaa.com

Réseau Recca, SNJV

> Titre certifié concepteur de jeux vidéo, niveau bac +3/+4
Formation : initiale

Admission : sur entretien et présentation de travaux personnels.
Durée : 3 ans
Coût : - 1^{re} année : 7 590 €
- 2^e et 3^e année : 8 990 € par an
> Titre certifié concepteur en animation et effets spéciaux numériques, niveau bac +3/+4 parcours animateur 2D, animateur 3D, effets spéciaux
Formation : initiale
Admission : sur entretien et présentation de travaux personnels.
Durée : 3 ans
Coût : - 1^{re} année : 7 590 €
- 2^e et 3^e années : 8 990 € par an

■ LISTE 8

Formations universitaires

Seuls les licences pro et masters spécifiques aux jeux vidéo ont été cités. Pour les formations en multimédia plus généralistes, se reporter au dossier Actuel-Cidj 2.685 Métiers du web.

Licences professionnelles

> Level Designer, Game Designer : Paris 13 IUT
> Métiers du jeu vidéo : Montpellier 3

Masters

> Jeux vidéo : Montpellier 3
> Jeux vidéo, image, créativité : Polytech Nice (Nice)
> Écritures interactives : Lyon 3
> Ingénierie des systèmes images et sons : Valenciennes
> Management de la communication audiovisuelle : Valenciennes
> Télévision, Internet, réseaux : Lyon 3
> Trucage numérique des images et des sons : Valenciennes

Actuel Ile-de-France

■ LISTE 1 (IDF)

Prépas animation des écoles d'art

Ces écoles proposent une année préparatoire à l'entrée en école d'art, spécialité animation.

75005 Paris

École de communication visuelle - Paris (ECV Paris)
Tél : 01 55 25 80 10
www.ecv.fr

Privé hors contrat

> Année préparatoire aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art : prépa art et design et prépa animation

Admission : niveau bac minimum, lettre de motivation et travaux personnels, entretien d'admission

Durée : 1 an

Coût : - droit d'inscription : 450 € (900 € hors UE)

- frais de scolarité : 7 670 € (hors Paris : 6 930 €)

75006 Paris

EAP PrépaSeine InfoSeine
Tél : 01 43 54 23 14

http://eapseine.fr

Privé hors contrat

> Préparation aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art, d'architecture et d'animation

Admission : 17 ans minimum et bac (ou équivalent), sur entretien avec présentation d'un dossier artistique

Durée : 1 an

Coût : 6 800 € de frais de scolarité + 300 € de préinscription

75011 Paris

École Prépa'art
Tél : 01 47 00 06 56

www.prepart.fr

Privé hors contrat

> Préparation aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art : prépa beaux-arts, design, graphisme, espace-architecture, animation-illustration, cinéma

Admission : 17-25 ans, bac requis, sur entretien et présentation d'un dossier artistique.

Durée : 1 an

75013 Paris

Gobelins, l'École de l'image - Campus Paris-Saint-Marcel

Tél : 01 40 79 92 79

www.gobelins.fr

Consulaire

> Prépa métiers de l'image, prépa animation

Admission : bac général, technologique ou pro

Durée : 1 an

Coût : à partir de 7 000 €

(12 800 € hors UE)

■ LISTE 2 (IDF)

BTS / DNMADE en alternance

Suite à la réforme des études artistiques, ces établissements préparent au BTS design graphique option communication et médias numériques (dernière rentrée en 2019) ou au DNMADE.

Contrat d'apprentissage : A
Contrat de professionnalisation : CP

75020 Paris

Autograf

Tél : 01 43 70 00 22

www.autograf.fr

Privé hors contrat

> BTS design graphique option communication et médias numériques : CP

Admission : accessible sans le bac après une année de mise à niveau en arts appliqués.

Sur entretien et présentation d'un book.

