

Formations longues

PROGRAMMATION **2 à 3 ANS**

INFOGRAPHIE 2D/3D **2 à 3 ANS**

CINÉMATIQUE **+ 1 AN**

PRÉPA JV **1 AN**

Formations courtes

TESTEUR **6 SEM.**

DIGITAL PAINTING **2 SEM.**

SUITE SUBSTANCE® **2 SEM.**

SUMMER CAMP **1 SEM.**



modèle 3D : Sirine Marteau

Nos étudiants ont été recrutés par :



1105 AV. PIERRE MENDÈS FRANCE - 30 000 NÎMES
 04 66 35 56 20 // 06 74 54 10 60 // creajeux@creajeux.fr
 + Infos, inscriptions : www.creajeux.fr

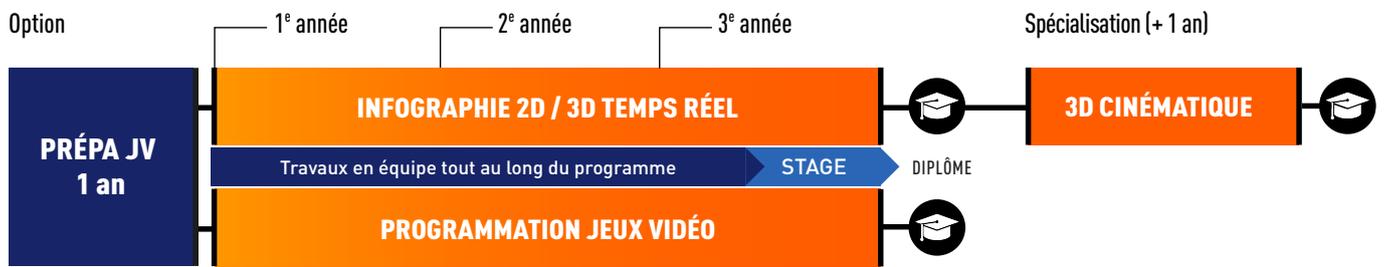


Partenaires



Des formations labellisées SNJV. Des diplômes reconnus par les entreprises en France et à l'international.





→ PARCOURS D'ÉTUDES (formations longues)

Option : 1 année préparatoire afin de découvrir l'ensemble des métiers et choisir la bonne orientation.
 + 3 ans de formation spécialisée en 2D / 3D Temps réel ou Programmation
 En option : 1 an de spécialisation

15 ANS

Creajeux fête ses 15 ans

Voilà 15 ans que je vous accueille, porte vos rêves et suis votre évolution. Je vous encourage, vous stimule, vous corrige, supporte vos retards, évalue votre travail, et observe avec fierté vos succès.

Je n'ai eu de cesse de m'agrandir et ce grâce à notre passion commune pour les jeux vidéos. C'est avec joie que nous allons poursuivre et partager cette belle aventure, pressés de découvrir avec vous votre talent"

Ensemble, nous continuerons de travailler pour faire de votre passion, un métier "

Creajeux



Paroles de PROS

Ils étudiaient à CREAJEUX, ils sont devenus pros et racontent leurs expériences



Alexandre Godbille

Junior Props Artist chez Ubisoft

“ Mes 3 années passées à Créajeux ont été une expérience incroyable, riche en enseignement et en travail, dans une ambiance détendue et familiale très appréciable. A la suite de ma formation, j'ai été directement embauché en tant que Junior Props Artist pour travailler sur The Division 2 à Ubisoft Annecy ”



Sarah Maigrot

Animatrice 3D chez Ubisoft Bordeaux

“ Je suis arrivée à Creajeux sans connaissances. Ma formation m'a permis d'acquérir les compétences nécessaires à la création d'un jeu vidéo. Aujourd'hui je travaille pour Ubisoft Bordeaux en tant qu'animatrice 3D ”
 Dernier projet annoncé en date : Gears Tactics



Guillaume Hecht

Level-artist chez Ubisoft Montreuil.

