ARTFX SCHOOLS OF DIGITAL ARTS



GUIDE DE PRÉPARATION DE VOTRE CANDIDATURE

2026 - 2027



SOMMAIRE

Introduction 3

I - Game Art 4
Introduction du processus d'admission 4
Quels travaux présenter ? 5

II - Game Design & Game Programming 6
Introduction du processus d'admission 6
- Game Design : Quels travaux présenter ? 7
- Game Programming : Quels travaux présenter ? 8

III - Lettre de motivation narrative 10

IV - Entretien 11

INTRODUCTION

Un jeu-vidéo, ce n'est pas seulement de beaux graphismes.
À ARTFX, nous accordons une importance essentielle au **game feel**, aux **mécaniques** et aux **systèmes de jeu**, aux **choix de design**. Et plus globalement, à l'expérience vécue par le joueur.

Tout au long de leur cursus, nos étudiants développent de nombreux jeux-vidéo. En dehors du Projet de Fin d'Études, ils conçoivent et produisent plusieurs projets **encadrés par des professionnels et ex-professionnels de l'industrie**. Cette pratique est centrale. Elle permet d'apprendre par l'erreur, de tester des idées, d'itérer, d'ajuster, et de comprendre concrètement ce qui fonctionne ou non, manette en main.

Notre école **met l'accent sur la conception, la clarté des intentions, la cohérence des systèmes, le level design**, et avant tout la **profondeur et le plaisir de jeu** et ne se concentre pas uniquement sur l'esthétique ou des expériences à faible interaction (walking simulator),

Ces projets, développés **dans des conditions et contraintes de production proches de celles de l'industrie**, ne sont pas de simples démos techniques ou graphiques. Ils visent un niveau de qualité optimale permettant une mise en ligne sur Steam. Au-delà des projets, nous formons nos étudiants à apprendre en continu. Ils développent une palette d'outils, de méthodes et de langages qui leur permettent de s'adapter à **une industrie en constante évolution**.

Notre ambition n'est pas seulement de former à un métier. **Nous formons à une carrière.** Notre objectif est clair : accompagner l'émergence de développeurs capables d'imaginer, concevoir et finaliser des jeux qui ont du sens, qui tiennent mécaniquement, et qui rencontrent leur public.

Notre meilleure vitrine restent les jeux développés par nos étudiants.
N'hésitez pas à visiter notre page STEAM et notre catalogue ITCH.IO.

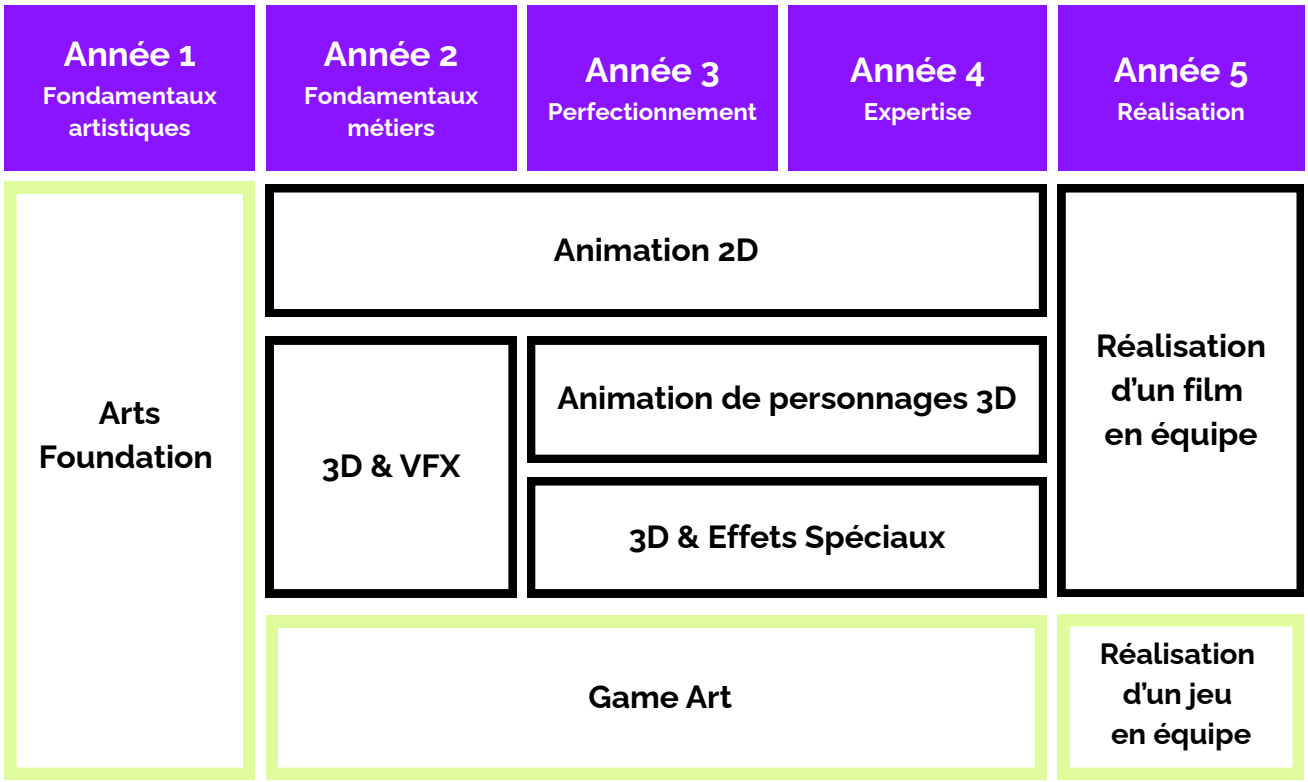
GAME ART
INTRODUCTION DU PROCESSUS D'ADMISSION