Durée : 2 ans

75020 Paris

Gobelins, l'École de l'image - Campus Paris-Gambetta

CCI de Paris Île-de-France

Tél : 01 40 31 42 00

www.gobelins.fr

Consulaire

> BTS design graphique option communication et médias numériques : A

93170 Bagnolet

CFA des métiers de la communication visuelle et du multimédia (CFA) Com

Campus fonderie de l'image

Tél : 01 55 82 41 41

www.campusfonderiedelimage.org

Association

> BTS design graphique option communication et médias numériques : A
Durée : 2 ans

> DNMADE parcours motion designer, communication et technologies immersives : A
Durée : 3 ans

> DNMADE parcours UX designer, applications et objets connectés pour la communication : A
Durée : 3 ans

Liste 1

Prépas animation des écoles d'art p. 22

Liste 2

BTS / DNMADE en alternance p. 22

Liste 3

Autres formations en alternance p. 22

Liste 4

Formation continue p. 23

Liste 5

Conseil régional p. 23

■ LISTE 3 (IDF)

Autres formations en alternance

Ces établissements proposent des formations dans le cadre du contrat d'apprentissage (A) ou du contrat de professionnalisation (CP) dans les domaines du jeu vidéo et du cinéma d'animation.

75011 Paris

Isart Digital

Tél : 01 48 07 58 48

www.isartdigital.com

Privé hors contrat

> Titre certifié concepteur de jeux - game designer, niveau bac +3/+4 : CP
Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Durée : 4 ans dont 1 année de prépa (contrat de professionnalisation possible à partir de la 3^e année)

> Titre certifié lead développeur, niveau bac + 5 : CP

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Entrée parallèle possible selon résultats au concours ou les prérequis du candidat.

Durée : 4 ans (contrat de professionnalisation possible à partir de la 4^e année)

> Titre certifié lead gameplay programmer, niveau bac +3/+4 : CP

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Durée : 4 ans dont 1 année de prépa (contrat de professionnalisation possible à partir de la 4^e année)

> Titre certifié lead graphiste jeux vidéo, niveau bac +3/+4 : CP

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Admission parallèle possible en fonction du résultat du concours ou des prérequis du candidat.

Durée : 5 ans dont 1 année de prépa (contrat de professionnalisation possible à partir de la 4^e année)

> Titre certifié superviseur-euse en animation 3D parcours film d'animation 3D ou cinéma FX 3D, niveau bac + 5 : CP

Admission : bac.

Sur concours et dossier artistique.

Entrée directe en 2^e année selon résultats au concours.

Durée : 5 ans dont une année de prépa (contrat de professionnalisation possible à partir de la 4^e année)

75012 Paris

École supérieure de génie informatique (ESGI)

Tél : 01 56 06 90 47

www.esgi.fr

Privé

> Titre certifié chef-fe de projet logiciel et réseaux option ingénierie des jeux vidéo et de la 3D, niveau bac +3/+4 : A, CP

Admission : bac.

Sur dossier, tests et entretien.

Durée : 3 ans

> Titre certifié expert en ingénierie de l'informatique et des systèmes d'information option ingénierie de la 3D et du jeu vidéo, niveau bac + 5 : A, CP

Admission : bac + 3.

Sur dossier, tests et entretien.

Durée : 2 ans

75012 Paris

Institut de création et animations numériques (Ican)

Tél : 01 44 68 10 09

www.ican-design.fr

Privé

> Titre certifié designer numérique parcours design 3D et animation, game design ou web et communication graphique, niveau bac +3/+4 : A, CP

Admission : bac.

Sur dossier, tests et entretien.

Admission directe en 2^e ou 3^e année en fonction du niveau du candidat.

Durée : 3 ans

> Titre certifié expert en ingénierie de l'informatique et des systèmes d'information appliqué au design et animation 3D, game design ou web et communication visuelle, niveau bac + 5 : CP

Admission : bac +3/+4 informatique, mathématiques ou scientifique.

Sur dossier, tests et entretien.

Durée : 2 ans

75012 Paris

Studio Mercier

Tél : 01 44 68 07 32

www.studiomercier.com

Privé hors contrat

> Titre certifié infographe en image de synthèse 3D, niveau bac + 2 : CP



Admission : bac ou niveau bac, 16 ans minimum. Sur entretien.
Durée : 3 ans (alternance possible en années 2 et 3)

> Titre certifié réalisateur numérique en image de synthèse 3D, niveau bac +3/+4 : CP

Admission : bac ou niveau bac, 16 ans minimum. Sur entretien.
Durée : 2 ans (contrat de professionnalisation possible en années 2 et 3)

75013 Paris

Gobelins, l'École de l'image
- Campus Paris-Saint-Marcel
CCI de Paris Ile-de-France
Tél : 01 40 79 92 79
www.gobelins.fr

Consulaire

> Licence pro techniques et activités de l'image et du son spécialité gestion de la production audiovisuelle : A

75020 Paris

Autograf
Tél : 01 43 70 00 22
www.autograf.fr

Privé hors contrat

> Bachelor vidéo game art : CP
Admission : Sur entretien et présentation d'un book.