“ Ce furent 3 années courtes mais très intenses. N'ayant jamais fait de 3D avant Creajeux, je ne pensais pas apprendre autant et aussi vite en modélisation. J'ai été recruté par Ubisoft Paris en tant que level-artist assistant pour mon stage de fin d'étude et j'ai signé un CDD chez eux dès la fin de celui-ci ”



Marius Ibanez

Programmeur en intelligence artificielle à Ubisoft Montréal

“ Je suis arrivé avec des connaissances quelques peu basiques que j'avais apprises moi-même en programmation. La formation m'a vraiment beaucoup aidé, elle m'a apporté les connaissances nécessaires pour travailler dans cette industrie. Les profs étaient toujours à l'écoute pour nous aider, même quand c'était pour des projets qui n'étaient pas demandés par le cursus et on avait toujours accès au matériel pour travailler ”
 Dernier projet annoncé en date : For Honor

+ de témoignages d'anciens étudiants
 sur le BLOG de CREAJEUX. blog-creajeux.fr



Keziah CHAMBERTIN

“ Depuis les débuts où quelques inventeurs géniaux produisaient des jeux au fond de leur garage, les temps ont bien changés ”

Aujourd'hui, le jeu vidéo est une industrie lucrative en plein essor et toutes les projections annoncent une croissance importante de ce marché. Les budgets mis en place pour produire un jeu sont en constante augmentation et peuvent atteindre, pour certaines productions, plusieurs centaines de millions d'euros.

Les studios de production n'ont plus le luxe de former leur personnel sur le tas. Il est donc nécessaire de préparer ceux qui souhaiteront travailler dans cette industrie. Qu'il s'agisse des métiers de la programmation ou du graphisme, les contraintes du jeu vidéo rendent ces métiers difficiles à aborder sans une formation adéquate.

Passion & professionnalisme

Notre ambition est de former des professionnels reconnus pour leurs compétences, autonomes, et répondant aux besoins de l'industrie d'aujourd'hui et de demain...

CREAJEUX possède les ressources de formations techniques, artistiques et pédagogiques pour répondre aux exigences des métiers de l'industrie graphique et du jeu vidéo. Nous regroupons des savoir-faire complémentaires, rarement réunis sous un même toit. Nous avons voulu créer un enseignement efficace, évolutif et proche des réalités de la production. Au terme de leur formation, les étudiants sont fin prêts à intégrer le milieu professionnel.

FORMATION

1 AN PRÉPA J.V

P. 5

Classe préparatoire, mise à niveau et orientation.

→ Poursuite d'étude >> INFOGRAPHIE ou PROGRAMMATION.

2 ANS ou 3 ANS INFOGRAPHISTE 2D/3D TEMPS RÉEL

P. 6

Graphiste 2D/3D temps réel.

→ Poursuite d'étude >> CINÉMATIQUE

2 ANS ou 3 ANS PROGRAMMEUR SPÉCIALISÉ JEU VIDÉO

P. 7

Programmeur polyvalent gameplay / réseau / moteur / outils (...)

+ 1 AN SPÉCIALISATION CINÉMATIQUE

P. 8

Une 4^e année pour acquérir une double compétence.

Accessible aux Infographistes

1 à 6 SEM. FORMATIONS COURTES

P. 11

Formation Suite Substance® / Testeur QA /

Digital painting & concept art / Summer camp découverte

INFOS



VIE DE L'ÉCOLE - BDE, PORTES OUVERTES, MASTERCLASSES

P. 12

Infos sur les événements et la vie étudiante à Creajeux.



Étudier à Nîmes

P. 14

Présentation d'une ville propice aux études, à la qualité de vie exceptionnelle et idéalement située.



CREAJEUX DEVELOPPEMENT - Incubateur associatif

P. 17

Un accompagnement jusqu'à la création d'entreprise et la commercialisation du projet.



