



esa
games

école supérieure
d'art digital

**FORMEZ-VOUS
AUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO !**

ESA GAMES

PREMIÈRE ÉCOLE DE JEU VIDÉO EN VAUCLUSE

09 71 00 03 01

5, CHEMIN DE SAINT LABRE
84200 CARPENTRAS

www.esagames.com

facebook Ecole Esa



ESA GAMES

PREMIÈRE ÉCOLE DE JEU VIDÉO EN VAUCLUSE

Notre enseignement est basé sur la passion et l'engagement. La première année est consacrée à un tronc commun très dense où chaque étudiant doit assimiler les bases afin de pouvoir très rapidement travailler sur des projets concrets. L'étudiant de première année suit un enseignement intense dans les matières des deux sections.

Durant son cursus chaque étudiant travaille sur un ordinateur et tablette graphique fournis par l'école. Chaque année l'école s'engage grâce à un carnet d'adresses exceptionnel, à faire intervenir des Maîtres dans chaque domaine (John Howe, Aleks Briclot, Alain Tascan, Patrice Garcia, Jean Maxime Moris, Mathias Verhasselt et tant d'autres...) de manière à ce que vous puissiez bénéficier de leur expérience et leurs connaissances.

Votre parcours d'étudiant va s'étoffer d'un stage en entreprise d'un mois en seconde année au mois de janvier, et de six mois en troisième année, de Janvier à Juin, ainsi que de nos nombreux workshops et rencontres professionnelles.

« Nous vous remercions pour l'enseignement que vous avez su donner à notre fille Jennifer. Celui - ci lui a permis de réaliser son rêve : trouver un stage de 6 mois puis un emploi direct en cdi auprès d'un studio professionnel. Nous vous souhaitons à tous une très belle continuité. »
Parents d'étudiante première promotion.





FORMATION TECHNICAL GAME ARTIST

Cette formation complète axée sur la conception visuelle et la pratique des arts numériques, a été conçue afin de permettre aux étudiants d'acquérir le maximum de compétences dans le domaine de la création graphique liée à l'industrie du jeu vidéo, du cinéma d'animation, et de la communication.

Travaillant à la fois sur des logiciels 2D (Photoshop, Illustrator) et 3D (Maya, Zbrush, Unreal, Substance Painter/Designer) mais aussi de montage vidéo, de compositing et d'effets Spéciaux (After Effect), nos étudiants apprennent de manière efficace grâce à des projets concrets tels que la conception de jeux vidéo, de projets en réalité virtuelle, de films d'animation, d'applications mobiles, etc.

La connaissance des outils de base de marketing, gestion de projet, mise en place de cahiers des charges et développement sont des qualités requises pour nos étudiants en fin de cursus.

Cette formation se termine avec un stage de six mois en milieu professionnel au sein des plus grands studios au cours de la troisième année de formation.

FORMATION TECHNICAL GAME DESIGNER

A la fois conceptuelle et concrète, cette formation offre aux étudiants la possibilité d'apprendre toutes les techniques d'écriture liées au jeux vidéo, et leur mise en forme à travers l'apprentissage de la programmation.

Le Game Designer agit un peu à la manière d'un chef d'orchestre dans la production d'un jeu vidéo ou d'une application. Agissant dès sa création, il se doit d'avoir une bonne culture générale et des connaissances étendues sur l'ensemble de la production d'un jeu ; ceci afin de maîtriser parfaitement toutes les contraintes techniques et de rendre le meilleur projet possible.

Ainsi le futur Game Designer apprendra la manière de concevoir un synopsis, un scénario, un document de production, un gameplay (mécaniques de jeu), un level design (conception des niveaux d'un jeu), et la mise en place de tous ces concepts à travers l'élaboration d'un code spécifique (programmation). Il étudiera également la pratique de l'infographie 2d et 3d afin d'en comprendre tous les enjeux.



GILLES FRANCESCO **LE DIRECTEUR DE L'ESA GAMES**

Illustrateur de renommée internationale, game artist de la première heure et responsable de divers festivals, Gilles FrancESCO est de l'aventure du premier "ALONE in the DARK" chez Infogrames, le jeu qui propulse la France au rang de numéro deux mondial du jeu vidéo.

Animé par la passion et l'envie de transmettre ses connaissances, il anime de nombreuses formations dans plusieurs écoles (IPESAA Montpellier, EPAC, Suisse) et participe à de nombreux jurys d'écoles d'art.

