

GAME SUP

L'ÉCOLE SUPÉRIEURE

DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

FORMATIONS MÉTIER DU JEU VIDÉO

GAME ART
GAME DESIGN





4.9

+ de 70 avis Google

“ Des locaux neufs et modernes à confluence, des intervenants de qualité qui travaillent dans l'industrie vidéo ludique, une administration impeccable et réactive ! Je recommande.”

“ Une école à taille humaine où il fait bon travailler.”

“ Des locaux propres, un enseignement avec des professionnels. Les directeurs et les intervenants sont extrêmement agréables. Une école de rêve pour n'importe quel passionné du jeu vidéo ayant la motivation de se donner pour ce métier.”

“ Ecole au top, formation aux petits oignons, pédagogie en or : un équilibre en accompagnement et liberté créatrice.”

“ Pour les parents inquiets et un peu perdus : l'administration est superbe et claire.”

“ Une école vraiment agréable avec une ambiance à la fois détendue et studieuse. Les cours sont tous intéressants avec des intervenants aussi différents qu'enrichissants, de par leurs expériences et leurs façons d'aborder les sujets.”

Pour plus d'avis, RDV sur la page Google de Game Sup !



Bruno MARION

DIRECTEUR PÉDAGOGIQUE GAME SUP



DIRECTEUR CRÉATIF
GAMELEON STUDIO



ÉDITORIAL

Quand j'étais adolescent, mes parents étaient préoccupés pour mon avenir professionnel.

Il fallait que je trouve un travail, un travail sérieux ! Ils étaient inquiets de voir leur fils inventer des histoires, fabriquer des jeux, créer des univers, lire des bandes-dessinées, regarder des nouveaux dessins animés venus du Japon, jouer aux jeux vidéo. **Une autre génération, un autre regard, une autre culture, d'autres attentes, d'autres désirs.**

J'ai suivi un cursus classique. Aucune poursuite d'études après mon bac ne correspondait à mes désirs de futur travailleur. Je me suis finalement orienté dans des études de cinéma, qui se rapprochaient plus de mes passions et centres d'intérêt. Je pouvais enfin mettre en avant ma créativité. **Des années après ce cursus, je trouvais enfin ma voie, le jeu vidéo.**

Après 15 ans passés dans l'industrie du jeu vidéo et plus de 30 productions, je me suis mis à écrire des Game Designs en tant qu'indépendant et à enseigner et mettre en place des programmes pédagogiques au sein de divers établissements d'enseignement supérieur réputés aujourd'hui.

Dans les années 90, il était impensable que des écoles supérieures de jeu vidéo puissent exister. Aujourd'hui, cette industrie est une de celles qui se porte le mieux et qui observe une des meilleures croissances.

Face à la forte demande des jeunes d'aujourd'hui à rejoindre le secteur, il est important de bien choisir son école. C'est pourquoi Game Sup est une bonne formation pour maximiser ses chances de réussite.



CONTEXTE INDUSTRIEL

MARCO MELE

CO-FONDATEUR ARKANE STUDIOS
DIRECTEUR DU DESIGN ABSTRACTION
PARRAIN DE GAME SUP

**“LE JEU VIDÉO EST DEVENU L’INDUSTRIE MAJEURE DE LOISIR, DE
L’ENTERTAINMENT DANS LE MONDE”**

Après des débuts difficiles, ce média a réussi à s’imposer comme étant le premier produit culturel dans nos foyers, dépassant le chiffre d’affaire de la musique et du cinéma réunis.

**GAME SUP PROPOSE UNE FORMATION COMPLÈTE EN
CORRÉLATION AVEC LES MÉTIERS ACTUELS DE L’INDUSTRIE DU JEU VIDÉO.**

C’est donc tout naturellement qu’il attire de plus en plus de personnes et qu’il devient un plan de carrière respectable pour une génération entière de passionné-es. Alors qu’il y a seulement 20 ans, aucune formation ne permettait de se préparer à intégrer un tel domaine, il est nécessaire aujourd’hui de suivre des études pour rejoindre le secteur (bac +3 voire bac +5). En effet, des formations ont commencé à voir le jour dans les années 2000 un peu partout dans le monde, et notamment en France.

Les productions de jeu vidéo devenant toujours plus pointues techniquement et nécessitant toujours plus de compétences, le recrutement à la sortie des écoles est devenu lui aussi plus exigeant. Il faut maintenant aux candidats non seulement une solide base théorique, mais aussi un investissement de cette passion de plus en plus profonde.

Game Sup propose une formation complète avec une année préparatoire afin de donner des fondations solides dans le savoir des métiers visés se poursuivant par trois années d'études en cycle supérieur spécialisé.

Game Sup va permettre à ses étudiant·es de valider un choix de carrière dans cette industrie ainsi que de maximiser leurs chances pour une réussite professionnelle que nous souhaitons riche en expériences.

C'est pourquoi toute la pédagogie de Game Sup est basée sur des exercices concrets, transmis par des professionnel·les de l'industrie, pour faire face aux réalités des différents métiers.

Game Sup offre une formation solide et reconnue par les professionnel·les de l'industrie afin que tous·tes les étudiant·es puissent s'émanciper des visions erronées des différents métiers et qu'ils et elles puissent, au contact des intervenant·es et de l'équipe pédagogique, acquérir de véritables certitudes, tant au niveau des compétences que des débouchés.

D'un point de vue professionnel et personnel, je vois cet acteur du métier de la formation d'un très bon œil. L'équipe en charge de cette structure saura offrir aux étudiant·es les outils nécessaires afin qu'ils et elles puissent faire de leur ambition une réalité.



ALLER PLUS LOIN

POURQUOI INTÉGRER GAME SUP ?

UNE PÉDAGOGIE UNIQUE, SPÉCIALISÉE ET ENSEIGNÉE
EN SITUATION PROFESSIONNELLE



Avec une expérience de **plus de 20 ans d'ingénierie pédagogique** dédiée aux métiers du jeu vidéo, les formations Game Art et Game Design sont non seulement certifiantes (titre RNCP niveau 6) mais aussi reconnues par les professionnel·les du milieu.

Cette expertise permet à Game Sup d'être un acteur majeur de l'enseignement et de former les futur·es professionnel·le·s de l'industrie. **Plus de 80% des étudiant·es** (moyenne sur 3 promotions) ayant suivi cette pédagogie sont en poste aujourd'hui dans l'industrie du jeu vidéo en spécialisation Game Design et Game Art – 2D/3D.