“ D'une passion vers un métier, depuis 15 ans déjà... ”

Nous proposons des formations en phase avec les attentes de l'industrie, alliant savoir-faire et savoir-être, grâce à une pédagogie orientée projet ; favorisant les synergies et l'esprit d'équipe. De plus en plus ambitieux, ces travaux sont pour les étudiants de belles occasions de faire connaître leurs compétences à un large public, dès les premières années de formation. L'Artbook, véritable vitrine de l'école, s'inscrit dans la même intention, en permettant de communiquer auprès des publics professionnels, en France et à l'international.



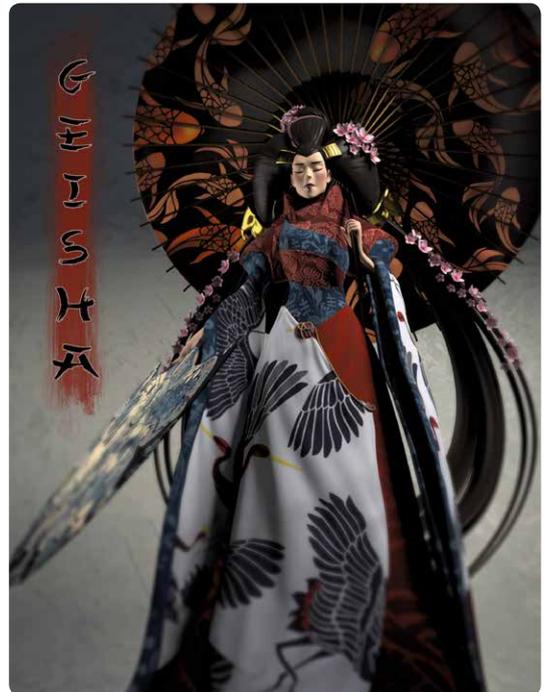
Charlie HERVE



Laura MORISSET

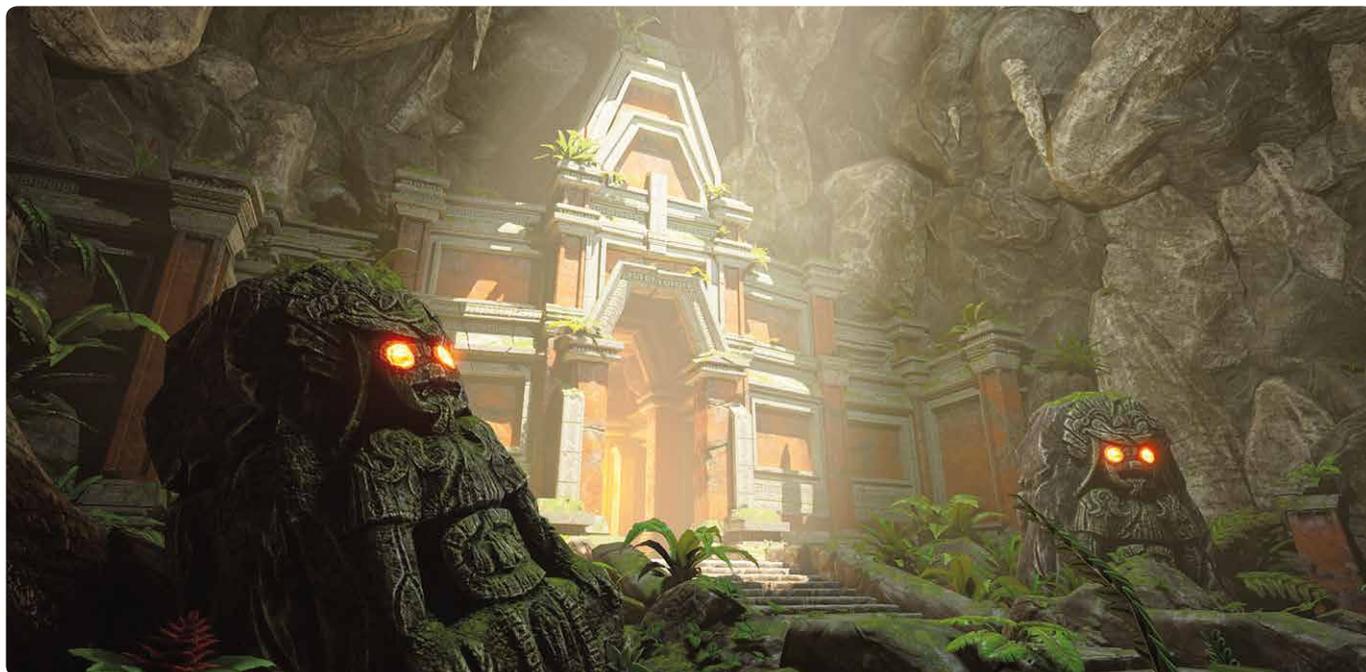


RED HEALER - Lucas RUTKOWSKY - Charlie HERVÉ - Sirine MARTEAU
Keziah CHAMBERTIN - Enzo LORENTE



Axel DAVIOT





Tanguy OLIVERAS

1 AN PRÉPA JEU VIDÉO

CLASSE PRÉPARATOIRE > TRONC COMMUN > SPÉCIALISATION PROG OU GRAPH

Prérequis : tous niveaux.

Admission : tests psychotechniques, dessin et entretien.

Formation générale en graphisme et programmation. Mise à niveau et orientation.

La Prépa est recommandée aux personnes n'ayant pas le niveau BAC, afin d'intégrer par la suite les formations longues en infographie ou programmation.

Classe préparatoire jeu vidéo. Trouver ses aspirations, se mettre à niveau et choisir le cycle le mieux adapté. La 1^{ère} période permet de découvrir concrètement différents métiers du jeu vidéo et les activités y correspondant. C'est un excellent