Durée : 3 ans

> Titre certifié directeur artistique en design graphique options création graphique, création publicitaire ou création numérique et interactive, niveau bac + 5 : CP
Admission : bac + 3.

Sur entretien et présentation d'un book.

Durée : 2 ans

77454 Marne-la-Vallée Cedex 2

Université Paris-Est Marne-la-Vallée (Upem)

Tél : 01 60 95 76 76 (SIO-IP)

www.u-pem.fr

Public

> Licence pro gestion de la production audiovisuelle : A

> Master M2 sciences de l'image : A

93170 Bagnolet

CFA des métiers de la communication visuelle et du multimédia (CFA' Com)

Campus fonderie de l'image

Tél : 01 55 82 41 41

www.campusfonderiedelimage.org

Association

> DNMADE parcours motion designer, communication et technologies immersives : A

Durée : 3 ans

> Titre certifié concepteur designer en communication graphique option print, UX design, motion design ou game design, niveau bac +3/+4 :

A, CP

Admission : bac + 2 filières des métiers de la communication visuelle, du graphisme, de la publicité, des arts appliqués ou du multimédia.

Durée : 1 an

94366 Bry-sur-Marne Cedex

Institut national de l'audiovisuel (Ina SUP)

(Ina SUP)

Tél : 01 49 83 24 24

www.ina-expert.com

Public

> Diplôme Ina reconnu par l'État motion design : CP

Admission : BTS métiers de l'audiovisuel, montage et postproduction, BTS graphisme ou L2 dans les domaines du montage et du graphisme.

Sur dossier, test et entretien.

Durée : 8 mois

LISTE 4 (IDF)

Formation continue

Ces formations s'adressent aux salariés et aux demandeurs d'emploi.

75012 Paris

Studio Mercier

Tél : 01 44 68 07 32

www.studiomercier.com

Privé hors contrat

> Titre certifié infographe en image de synthèse 3D, niveau bac + 2
Admission : bac ou niveau bac, 16 ans minimum. Sur entretien.

Durée : 3 ans

> Titre certifié réalisateur numérique en image de synthèse 3D, niveau bac +3/+4

Admission : bac ou niveau bac, 16 ans minimum.

Sur entretien.

Durée : 2 ans

75020 Paris

Autograf

Tél : 01 43 70 00 22

www.autograf.fr

Privé hors contrat

> Titre certifié directeur artistique en design graphique options création graphique, création publicitaire ou création numérique et interactive, niveau bac + 5

Admission : bac + 3.

Sur entretien et présentation d'un book.

Durée : 2 ans

Coût : non communiqué

LISTE 5 (IDF)

Conseil régional

Le Conseil régional Île-de-France finance des stages de formation de courte durée (moins de 300 h) et de longue durée (plus de 300 h).

- Les formations financées par le Conseil régional Île-de-France s'adressent aux salariés et aux demandeurs d'emploi franciliens de tout âge et en priorité peu qualifiés. Il existe des formations professionnelles continues à tous les niveaux et dans tous les secteurs d'activité. Consulter l'offre de formations financées par la Région Île-de-France : www.defi-metiers.fr



LE CIDJ,
UN CARREFOUR D'ÉCHANGES
ET DE SERVICES

- Entretiens personnalisés
- Documentation et logiciels d'aide à l'orientation
- Accueil de groupes, ateliers collectifs et animations thématiques
- Job dating et alternance dating
- Offres d'emploi
- Espace co-working

Des partenaires spécialisés :

- CIO Médiacom
- Pôle emploi
- Mission locale de Paris
- Point d'accès au droit des jeunes
- Carte jeunes européenne
- BGE Adil
- CIlaj

Centre d'Information
et de Documentation
Jeunesse (CIDJ)
101 quai Branly
75015 Paris
Tél : 01 44 49 12 00
Métro : Bir-Hakeim
ou Champ de Mars
www.cidj.com