LA TRANSMISSION D'EXPÉRIENCE

LES OBJECTIFS PRINCIPAUX ?

FAIRE ÉVOLUER NOS ÉTUDIANT·ES DE
JOUEUR·EUSES À CONCEPTEUR·TRICES EN
LES METTANT EN SITUATION CONCRÈTE DE
PRODUCTION DE JEU VIDÉO.

Aujourd'hui cette pédagogie est dispensée en interne et
est maintenant **exclusive à notre école.**

Cette méthodologie d'apprentissage en mode studio
alliée à notre expertise est un vrai atout pour maximiser
ses compétences et sortir en fin d'études avec **un book
personnel de qualité professionnelle.**

Tous ces points forts boostent fortement l'employabilité
de nos étudiant·es.



NOS 4 PILIERS DE RÉUSSITE

1 - L'ÉQUIPE D'INTERVENANT·ES



Notre équipe pédagogique est **entièrement constituée de professionnel·les reconnu·es** et issu·es de l'industrie du jeu vidéo. Plus de 60 intervenant·es et plus de 20 studios de jeu vidéo nous font confiance.

Un apprentissage et un retour d'expérience d'excellence qui permettent de maximiser vos acquis et vos compétences. Cette proximité avec le milieu de l'industrie permet de facilement **se constituer un réseau professionnel concret** dès le début des études. Nous construisons avec elles/eux depuis de nombreuses années un savoir-faire spécialisé et unique.

2 - NOS FORMATIONS

Pour garantir un enseignement optimal, nous accueillons un nombre limité d'étudiant·es dans chaque promotion.

Nous avons fait le choix **d'un seul campus** en France, ce qui nous permet de maintenir un apprentissage homogène, contrôlé et en lien direct avec notre équipe pédagogique.

Game Sup, une école à taille humaine, où chaque étudiant·e est connu·e, accompagné·e et soutenu·e tout au long de son parcours !



3 - NOTRE INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE



Grâce à une ingénierie pédagogique unique, inspirée du fonctionnement des studios professionnels et portée par les expert-es de l'industrie, Game Sup forme des étudiant-es **immédiatement opérationnels**, capables de rejoindre les plus grands projets de jeu vidéo dès la fin de leurs études.

Dispensée depuis plus de 20 ans dans diverses écoles reconnues aujourd'hui, **elle a fait preuve d'efficacité.**

4 - NOS OUTILS DE PRODUCTION

Tous nos logiciels sont identiques à ceux utilisés dans les studios professionnels.

Chaque année, nous organisons un consortium réunissant différents acteur-trices de l'industrie afin d'évaluer les outils et de les mettre à jour.

Cela nous permet de **rester à la pointe de la technologie** et de garantir un enseignement toujours en phase avec les standards actuels du marché.



CLASSE PRÉPA INTÉGRÉE

Cette année de formation permet de découvrir concrètement le métier envisagé, d'avoir une très bonne vision de son futur professionnel et une base solide pour se donner le maximum de chances dans ses futures études. Nous mettons tout en œuvre pour que vous partiez avec de l'avance pour aller plus loin.



Cette année préparatoire permet de connaître de façon concrète le futur métier envisagé et de valider son choix de carrière professionnelle en toute lucidité.

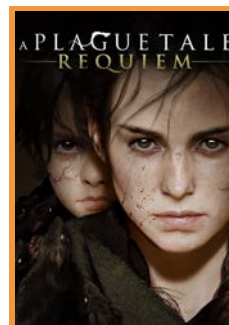
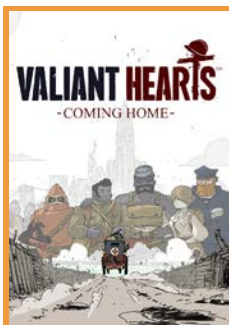
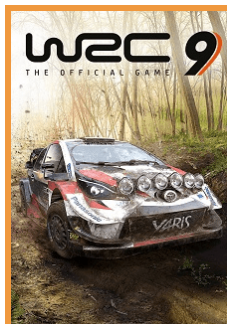
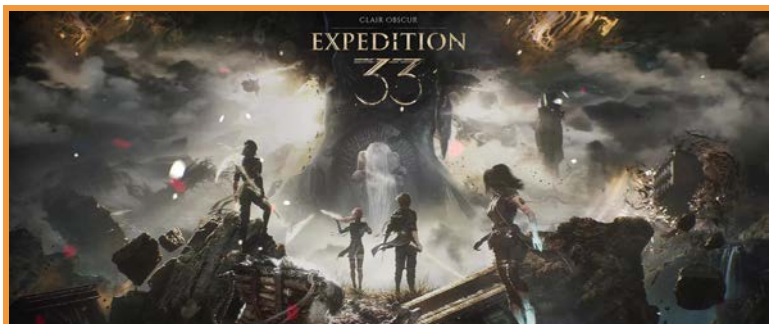
En réalisant plusieurs projets de grande envergure lors de cette année d'acquisition des fondamentaux, les étudiant-es ont une vision très nette de leur avenir professionnel.

Ils et elles intègrent ensuite la formation Game Design ou Game Art 2D/3D en cycle supérieur avec de bonnes connaissances et plus de maturité, leur offrant ainsi de l'avance pour maximiser leurs études et leur employabilité en fin de cursus.

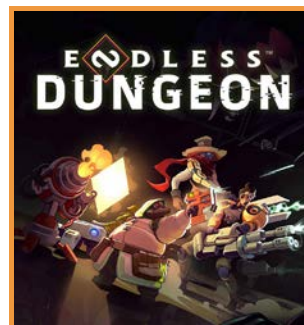
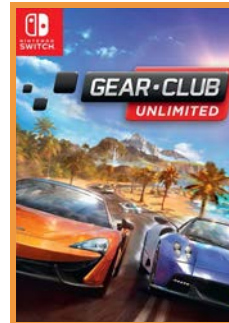
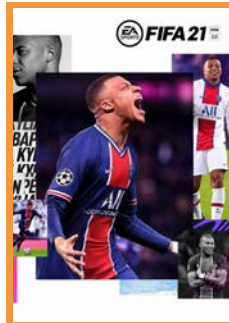
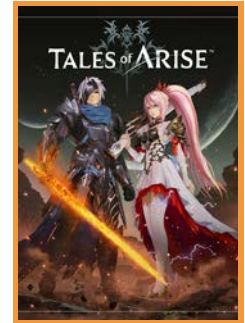
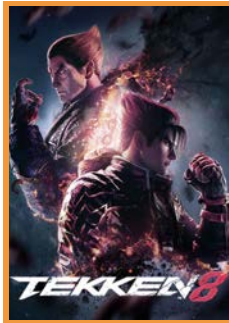