moyen de pouvoir se projeter, il s'agit d'une section générale où les élèves sont initiés aux techniques de graphisme et de programmation jeux vidéo. Cela leur permet de découvrir leur profil et professionnel et choisir le cycle le mieux adapté. La 2^{ème} période permet de se mettre à niveau dans le domaine choisi pour mettre toutes les chances de son côté pour les tests d'admission en 1^{ère} année.

PROGRAMME

— MATHÉMATIQUES, LOGIQUE

— PROGRAMMATION

— DESSIN TRADITIONNEL

— COLORISATION ET TEXTURING 2D

— MÉTHODOLOGIE DE PRODUCTION JV

— MODÉLISATION 3D

— MONTAGE VIDÉO (CINÉMATIQUE)

— CULTURE DU JEU VIDÉO / JEU DE SOCIÉTÉ

PROJETS - téléchargez et testez les projets étudiants sur www.creajeux.fr



Aventure 2D



Aventure / Quête / Énigmes



Jeu d'aventure



Jeu d'aventure



Sirine MARTEAU

2 ou 3 ANS > INFOGRAPHISTE 2D/3D TEMPS RÉEL

DIPLÔME INFOGRAPHISTE 2D/3D TEMPS RÉEL > POURSUITE D'ÉTUDES > CINÉMATIQUE

Prérequis : tous niveaux.

Admission : tests psychotechniques, dessin et entretien.

L'infographiste dessine, modélise, texture et anime, son rôle est de réaliser tous les graphismes et animations qui seront utilisés au sein d'un jeu. La maîtrise du temps réel permet de travailler pour la production de jeux vidéo, de réaliser des décors et des personnages.

Le graphiste 3D temps réel maîtrise les contraintes liées aux performances et à l'intégration, il développe une logique de conception spécifique à ce domaine. Ses compétences pourront être sollicitées au-delà du jeu vidéo.