L'objectif principal de ce parcours d'admission est de **révéler votre personnalité**, **vos motivations**. Chaque étape, de la lettre de motivation à l'entretien, est en cohérence avec la pédagogie de l'école et vise à mieux vous connaître et à comprendre votre engagement dans ce parcours de formation.

Le dossier créatif est un recueil de vos réalisations personnelles, destiné à présenter vos compétences et votre créativité. Il est essentiel de **privilégier la qualité à la quantité** dans le choix des projets que vous incluez. Un dossier bien structuré et réfléchi montre non seulement ce que vous savez faire, mais cela permet aussi de nous faire découvrir votre univers.

Vous trouverez dans ce guide des exemples de projets que vous pouvez nous partager dans votre dossier, cependant rien n'est obligatoire ni éliminatoire.
Attention ! Si vous deviez utiliser des outils d'intelligence artificielle, merci de le mentionner et d'expliquer les différentes étapes créatives qui vous ont permis d'arriver au résultat final.

Pour rappel, voici comment sont organisés les programmes ARTFX :



GAME ART

Quels travaux présenter ?



Pour une entrée en 1ère année : Arts Foundation

La première année à ARTFX (Arts Foundation) est un tronc commun à tous les cursus artistiques, la spécialisation commence à partir de la deuxième année. Pour intégrer cette classe **il n'y a pas de prérequis spécifiques**. Nous voulons voir ce que vous avez fait jusqu'à aujourd'hui. **Démontrez votre passion, venez avec ce que vous aimez faire**. Ce dossier met en valeur votre **motivation** et vos intérêts.

Exemples de travaux :
(aucun des éléments cités ci-dessous n'est obligatoire ni éliminatoire)
Photographie, Vidéos (film de fiction, stop motion,...), Montage, Trucages numériques, effets spéciaux, Modélisation sur tous types de logiciels, Dessin sous toutes ses formes (personnages, décors, tous types de medium (fusain, crayon, stylo, aquarelle), modèle vivant, collages, dessins d'observation faits en extérieur et intérieur, etc.), nature morte, Sculpture, Maquette et tout ce que vous jugerez utile

Pour une entrée en 2ème année

Tous travaux montrant votre **méthode** et vos **bases dans la création de jeux**.

Exemples de travaux :
Carnet de croquis de dessins d'observation faits en extérieur et intérieur, planches de concepts (personnages, décors, props), mood boards (lumière, couleur), études, natures mortes, dessins de perspective, sculptures (photos), animations 2D et 3D, montages vidéo).

Pour une entrée en 3ème année

Tout ce qui permet de prouver votre **technique dans la spécialisation Game Art** et votre **niveau Bachelor acquis**. Vous devez prouver vos **compétences techniques** mais aussi **culturelles** et **artistiques**.

Exemples de travaux :
Concept arts (personnages, environnements, props), planches d'assets, turn-around d'assets 3D en wireframe, textures, cycles d'animation (fichiers vidéos ou atlas), VFX 2D / 3D, prototypes de jeux vidéo, plusieurs prototypes jouables, des travaux qui fassent appel à votre sens artistique.