NOS DIPLÔMÉS ET DIPLÔMÉ·ES

NOS DIPLÔMÉ·ES ONT TRAVAILLÉ SUR :

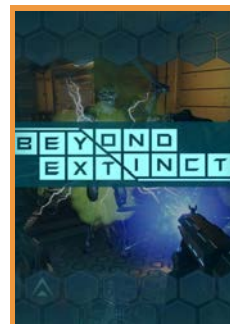
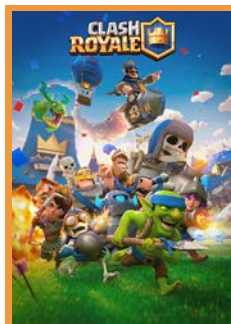


Tous droits réservés aux propriétaires des licences

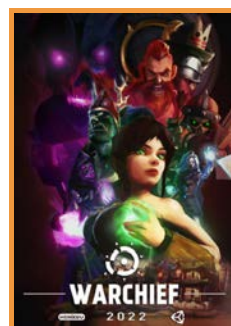
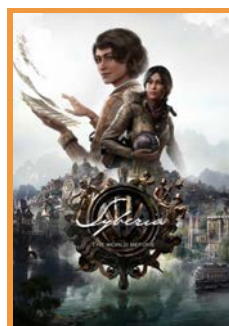


NOS DIPLÔMÉS ET DIPLÔMÉ·ES

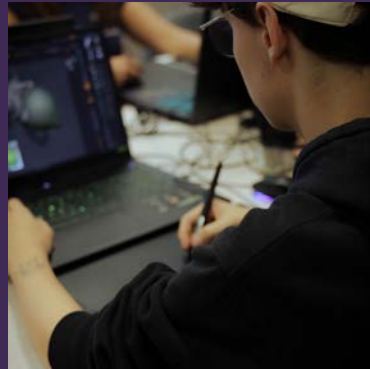
NOS DIPLÔMÉ·ES ONT TRAVAILLÉ SUR :



Tous droits réservés aux propriétaires des licences



Et plein d'autres encore !



LES CURSUS



GAME DESIGN

Le/la game designer joue un rôle capital au cœur de l'industrie du jeu vidéo. Véritable metteur·euse en scène ludique, il ou elle doit **créer, développer**, agencer et imbriquer les mécaniques de jeu pour faire vivre une expérience unique aux joueur·euses.

En plus d'être créatif·ve, le/la game designer doit être **force de proposition** pour développer un game play innovant et interactif. Il ou elle doit **savoir travailler en équipe** et répondre aux contraintes éditoriales afin d'élaborer une œuvre commune qui sera originale et divertissante.

LES QUALITÉS DU/DE LA GAME DESIGNER

CURIEUSE

CURIEUX

RIGoureux

RIGOREUSE

INGÉNIEUSE

INGÉNIEUX

PASSIONNÉ

PASSIONNÉE



CYCLE SUPÉRIEUR GAME DESIGN

3 ANS (BAC+3) - CERTIFICATION PROFESSIONNELLE

Notre cycle supérieur Game Design s'effectue sur trois années d'études, soit plus de 2700 heures de formation. Au terme de ces trois années, les étudiant·es sont titulaires d'une certification professionnelle de niveau 6 intitulée «concepteur·trice de jeu vidéo / game designer» inscrite sous le numéro RNCP39760.

1^{re} Année : apprentissage

Dès la première année du cycle supérieur Game Design, nos étudiant·es sont plongé·es directement dans les conditions réelles de production d'un studio de jeu vidéo en travaillant en collaboration avec le cycle supérieur Game Art 2D/3D.

Notre ingénierie pédagogique mixant formation théorique et pratique permet d'apprendre et d'approfondir de façon concrète et pragmatique les fondamentaux des différents corps de métiers du Game Design.

Dès la fin de cette année, une bonne maîtrise des métiers du Game Design et une bonne pratique des moteurs de jeu vidéo est acquise sans oublier la gestion de production et le management.

LES + QUI COMPLÈTENT LA FORMATION

- GAME JAM
- CONCOURS
- CONFÉRENCES
- CONTACTS ET INTERACTIONS TOUTE L'ANNÉE AVEC DES STUDIOS DE JEUX VIDÉO
- STAGE EN ENTREPRISES (3 À 6 MOIS)

ENFIN TOUT CE QUI NOUS PERMET DE VOUS AIDER À DÉVELOPPER ENCORE PLUS VOTRE CULTURE, VOS COMPÉTENCES ET VOTRE RÉSEAU



2^e année : maîtrise

La seconde année permet d'**aller beaucoup plus loin** et de **renforcer les acquis et l'expérience** par des mises en pratique plus poussées et exigeantes.

Cette progression pédagogique s'appuie sur la même philosophie «**en mode studio**» avec nos étudiant·es de cycle supérieur Game Art 2D/3D.

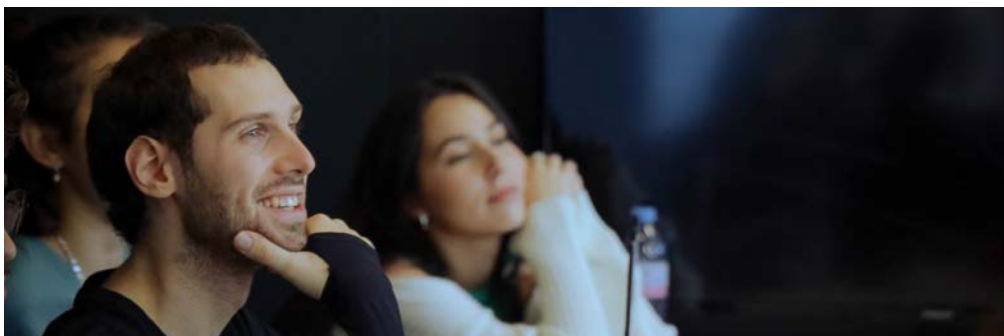
Plus de **5 projets** de haute qualité technique sont réalisés lors de cette année de maîtrise. Ce travail sur plusieurs projets ainsi qu'un accompagnement personnel renforcé permettent d'atteindre une **autonomie et une maturité professionnelle**.