PROGRAMME

DESSIN ET TECHNIQUE TRADITIONNELLE

DESSIN

SCULPTURE

PERSPECTIVE

CHARACTER DESIGN

ANATOMIE

GRAPHISME 2D

ANIMATION 2D

CONCEPT DESIGN

ENVIRONMENT DESIGN

DIGITAL PAINTING

GRAPHISME 3D

MODÉLISATION 3D

OPTIMISATION

RIGGING (MÉCANISMES POUR L'ANIMATION)

TEXTURING

INTÉGRATION MOTEURS TEMPS RÉEL

ANIMATION 3D

PROJET

BRAINSTORMING ET WORKFLOW

MISE EN SITUATION AVEC DES PROGRAMMEURS

PRÉSENTATION DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

DÉVELOPPEMENT DE PROJETS PERSONNELS

RÉALISATION D'UN PROJET DE FIN D'ANNÉE

LANGUE VIVANTE

ANGLAIS

INSERTION / COMMUNICATION PROFESSIONNELLE

SIMULATIONS D'ENTRETIENS PROFESSIONNELS

CRÉATION DE CV

GESTION ET ANIMATIONS DES RÉSEAUX SOCIAUX

STAGE OBLIGATOIRE

PROJETS - téléchargez et testez les projets étudiants sur www.creajeux.fr



IMPERIUM CONSTELLATION

Projet 3ème année • 2018

Shooter 3D



ORISHA

Projet 3ème année • 2018

Action/aventure



MIGHTY BEARDS

Projet 3ème année • 2018

Jeu de nains



ADNA

Projet 2ème année • 2019

Exploration



Les étudiants sont formés sur la suite Substance® grâce à notre partenaire Allegorithmic®

DÉBOUCHÉS : Concept Artist 2D/3D / Modeleur / Character Designer / Environment Designer / 3D Artist / Technical Artist (...)



Tanguy OLIVEIRAS



2 ou 3 ANS >

PROGRAMMEUR SPÉCIALISÉ JEU VIDÉO

 **DIPLÔME PROGRAMMEUR JEU VIDÉO**

Prérequis : niveau BAC (type BAC S)

Admission : tests psychotechniques, mathématique et entretien.

Le programmeur jeu vidéo analyse, code, réalise les événements et l'interactivité du jeu. Il intègre les éléments graphiques créés par le reste de l'équipe et les met en interaction avec le joueur.

Armés de solides bases scientifiques, nos programmeurs jeux vidéo acquièrent les compétences nécessaires en s'exerçant sur des projets en situations réelles. Leurs aptitudes leur offrent de nombreuses opportunités professionnelles, y compris au delà du jeu-vidéo.