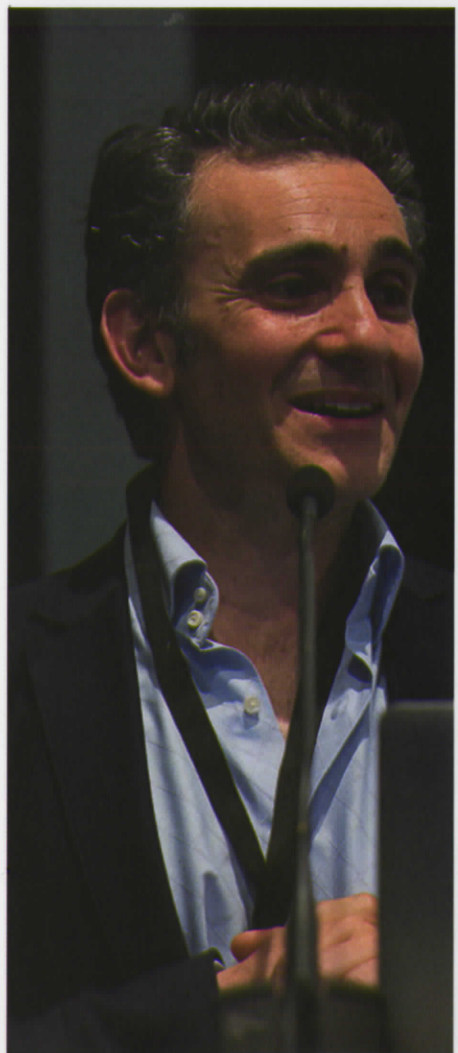
Ses travaux font l'objet de nombreux prix internationaux et des expositions en France ou à l'étranger (Canada, Chine, Roumanie...)

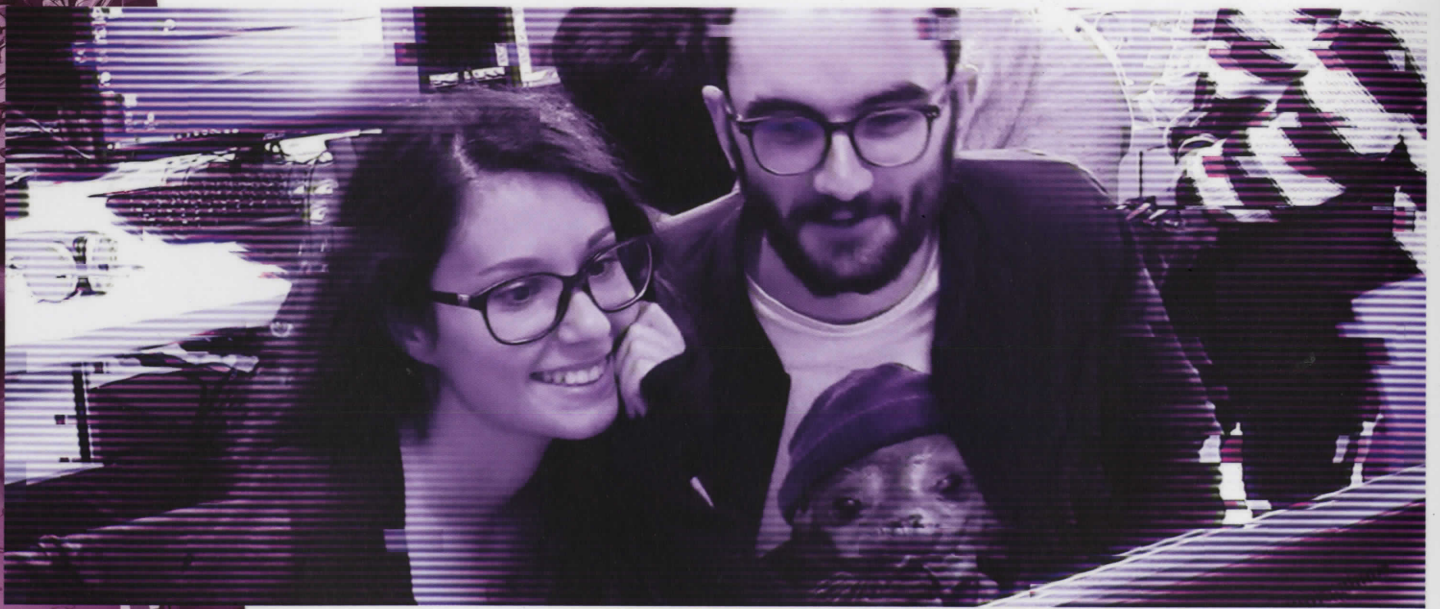
Il est le Directeur Fondateur de l'ESA GAMES et souhaite faire de vous les meilleurs professionnels !

ALAIN TASCAN **NOTRE PARRAIN**

Lorsque cet économiste intègre le staff d'Ubisoft au début des années 1990, personne ne soupçonnait alors qu'il allait devenir l'une des figures marquantes du monde du jeu vidéo. Très vite, il fonde Ubisoft Montréal, où sont développés Assassin's Creed, Splinter Cell et tant d'autres. Il crée ensuite, toujours à Montréal, Electronic Arts, où sont développés Sim City, Fifa, pour ne citer que les plus connus.

Il s'est engagé à nos côtés pour nous aider à faire de notre école un pôle d'excellence et dispenser la meilleure des formations.





" Entrer à l'école ESA GAMES c'est faire confiance à vos envies et vos désirs pour faire naître votre vocation et en vivre dans une des industries les plus florissantes du moment. Enseigner à l'ESA GAMES c'est, au delà de vous donner les outils techniques et vous former à vos futurs métiers, participer au mieux au jaillissement de votre personnalité créatrice. Dans une ambiance différente, avec une philosophie loin des standards scolaires classiques, faites avec nous ce pas sur le côté. L'excellence vous attend. N'attendez pas. Vous apprendre un métier, pour nous cela n'est pas suffisant, ce qui nous intéresse c'est que vous découvriez votre passion "

GILLES FRANCESCO, directeur de l'ESA GAMES.