3^e année : expertise & employabilité

Lors de cette dernière année **d'expertise**, un **projet de grande envergure** avec une exigence de qualité professionnelle est développé. Ce prototype de jeu sera diffusé devant le **jury de fin d'études entièrement composé de professionnel·les de l'industrie**.

Pour être prêt·es et employables en fin d'études, un **book personnel** de spécialisation est constitué.

La maîtrise acquise en deuxième année permet de passer au niveau expert et d'aider à la réalisation de 2 ou 3 autres projets suivant sa spécialisation pour étoffer et maximiser son book. Le book représente votre savoir-faire et est la clé de votre réussite et de l'employabilité.



LES INFOS CLÉS



PRÉREQUIS

- Bac ou équivalent
- Entretien individuel d'admission hors Parcoursup

OBJECTIFS

- Concevoir des systèmes de jeu (fonctionnalités & mécaniques)
- Conceptualiser des univers, des personnages, des scénarios
- Réaliser des niveaux de jeu vidéo
- Tester des projets, identifier les bugs & suggérer du balancing & du tweak
- Produire des prototypes de jeu vidéo
- Se professionnaliser via les projets de groupe et le stage.

DURÉE

3 ans à temps plein soit 2800 heures environ, en présentiel sur le campus de Lyon

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS



- Rentrée : septembre
- Délai de réponse communiqué à l'issue de l'entretien
- Délai d'accès : au moins un mois avant le début de la formation

MÉTHODES MOBILISÉES

- Formation théorique et pratique par des intervenant·es professionnel·les
- Apprentissage par projets en conditions de studio.
- Outils et logiciels : Ordinateur Asus, Moteurs de jeu, suites de création
- Encadrement: pédagogie bienveillante, retours réguliers

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Contrôle continu, jurys de projets, soutenances.
- Portfolio / showreel chaque année.
- Épreuves écrites ou orales par blocs de compétences (RNCP, niveau 6)

ACCESSIBILITÉ

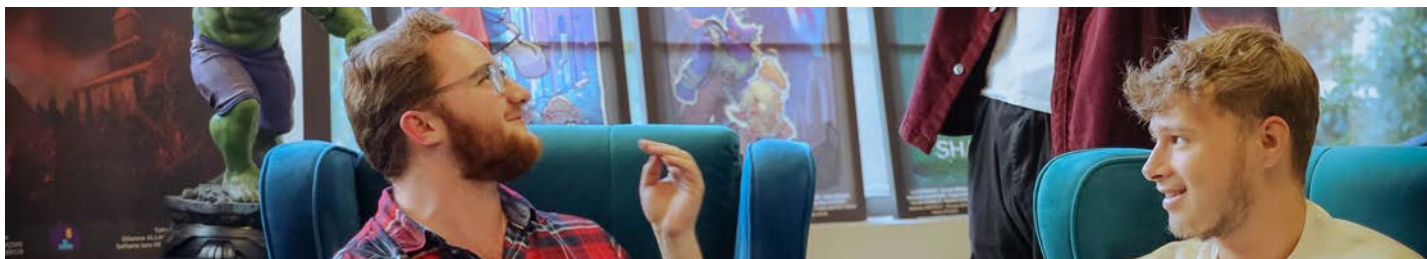
- Campus accessible PMR, aménagements possibles (rythmes, évaluations, outils).
- Référente handicap : Mme MARION Aurélie - a.marion@game-sup.fr

LES DIFFÉRENTS MOYENS DE CANDIDATER

PAR TÉLÉPHONE
AU 04 26 78 60 33

PAR EMAIL SUR
CONTACT@GAME-SUP.FR

VIA LE SITE GAME-SUP.FR
> CANDIDATER



CURSUS GAME DESIGN

MATIÈRES ENSEIGNÉES

GAME DESIGN
LEVEL DESIGN
CONTENT DESIGN

SYSTEM DESIGN
ECONOMY DESIGN
MISSION DESIGN

PROTOTYPAGE
MOTEUR DE JEU
UNITY/UNREAL

MANAGEMENT
GESTION DE
PRODUCTION

NARRATIVE
DESIGN
STORY
TELLING

UX DESIGN
UR DESIGN
(Théorie des joueurs)
QA

QUELS MÉTIERS ?

GAME DESIGNER

LEVEL DESIGNER

PROJECT MANAGER

**TECHNICAL
GAME DESIGNER**

UX/UR DESIGNER

**MISSION/CONTENT
DESIGNER**

LEVEL BUILDER

**ECONOMIC GAME
DESIGNER**

QA TESTER

NARRATIVE DESIGNER

**GAMEPLAY
PROGRAMMER**

SYSTEM DESIGNER

LES CURSUS

GAME ART



Du plus petit objet graphique aux décors gigantesques en passant par les personnages, les créatures, les véhicules, le/la Game Artist est la personne qui élabore tous les **visuels du jeu** aussi bien en **2D** qu'en **3D**. Il ou elle donne vie à ses créations artistiques par le dessin, la modélisation, le texturing et l'animation. Il ou elle travaille en étroite collaboration avec l'équipe de game design pour constituer une direction artistique pertinente et distinctive.

LES QUALITÉS DU/DE LA GAME ARTIST

CRÉATIVE

CRÉATIF

INVENTIF

INVENTIVE

PERSÉVÉRANTE

PERSEVÉRANT

PASSIONNÉ

PASSIONNÉE



CYCLE SUPÉRIEUR GAME ART

3 ANS (BAC+3) - CERTIFICATION PROFESSIONNELLE

Notre cycle supérieur Game Art s'effectue sur trois années d'études, soit plus de 2700 heures de formation. Au terme de ces trois années, les étudiant·es sont titulaires d'une certification professionnelle de niveau 6 intitulée «concepteur·trice 2D/3D / game artist» inscrite sous le numéro RNCP39780.

1^{re} Année : apprentissage

Dès la première année du cycle supérieur Game Art 2D/3D, nos étudiant·es sont plongé·es directement dans les conditions réelles de production d'un studio de jeu vidéo en travaillant en collaboration avec le cycle supérieur Game Design.

Notre ingénierie pédagogique mixant formation théorique et pratique permet d'apprendre et d'approfondir de façon concrète et pragmatique les fondamentaux des différents corps de métiers du Game Art.

Dès la fin de cette année, une bonne maîtrise des métiers et une bonne pratique des moteurs de jeu vidéo sont acquises, sans oublier la 3D traditionnelle.