PROGRAMME

PROGRAMMATION

PROCÉDURALE EN C

PROG. ORIENTÉE OBJET EN C++ ET C#

MATHÉMATIQUES

NOTIONS AVANCÉES

GÉOMÉTRIE DANS L'ESPACE

TRIGONOMÉTRIE

CALCUL MATRICIELLE

MAÎTRISE D'OUTILS

INTÉGRATION AVEC ÉDITEUR DE JEU 2D/3D

MAÎTRISE LE PIPELINE DE PRODUCTION 2D/3D

PROGRAMMATION AVANCÉE

PROGRAMMATION RÉSEAU

PROG. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

OPTIMISATION DE CODE

ANALYSE LEXICALE, C++ 11

DÉVELOPPEMENT

BIBLIOTHÈQUES GRAPHIQUES

CONCEPTION MOTEUR DE JEU 2D/3D

DÉVELOPPEMENT MULTI-PLATEFORME

INITIATION AUX BASES DE DONNÉES

GAMEPLAY

CONCEPTION DE JEU 2D/3D

MÉTHODOLOGIE

GESTION DE PROJET

PROJET

BRAINSTORMING ET WORKFLOW

MISE EN SITUATION AVEC DES GRAPHISTES

PRÉSENTATION AUX JURYS PROFESSIONNELS

DÉVELOPPEMENT DE PROJETS PERSONNELS

RÉALISATION D'UN PROJET DE FIN D'ANNÉE

LANGUE VIVANTE

ANGLAIS

INSERTION / COMMUNICATION PROFESSIONNELLE

SIMULATION D'ENTRETIENS PROFESSIONNELS

CRÉATION DE CV

GESTION ET ANIMATION DES RÉSEAUX SOCIAUX

STAGE OBLIGATOIRE

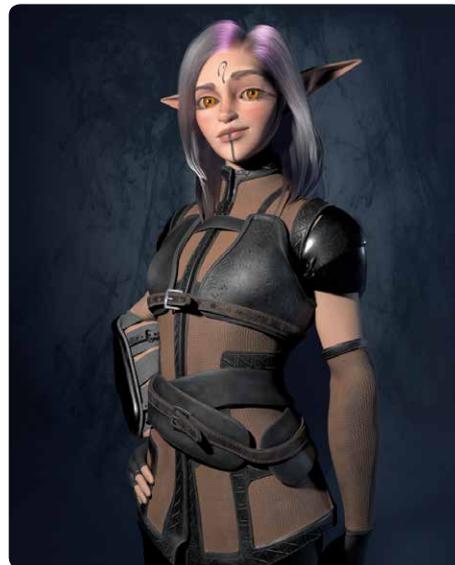


Le certificat est reconnu par l'état, il s'agit d'un titre de niveau II, Inscrit au RNCP et désigné sous l'appellation "développeur Jeu Vidéo" (Arrêté du 8 décembre 2017 portant au Répertoire National des Certifications Professionnelles. NOR : MTRD1733153A)

DÉBOUCHÉS : Programmation Gameplay / Outils / Moteur / Réseau / IA / Physique [...]



Aurélia OBERTI



Guillaume CHUDY

1 AN SPÉCIALISATION CINÉMATIQUE

 **DIPLÔME SPÉCIALISATION CINÉMATIQUE**

Prérequis : Minimum 3ème année d'infographie / Compétences en Maya, Substance Designer et Painter et ZBrush. Utilisation de Renderman appréciée – Savoir animer et rigger sous Maya

Admission : Tests et entretien / Book obligatoire.

Venant compléter le cursus d'infographie 2D/3D temps réel, cette formation offre la possibilité de se spécialiser dans le cinéma 3D. L'infographiste cinématographique réalise les passages de "film d'animation" d'un jeu, également appelés cinématiques. Il dessine, modélise, réalise, anime et développe une logique de conception narrative. Son rôle est de mettre en place tous les graphismes et animations qui seront utilisés dans les cinématiques du jeu. La formation permet d'acquérir de solides bases d'analyse scénaristiques et thématiques nécessaire à des réalisations de qualité professionnelle.

PROGRAMME

TEXTURING
 COMPOSITING
 STORYBOARD
 EFFETS SPÉCIAUX
 RENDERING
 MOTION DESIGN
 MATTE PAINTING
 ANIMATION 3D
 MODÉLISATION 3D

MONTAGE VIDÉO
 RIGGING ET SETUP DE PERSONNAGES

PROJET
 BRAINSTORMING ET WORKFLOW
 PRÉSENTATION DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL
 RÉALISATION D'UNE CINÉMATIQUE