+ une démoreel

GAME DESIGN
GAME PROGRAMMING
INTRODUCTION DU PROCESSUS D'ADMISSION

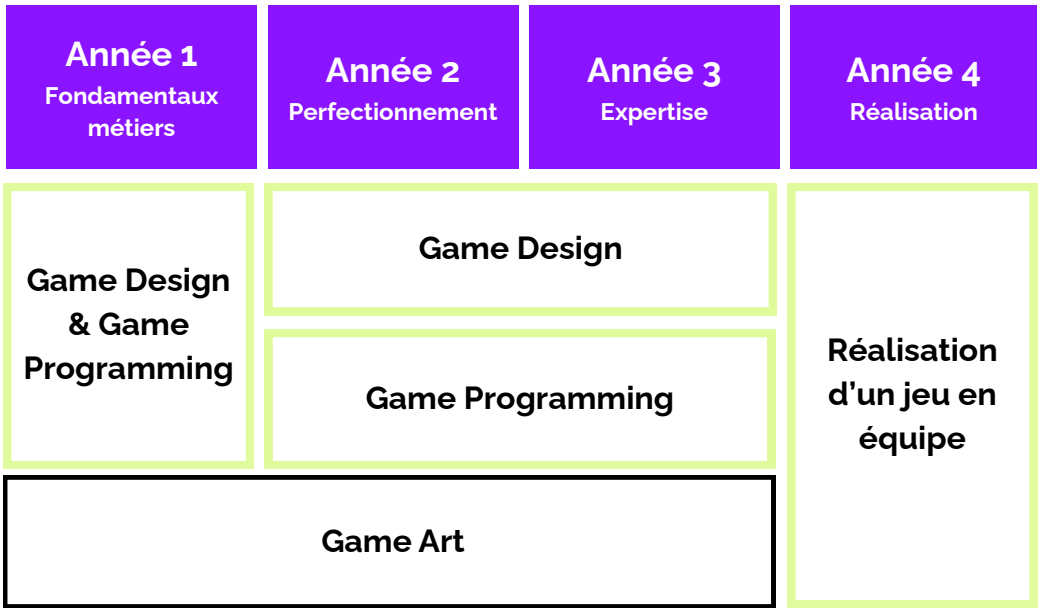
L'objectif principal de ce parcours d'admission est de **révéler votre personnalité et vos motivations**. Chaque étape, de la lettre de motivation à l'entretien, est en cohérence avec la pédagogie de l'école et vise à mieux vous connaître et à comprendre votre engagement dans ce parcours de formation.

Lorsque vous partager avec nous des documents destinés à présenter vos compétences et votre créativité, il est essentiel de **privilégier la qualité à la quantité** dans le choix des projets que vous incluez. Un dossier bien structuré et réfléchi montre non seulement ce que vous savez faire, mais cela permet aussi de nous faire découvrir votre univers.

Vous trouverez dans ce guide des exemples de projets que vous pouvez nous partager, cependant rien n'est obligatoire ni éliminatoire.

Attention ! Si vous deviez utiliser des outils d'intelligence artificielle, merci de le mentionner et d'expliquer les différentes étapes créatives qui vous ont permis d'arriver au résultat final.

Pour rappel, voici comment sont organisés les programmes Game Design et Game Programming à ARTFX. Ces deux formations sont reconnues par un **RNCP de niveau 7**, équivalent à un Bac +5.



GAME DESIGN

Quels travaux présenter ?



Afin d'évaluer votre motivation et votre intérêt, nous vous demandons de fournir une **lettre de motivation** qui explique votre projet et vos inspirations. Elle doit refléter votre envie d'évoluer dans ce secteur professionnel. Vous devrez également nous transmettre votre **CV** afin de connaître votre parcours académique et vos précédentes expériences si vous en avez.

Pour une entrée en 1ère année

Tout autre élément démontrant votre **intérêt pour le jeu vidéo est optionnel** mais sera le bienvenu si vous souhaitez l'ajouter à votre dossier.