LES + QUI COMPLÈTENT LA FORMATION

- GAME JAM
- CONCOURS
- CONFÉRENCES
- CONTACTS ET INTERACTIONS TOUTE L'ANNÉE AVEC DES STUDIOS DE JEUX VIDÉO
- STAGE EN ENTREPRISES (3 À 6 MOIS)

ENFIN TOUT CE QUI NOUS PERMET DE VOUS AIDER À DÉVELOPPER ENCORE PLUS VOTRE CULTURE, VOS COMPÉTENCES ET VOTRE RÉSEAU



2^e année : maîtrise

La seconde année permet d'**aller beaucoup plus loin** et de **renforcer les acquis et l'expérience** par des mises en pratique plus poussées et exigeantes.

Cette progression pédagogique s'appuie sur la même philosophie «**en mode studio**» avec nos étudiant·e·s de cycle supérieur Game Design.

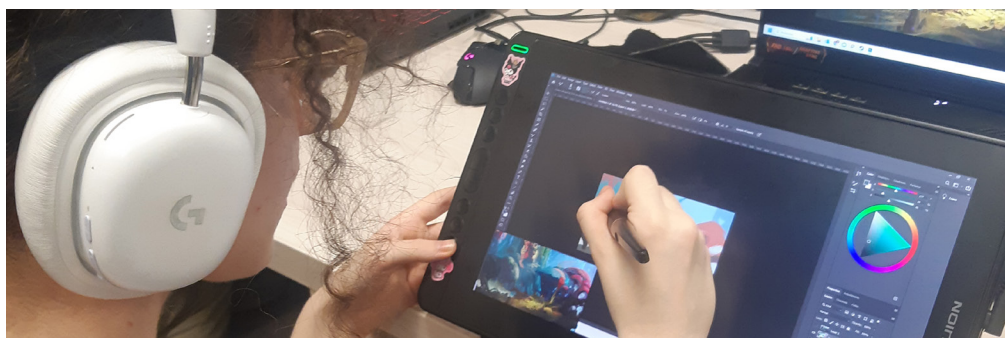
Plus de **5 projets** de haute qualité technique sont réalisés lors de cette année de maîtrise. Ce travail sur plusieurs projets de très grande qualité ainsi qu'un accompagnement personnel renforcé permettent d'atteindre une **autonomie et une maturité professionnelle**.

3^e année : expertise & employabilité

Lors de cette dernière année d'expertise, un **projet de grande envergure** avec une exigence de qualité professionnelle est développé.

Ce prototype de jeu sera diffusé devant le **jury de fin d'études entièrement composé de professionnel·les de l'industrie**.

Pour être prêts et employables en fin d'études, un **book personnel** de spécialisation est constitué. La maîtrise acquise en deuxième année permet de passer au niveau expert et d'aider à la réalisation de 2 ou 3 autres projets suivant sa spécialisation pour étoffer et maximiser son book. Le book représente votre savoir-faire et est la clé de votre réussite et de l'employabilité.



LES INFOS CLÉS



PRÉREQUIS

- Bac ou équivalent
- Entretien individuel d'admission hors Parcoursup

OBJECTIFS

- Conceptualiser des univers, des personnages, des scénarios dans leur aspect artistique
- Concevoir des modèles 3D, stylisés ou réalistes d'environnements et de personnages destinés à un moteur de jeu
- Concevoir des illustrations 2D, concepts et planches de recherches, stylisées ou réalistes d'environnements et de personnages destinés à la pré-production d'un projet de jeu
- Créer des textures et matériaux destinés aux modèles 3D intégrés dans un moteur de jeu
- Conceptualiser l'éclairage des modèles 3D intégrés dans un moteur de jeu
- Créer des VFX et concevoir l'approche technique des shaders & matériaux dans un moteur de jeu
- Préparer l'intégration d'éléments produits dans un moteur de jeu temps réel
- Démontrer la maîtrise du pipeline de production graphique
- S'adapter au travail d'équipe et gérer des équipes de production

DURÉE

3 ans à temps plein soit 2800 heures environ, en présentiel sur le campus de Lyon

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS



- Rentrée : septembre
- Délai de réponse communiqué à l'issue de l'entretien
- Délai d'accès : au moins un mois avant le début de la formation

MÉTHODES MOBILISÉES

- Formation théorique et pratique par des intervenant·es professionnel·les
- Apprentissage par projets en conditions de studio.
- Outils et logiciels : Ordinateur Asus, Moteurs de jeu, suites de création
- Encadrement: pédagogie bienveillante, retours réguliers

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Contrôle continu, jurys de projets, soutenances.
- Portfolio / showreel chaque année.
- Épreuves écrites ou orales par blocs de compétences (RNCP, niveau 6)

ACCESSIBILITÉ

- Campus accessible PMR, aménagements possibles (rythmes, évaluations, outils).
- Référente handicap : Mme MARION Aurélie - a.marion@game-sup.fr

LES DIFFÉRENTS MOYENS DE CANDIDATER

PAR TÉLÉPHONE
AU 04 26 78 60 33

PAR EMAIL SUR
CONTACT@GAME-SUP.FR

VIA LE SITE GAME-SUP.FR
> CANDIDATER



CURSUS GAME ART

MATIÈRES ENSEIGNÉES

CROQUIS
ÉCLAIRAGES
MISE EN
COULEUR ET
VOLUMES

DIGITAL PAINTING
SCULPTURE
NUMÉRIQUE

3D
MODELING
LIGHTING
TEXTURING

MODÈLE VIVANT
PERSPECTIVES
ANATOMIE

COMPOSITING
EFFETS SPÉCIAUX
RIGGING
SKINNING

CHARACTER
&
DÉCOR DESIGN
UI DESIGN

QUELS MÉTIERS ?