STAGE OBLIGATOIRE

PROJETS CINÉMATIQUE - visible sur www.creajeux.fr

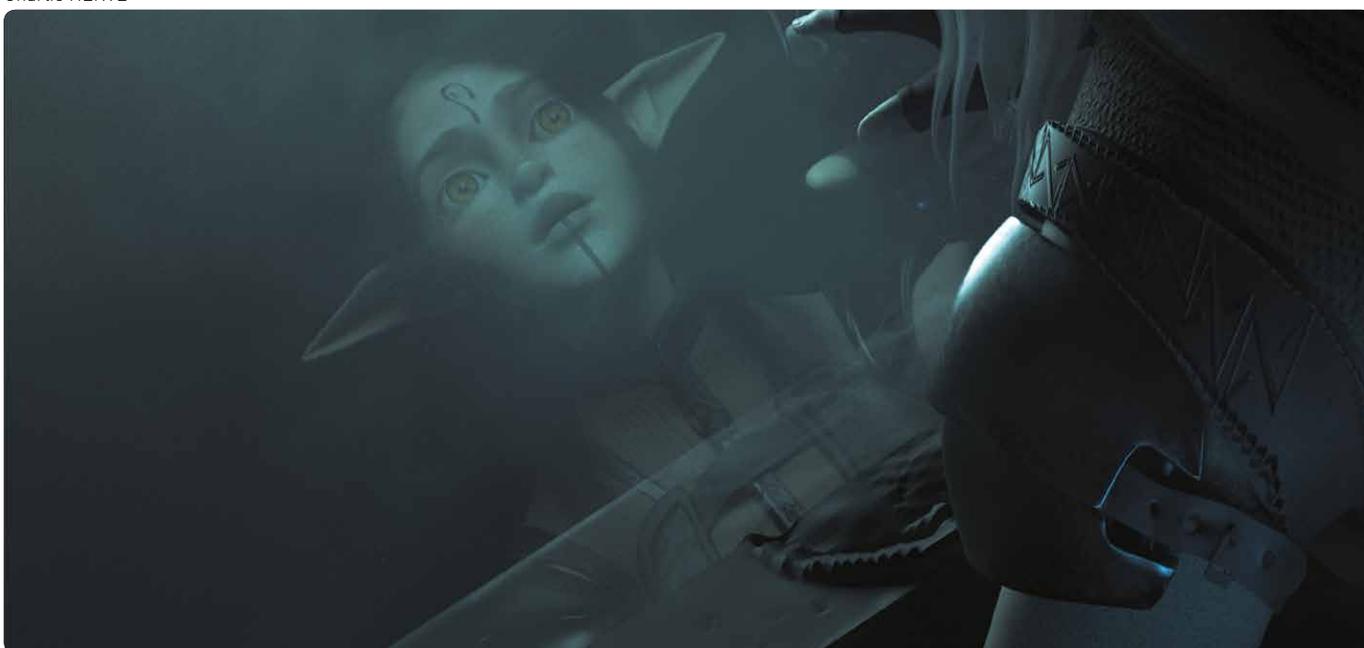


Les étudiants sont formés sur la suite Substance® grâce à notre partenaire Allegorithmic®

DÉBOUCHÉS : Modeleur 3D / Animateurs 3D / Concept Artist / Texture Artist / Look Dev Artist / Compositing Artist [...]



Charlie HERVÉ



Camille MEUNIER - Anthony KERMARREC - Nicolas MIQUEL - Guillaume CHUDY



RED HEALER - Lucas RUTKOWSKY - Charlie HERVÉ - Sirine MARTEAU - Keziah CHAMBERTIN - Enzo LORENTE





FORMATIONS COURTES

⌚ DE 1 À 6 SEMAINES



2 SEM. FORMATION SUITE SUBSTANCE®

Formation sur les logiciels de la Suite SUBSTANCE® avec notre partenaire ALLEGORITHMIC®

La Suite Substance® permet la création, l'édition et l'application de textures dites procédurales, remplaçant tous les outils précédemment employés et mettant ainsi en place une standardisation de méthodologie de production compatible avec toutes les plateformes de création 3D.

SUBSTANCE® / SUBSTANCE PAINTER® / SUBSTANCE DESIGNER®

SUBSTANCE SOURCE® / SUBSTANCE B2M® / SUBSTANCE PLAYER®



2 SEM. DIGITAL PAINTING

L'objectif de cette formation est de faire découvrir des méthodes et techniques simplifiées de Digital Painting et de Concept Art pour le jeu vidéo.

En fonction des différents intervenants vous pourrez découvrir le dessin et la peinture numérique sous plusieurs angles. Le digital Painting est une spécialité qui regroupe différents domaines tels que le Matte painting, Character Design, Concept Art, Portrait, Design de Véhicules, Armes ou Illustrations.

📌 Cours durant l'été, + d'infos sur www.creajeux.fr
Possibilité de financement (OPCA, Pôle Emploi, Régions)



6 SEM. TESTEUR QA

*Entrez chez les professionnels du jeu vidéo, devenez testeur qualité.
Admission : 23 ans minimum, anglais, niveau BAC.*

Le testeur sera chargé d'analyser les différentes versions de jeu en avant-première. Il devra être méthodique et très imaginatif pour simuler le comportement de tous types de joueurs.