Pour une entrée en 2ème et 3ème année

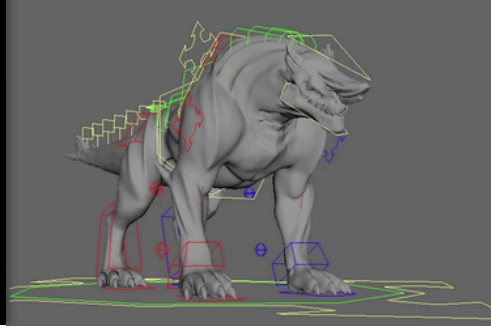
Nous vous demanderons de fournir un **portfolio** (optionnel pour l'année 2) et de réaliser un **test**. Le **portfolio** doit vous permettre de démontrer vos **compétences techniques** mais aussi **culturelles** et **artistiques** dans le domaine du Game Design.

Exemples de travaux pour le portfolio :
Documents de conception de jeux (mécaniques, systèmes de jeu, objectifs, interactions), Prototypes de gameplay (papier ou numériques), Prototypes de jeux (RPG Maker, Game Maker, Construct, Unity, Unreal), Level design documents (descriptions de niveaux, parcours, interactions, intentions), Game mechanics charts ou Level charts, Scénarios de jeux vidéo ou de rôle, Analyses critiques de jeux existants, Tableaux d'équilibrage (sous Excel), Protocoles de playtests, Vidéos de mods/maps, Analyses de données de jeux vidéo, Prototypes jouables (si vous l'avez développé vous-même, c'est encore mieux !), Process de travail.

Test Game Design & Development :
Les instructions vous seront communiquées par mail suite à votre inscription. Le test contient des questions de culture générale, auxquelles s'ajoute des questions d'analyse et la réalisation d'un concept de jeu pour les candidatures en 3ème année.

GAME PROGRAMMING

Quels travaux présenter ?



Afin d'évaluer votre motivation et votre intérêt, nous vous demandons de fournir une **lettre de motivation** qui explique votre projet et vos inspirations. Elle doit refléter votre envie d'évoluer dans ce secteur professionnel. Vous devrez également nous transmettre votre **CV** afin de connaître votre parcours académique et vos précédentes expériences si vous en avez.

Pour une entrée en 1ère année

Tout autre élément démontrant votre intérêt pour le jeu vidéo est optionnel mais sera le bienvenu si vous souhaitez l'ajouter à votre dossier.

Exemples de travaux :

- *Dépôts Github ou autres liens vers vos projets (web, applications mobiles, jeux, scripts d'automatisation, …), peu importe le langage utilisé (C, C#, C++, Java, Python, …)*
- *Prototypes réalisés à l'aide de moteurs simplifiés (Scratch, PICO 8, Game Maker, …)*
- *Mods pour des jeux existants (Baldur's Gate 3, The Witcher 3, Fortnite, Minecraft, …)*

Pour une entrée en 2ème année

L'année 2 est axée sur la prise en compétence sur Unreal Engine, le travail de groupe, et la découverte des différentes spécialités (création de moteurs, programmation graphique, programmation physique, IA, …)

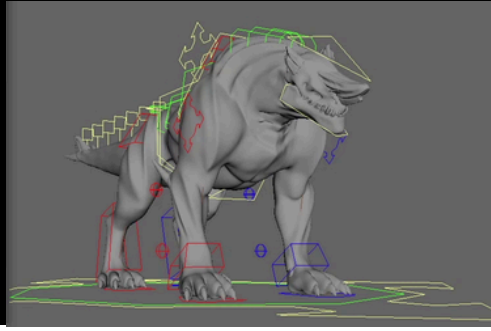
Vous pouvez présenter des projets scolaires, personnels, professionnels ou collaboratifs. Mentionnez si vous avez eu l'occasion de travailler en groupe sur vos projets, avec d'autres programmeurs ou avec des artistes et designers.

Présentez des **programmes fonctionnels** accompagnés du code source. Le code source est destiné à être consulté lors de l'entretien, nous ne gardons pas de copie du code, sauf sur demande explicite et pour avoir un avis d'un autre enseignant que celui faisant passer l'entretien.

Il est nécessaire d'avoir pratiqué la **Programmation Orientée Objet** et d'avoir une connaissance élémentaire d'**Unreal Engine**. Si vous n'avez jamais utilisé le moteur, il est possible d'entrer en année 2 en s'initiant en autonomie durant l'été avant la rentrée.

GAME PROGRAMMING

Quels travaux présenter ?