GAME ARTIST

CHARACTER DESIGNER

TECHNICAL ARTIST

FX ARTIST

ENVIRONMENT ARTIST

TEXTURE ARTIST

LIGHTING ARTIST

LEVEL ARTIST

UI ARTIST

CONCEPT ARTIST

RIGGER/SKINNER

PROPS ARTIST

LA PÉDAGOGIE

UN ENSEIGNEMENT NOVATEUR «EN MODE STUDIO»

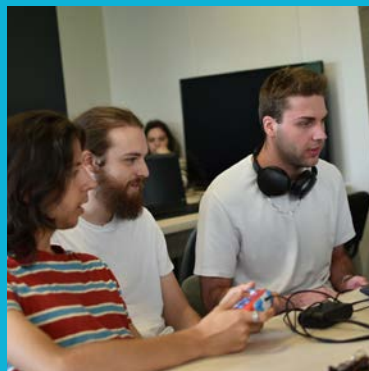
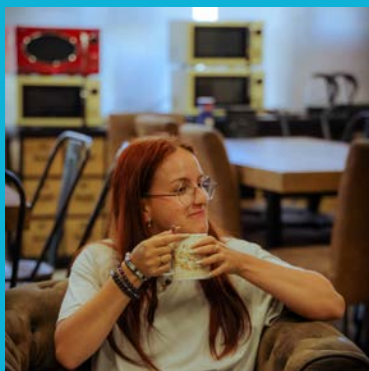
Au travers de ses multiples workshops, Game Sup vous permet de mesurer et de développer votre imaginaire.

Vous acquerez les compétences nécessaires pour devenir un-e professionnel-le en stimulant votre côté créatif en concevant des univers, des jeux, des personnages, des créatures, des véhicules, des décors.

Concevoir un jeu est très différent de jouer. Lors de leur cursus, les étudiant-es ont une notion concrète des métiers envisagés. Ils et elles affinent leurs compétences et envies tout au long de la formation.

La dernière année permet de concevoir un book ciblé et professionnel, adapté aux exigences des studios et aligné avec les métiers visés par l'étudiant-e. Tout au long du cursus, les étudiant-es peuvent découvrir de nouvelles vocations et affiner leur choix de spécialisation avant la fin de leurs études.





NOTRE ÉQUIPE

LA DIRECTION

Je suis Aurélie, directrice d'établissement de Game Sup. Je supervise l'administration de l'école et veille au bon fonctionnement de l'ensemble des formations.

Le jeu vidéo a toujours fait partie de ma vie, depuis ma première Nintendo NES Advantage, jusqu'aux moments passés à regarder mes enfants apprendre en jouant, sans oublier les soirées gaming entre amis. Aujourd'hui, je suis fière de contribuer à la formation des futur-es créateurs et créatrices de ces univers fascinants qui nous permettent de nous évader et de partager de belles expériences.

J'ai cofondé l'école avec Bruno, mon époux, et j'aime être en contact avec nos étudiant-es pour mieux les connaître et les accompagner tout au long de leur parcours. Mon bureau se trouve désormais dans le bâtiment principal du pôle supérieur, ce qui me permet d'être au cœur de la vie de l'école et proche de l'équipe pédagogique comme des étudiant-es.

À GameSup, nous cultivons un esprit d'accompagnement et de bienveillance. Il est essentiel pour moi que chaque étudiant-e se sente soutenu-e et que cette bienveillance se reflète également dans les relations entre camarades.

Je suis également cofondatrice de Gameleon Studio, notre studio de jeu vidéo intégré à l'école, qui offre une véritable immersion dans les conditions de production professionnelles.



NOTRE ÉQUIPE

L'ADMIN

Je suis assistante de direction à Game Sup, où je gère le suivi administratif des étudiant·es et des intervenant·es. Je m'occupe de la prise de rendez-vous pour les entretiens d'admission, des dossiers d'inscription, du suivi des frais de scolarité, ainsi que des absences, retards et demandes administratives des étudiant·es.

Je veille aussi à ce que les intervenant·es disposent des informations nécessaires pour leurs cours. En parallèle, je gère le courrier, le standard téléphonique et les commandes de fournitures. Pour moi, Game Sup est une école chaleureuse et à l'écoute de ses étudiant·es, avec un fort esprit d'équipe.



PENELOPE CANNELL

ASSISTANTE DE DIRECTION



APOLLINE MOUAT

CHARGÉE DE COMMUNICATION

Je suis chargée de la communication de l'école, je suis toujours dans les parages pour prendre en photo ou en vidéo les étudiants et les mettre en valeur. Je fais vivre l'école sur les réseaux sociaux et lors d'événements !

LA TEAM PÉDAGOGIQUE



La pédagogie Game Art étant une combinaison de différents métiers, mon rôle est de coordonner l'enseignement de ces derniers tout au long du cursus afin de permettre aux étudiant-es d'acquérir un socle commun mais aussi une possibilité de spécialisation en fin de cursus. Pour cela, j'interagis avec les référents pédagogiques, mais aussi les spécialistes des métiers afin de concevoir ensemble un programme solide et adapté aux besoins du marché.

En parallèle, je suis aussi intervenant en Character 3D sur l'ensemble du cursus, des fondamentaux jusqu'aux spécificités de production.

ALEXANDRE COLLONGE

RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE GAME ART ET RÉFÉRENT PERSONNAGE

En tant que responsable Game Design à Game Sup, mon travail est la gestion du contenu pédagogique de Game Design. Je m'occupe donc de la définition du programme enseigné dans les spécialités : system design, level design, narrative design et tech. design.

Je dispense des enseignements dans différentes spécialités orientées culture ludique, théories de création, documentation de projet & méthodologie de travail. Je définis et encadre des workshops sur divers genres et moteurs de jeux.



GUILLAUME BENOIT

RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE GAME DESIGN

LA TEAM PÉDAGOGIQUE



KEVIN COMBE

RÉFÉRENT 3D ET ENCADREMENT PROJET



TRISTAN CARABAL

RÉFÉRENT ENVIRONNEMENT ET ENCADREMENT PROJET



ANTHONY MAUSSION

RÉFÉRENT ENVIRONNEMENT ET MOTEUR



LÉO VALENTIN

RÉFÉRENT TECHNICAL ART



LAURENT DESSARD

RÉFÉRENT PROGRAMMATION UNREAL



ALLAN GUIS

RÉFÉRENT GESTION DE PROJET ET PRODUCING



LUCAS REALE

RÉFÉRENT PROGRAMMATION UNREAL

TRAVAUX ÉTUDIANT·ES



INTERVENANT·ES ET DIPLOMÉ·ES

Nos intervenant·es et nos diplômé·es
travaillent ou ont travaillé pour :





INTERVENANT·ES ET DIPLÔMÉ·ES

amazon
games



cellus

FRONTIER

nacon



SEGA



mi-clos studio

CRYTEK



HEC
TIQ



ALBYON

CRYENGINE®



ELEVENTH
HOUR GAMES



Et plein d'autres encore !

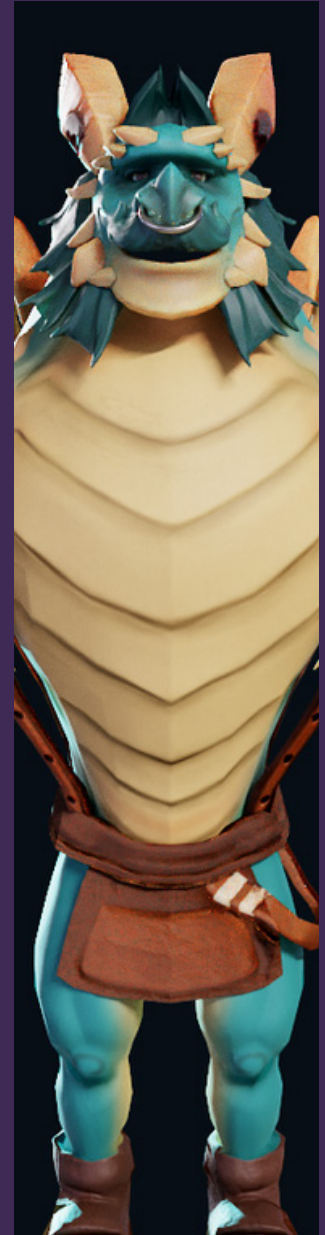
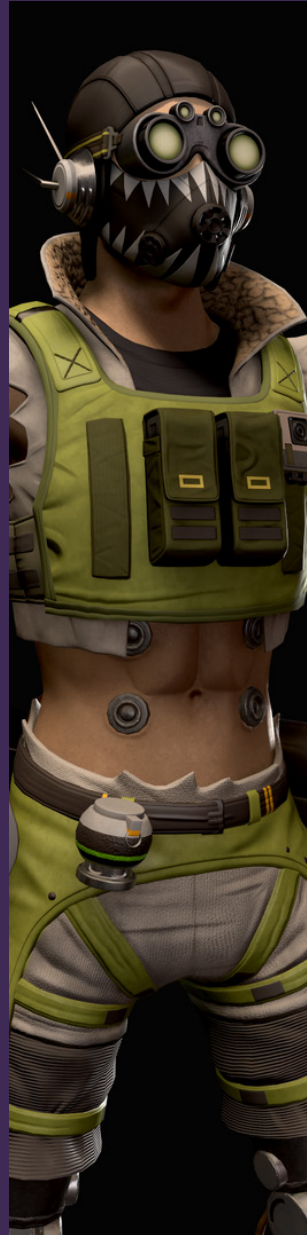
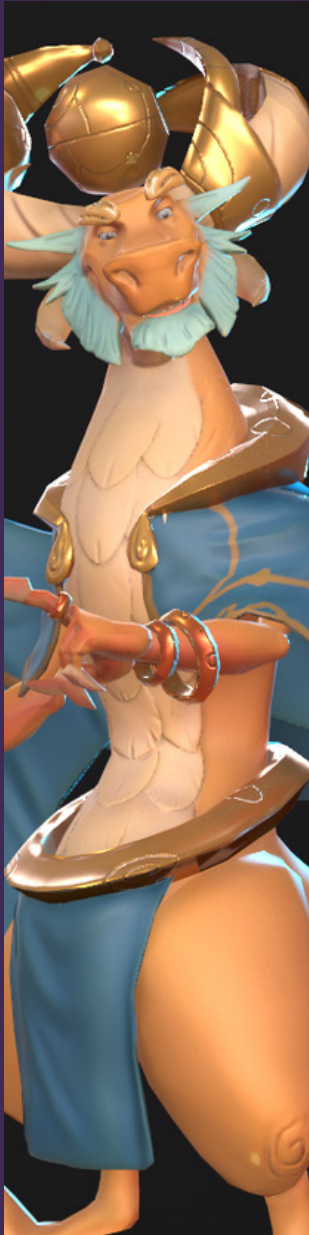
TRAVAUX ÉTUDIANT·ES





TRAVAUX ÉTUDIANT·ES







LES TARIFS & MATÉRIELS

CLASSE	FRAIS D'INSCRIPTION	FRAIS DE SCOLARITÉ À L'ANNÉE
PRÉPA (1AN)	260€	6300€
CYCLE SUPÉRIEUR (3ANS)	320€*	8900€**

*Gratuits pour les élèves venant de la prépa Game Sup

**Escompte de 200€/an si paiement comptant / tarifs en vigueur pour la rentrée 2025

1 Asus Rog personnel est donné à chaque étudiant·e à l'entrée en cycle supérieur

Et aussi, nous disposons : de Cintiqs, des HTC Vive et Oculus Rift S / Quest, des PlayStation, Xbox One, Switch, imprimante 3D, des flippers et bornes d'arcade numériques.





Game Sup met en place tous les moyens matériels nécessaires au bon apprentissage des élèves.

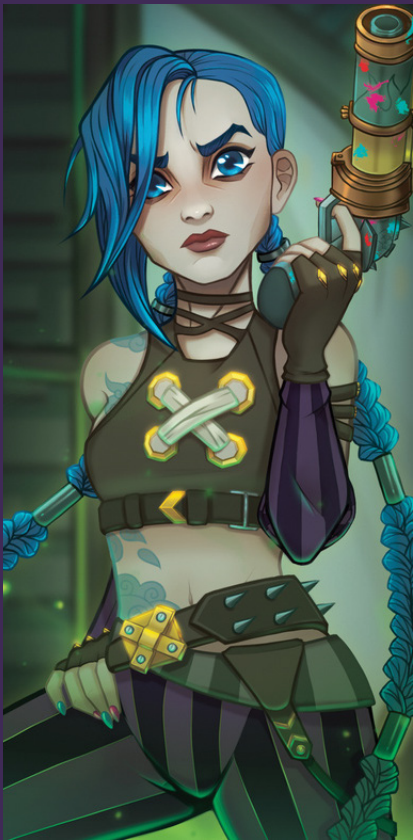
Tables sur-mesure ingénieusement agencées où les élèves se retrouvent par groupes de 6 ou 8 personnes. Sur chacune de ces tables, un écran plat 4K permet de rediffuser directement l'écran du/de la formateur·trice afin de suivre le cours sans gêne visuelle.

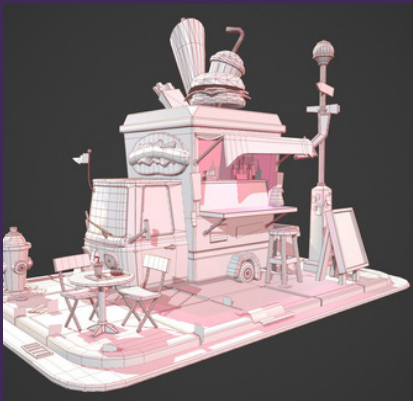
Cette infrastructure innovante permet l'échange et l'entraide entre étudiant·e·s lors des 2700 heures de formation prévues tout le long du cursus ainsi que les travaux pratiques de groupe.