Exemple de travaux :

- *Dépôts Github ou autres liens vers vos projets (jeux web, jeux mobiles, …), utilisant la programmation orientée objet (C, C#, C++, Java, …)*
- *Projets réalisés avec des moteurs (Unreal Engine, Unity, Godot, …) avec code source*
- *Projets de Game Jam (réalisés sur un temps limité en équipe) avec code source*

Pour une entrée en 3ème année

Vous pouvez présenter des projets de programmation reflétant votre niveau de compétence technique et vos acquis théoriques.

Présentez des **jeux fonctionnels** accompagnés du code source. Le code source est destiné à être consulté lors de l'entretien, nous ne gardons pas de copie du code, sauf sur demande explicite et pour avoir un avis d'un autre enseignant que celui faisant passer l'entretien.

Il est indispensable d'avoir travaillé en groupe, et d'être capable de travailler avec Unreal Engine dans une équipe de programmeurs.

Des connaissances en programmation moteur et / ou programmation graphique sont un plus, puisqu'il s'agit d'une année de spécialisation.

Exemple de travaux :

- *Projets Unreal Engine complets accompagnés de leur exécutable*
- *Projets réalisés en game jam et/ou sur d'autres moteurs (Unity, Godot, …)*
- *Projets de programmation spécialisée (engine, physics, graphics, …)*

LETTRE DE MOTIVATION NARRATIVE

LE FILM DE VOTRE VIE

Racontez-nous votre histoire

Nous n'attendons pas de vous une lettre de motivation conventionnelle mais un récit dans lequel vous êtes le personnage principal et où vous nous expliquez pourquoi vous souhaitez intégrer ARTFX. Qu'est-ce qui vous a mené jusqu'à nous, qu'est-ce que vous attendez de vos études supérieures au sein de notre école ?
Soyez créatif.ve, généreux.se et sincère. Via cette lettre nous souhaitons vous rencontrer et découvrir votre personnalité, ce qui vous anime.

Quelques questions pour vous aider à structurer votre récit

Paragraphe 1 :
Dites-nous en plus sur vos envies professionnelles. À quoi aspirez vous ? Qu'est-ce qui vous fait vibrer ? Expliquez-nous ce qui vous a guidé vers les métiers de l'animation, des effets numériques ou du jeu vidéo. Une anecdote ? Un moment ou une expérience de vie ? Ou une envie depuis tout.e petit.e ?

Paragraphe 2 :
Pourquoi choisissez-vous ARTFX en particulier ?
Qu'est ce qui vous a mené à nous ?
En quoi vous retrouvez-vous dans les valeurs de l'école et pourquoi ?

Paragraphe 3 :
Après ARTFX, comment imaginez-vous votre parcours professionnel ?
Quelle suite après vos études ?
Votre "dream job" ?

Interdiction de laisser Chat GPT ou l'IA rédiger à votre place. Nous souhaitons vous connaître vous et ce qui fait votre singularité.

Langue d'expression (au choix) : **anglais** ou **français**.

- Longueur : **1 page**, **police 12**

ENTRETIEN

Conseils



Pourquoi passer un entretien d'admission ?

L'objectif principal est de **révéler votre personnalité**, vos **motivations** et vos **compétences**. Ce qui compte le plus pour nous, c'est de discuter avec vous pour **mieux vous connaître**. Cet entretien est avant tout un échange, sans question piège ni éliminatoire. **Soyez vous-même, curieux, naturel et détendu.** Aussi, n'hésitez pas à nous poser des questions pendant l'entretien : montrer que vous vous intéressez au domaine, que vous faites preuve de curiosité et d'initiative est toujours un plus.

Comment va se dérouler entretien ?

Vous commencerez par **vous présenter** et partager **ce qui vous passionne**.
Prenez ensuite le temps de **présenter les travaux** que vous avez partagés dans votre dossier : votre démarche, les étapes de création et la réflexion qui a guidé vos projets.
Enfin, présentez-nous **les raisons pour lesquelles vous souhaitez rejoindre ARTFX** et ce que vous attendez de la formation.
Votre présentation sera suivie d'un **échange** permettant d'approfondir certains points.

Comment se préparer ?

- Installez-vous dans un endroit confortable où vous vous sentez à l'aise et assurez-vous que votre connexion internet et votre matériel fonctionnent correctement.
- Renseignez-vous sur l'actualité des productions de films / jeux vidéo.
- Renseignez-vous sur les studios existants.
- Lisez, regardez des films, jouez à des jeux.
- Sortez, voyez des expositions.
- Réfléchissez à quelles sont vos motivations pour aller vers ces domaines.
- Ayez de la "matière" pour une discussion.