Aussi, tout le matériel mis à disposition des intervenant·es professionnel·le·s permet de renforcer l'acquisition de savoir-faire et la transmission d'expérience.



TRAVAUX ÉTUDIANT·ES





LE STUDIO

UNE ÉQUIPE DE PROS AU SEIN DE L'ÉCOLE

L'école Game Sup possède **une particularité unique**. Son secret ? Un véritable studio de développement de jeux vidéo au sein de ses locaux de Confluence : Gameleon Studio ! Ceci donne l'opportunité aux étudiant-es d'être en contact permanent avec plus d'une dizaine de professionnel·les de l'industrie.



Gameleon Studio a été créé en 2018 et se compose de **talents du jeu vidéo lyonnais**. Dirigé par Bruno Marion, directeur créatif senior, le studio est polyvalent et s'adapte à tous les types de production, sur des supports variés (PC, consoles, jeux mobiles, VR, etc).

Environnement 3D pour le jeu COLLETY CASE



Gameleon est une entreprise à part entière : son fonctionnement demeure indépendant de celui de Game Sup.

Le studio réalise de nombreuses commandes, graphiques et techniques, en sous-traitance pour d'autres entreprises du secteur vidéoludique. Toutefois, Gameleon nourrit également ses propres ambitions. Toute l'équipe poursuit en effet le projet de développement de **son premier jeu indé : Ornélia !**

Aujourd'hui composé d'une équipe talentueuse, Gameleon studio arrive à répondre à des demandes pointues de divers acteur·trices de l'industrie du jeu vidéo.

XWing réalisé en 3D sous Maya

Cas pratique - Tous droits réservés aux propriétaires de la licence



Vampire AAA ready réalisée en 3D



LE STUDIO

Gameleons s'implique dans de nombreuses actions visant à faire évoluer positivement le secteur du jeu vidéo.

À l'échelle de la région Auvergne-Rhône-Alpes, le studio a participé à la création et ratifié la **Charte Qualité de Vie au Travail**. Les entreprises signataires s'engagent à veiller au bien-être des employé-es, et à les inclure dans les prises de décision pour améliorer l'égalité, la diversité et l'inclusivité au sein de leur environnement professionnel.

Aurélien MARION, co-fondatrice, représente le studio au sein de Game Only depuis **Mars 2023 en tant que Vice-Présidente RSE et QVT**.

De plus, à l'échelle du territoire français, Gameleon a participé au **Consortium Environnement** en tant que studio volontaire pour tester l'outil Jyros de mesure d'impact environnemental, conçu spécialement pour l'industrie vidéoludique. Cet outil est en outre désormais homologué par le CNC.



Maisonnette - Concept original Michal Kus - Tous droits réservés

VIE ÉTUDIANTE





VIE ÉTUDIANTE







PÔLE SUPÉRIEUR

CONFLUENCE
FACTORY

91 COURS CHARLEMAGNE
69002 LYON

Ancien quartier industriel, le secteur de la Confluence porte son nom de la jointure du Rhône et de la Saône formant le bout de la Presqu'île de Lyon.

Idéalement situé à l'entrée sud de Lyon, proche de la voie rapide et du quartier de Perrache, le Cours Charlemagne est pourvu d'une ligne de tramway facilitant l'accès aux étudiant-es. Le secteur est en constante évolution avec une volonté de bien-vivre ensemble dans des bâtiments écoresponsables tels que celui qui abrite Game Sup ainsi que la piétonisation d'une partie du cours.

La Confluence est un endroit aussi bien dynamique avec son centre commercial (cinéma, salle de sport et murs d'escalade, salle d'arcade et de VR), les boutiques de proximité, le siège de la région Auvergne-Rhône-Alpes, la patinoire mais aussi paisible avec le développement de l'implantation d'arbres et l'accès à l'esplanade François Mitterrand en face de la darse donnant sur les quais de Saône.





PÔLE PRÉPA

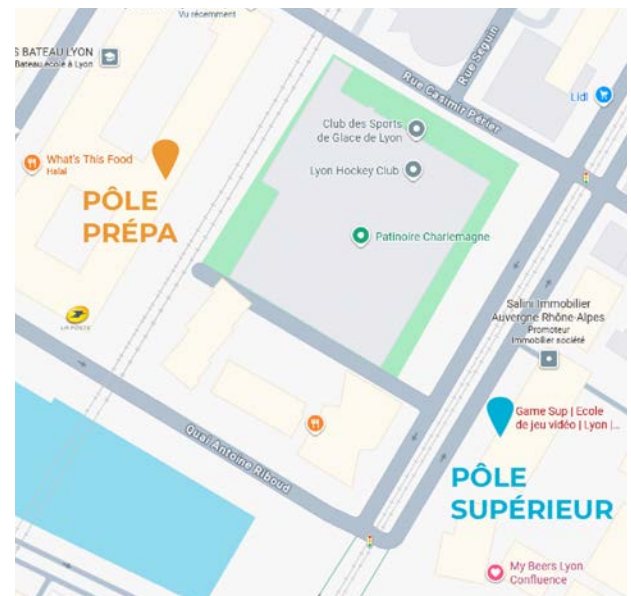
CONFLUENCE
MONOLITHE

12 RUE CASIMIR PÉRIER
69002 LYON

Le pôle prépa se situe à seulement deux minutes à pieds de l'immeuble Factory, dans le bâtiment du Monolithe.

Un endroit stratégique, qui permet à nos étudiant·es de prépa et de cycle supérieur de créer des liens forts dans leur vie d'étudiant·e. Le secteur de Confluence est à la fois un coin calme et résidentiel mais aussi très dynamique et facilement desservi par les transports en communs, idéale pour y étudier.

Les locaux de Game Sup sont accessibles par la ligne de tramway T2 et T1 et à seulement 3 arrêts de la gare de Perrache.



GAMESUP

L'ÉCOLE SUPÉRIEURE
DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO



Rendez-vous sur le site internet
www.game-sup.fr

04 26 78 60 33
INFO@GAME-SUP.FR

GAMESUP

L'ÉCOLE SUPÉRIEURE
DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