MÉTHODOLOGIE DE TEST / PLAYTEST ET ANALYSE DU JEU

ASSURANCE QUALITÉ EN PRODUCTION

CULTURE VIDÉO-LUDIQUE / SYSTÈME DE GESTION DE VERSION

ANGLAIS / UTILISATION D'UN «BUG TRACKER» / COMMUNICATION

TESTS DE JEUX VIDÉO / STAGE EN ENTREPRISE EN FIN DE FORMATION



1 SEM. SUMMER CAMP DÉCOUVERTE

*Une semaine entièrement dédiée à la découverte de la création de jeux vidéo.
Admission : de 14 à 18 ans*

Le Summer Camp Creajeux est un stage de découverte. C'est l'opportunité de faire un premier pas dans l'aventure du jeu vidéo. Découvrez la mise en place et la réalisation d'un jeu durant une semaine. Vous allez percevoir l'envers du décor par la pratique, en réalisant deux jeux durant cette semaine d'immersion.

C'est aussi...

UN BDE
DES MASTERCLASSES
LA FÊTE DE L'ÉCOLE
DES LOISIRS
SE RESTAURER
DE LA CONVIVIALITÉ



FÊTE DE L'ÉCOLE

Les étudiants et l'équipe pédagogique se réunissent durant une journée afin de partager un moment convivial et fêter ensemble l'année écoulée. Des tournois de jeux vidéo, des activités sportives, musicales, des jeux de plateaux ainsi qu'un grand buffet...



BDE

Le BDE c'est avant tout des moments de partage pour les étudiants en dehors des heures de cours.



JOURNÉES PORTES OUVERTES

Durant ces journées, toute l'équipe de Creajeux est disponible pour vous faire découvrir les locaux de l'école et pour répondre à toutes vos questions. Les portes ouvertes ont lieu une fois par mois à partir de Décembre.





MASTERCLASSES

Creajeux organise tout au long de l'année des sessions de masterclass en compagnie de professionnels venus des plus grands studios de création. C'est l'occasion pour les élèves d'apprendre et découvrir un métier ou une spécialisation.



Maxime PAKA - UBISOFT
Senior UI Designer | Comics Author



Simon HUTT - THE GAME BAKER
Freelance artist + Art director + Concept artist
+ Character designer + Background artist.



JURY PROFESSIONNEL

Dans le cadre des examens de fin d'année, les étudiants auront l'occasion d'exposer sur grand écran leur projet sous le regard attentif de professionnel(le)s venu(e)s de grands studios. L'occasion pour eux de se projeter dans les conditions réelles d'un rendez-vous professionnel.



www.nimes.fr



ÉTUDIER ET VIVRE À NÎMES...

Ensoleillée, douce à vivre, volontiers « réboussière » mais surtout passionnée, Nîmes est riche de son passé et tout à la fois résolument contemporaine.

Avec plus de 154 000 habitants et un territoire de 16 150 ha, Nîmes est la 18^e plus grande ville de France. Nîmes est une ville au charme fou, mondialement connue pour la majesté et l'exceptionnelle conservation de ses monuments Romains. Dans cet écrin de 2000 ans d'histoire, elle séduit par la beauté de son centre ancien, un cœur de ville patrimonial d'exception avec de nombreux hôtels particuliers, merveilles du 16^e, 17^e et 18^e siècle, témoins d'un riche passé, et mise en valeur dans un secteur sauvegardé parmi les beaux de France. Nîmes est labellisée ville d'Art et d'Histoire.

“ Ville étudiante idéalement située, Nîmes est à 30 min de Montpellier, 1H de Marseille, 1H30 de Lyon et 2H50 de Paris ”



La Ville fait appel à des **architectes de renommée internationale** : Sir Norman Foster pour l'aménagement de Carré d'Art, musée d'art contemporain et bibliothèque ; Jean Nouvel pour Némausus, bâtiment de logements sociaux d'avant-garde ; Jean-Michel Wilmotte pour les rénovations, entre autres, du Théâtre et des Halles et concepteur des Allées Jaurès

“ Les différentes scènes accueillent des artistes de renommée internationale ”



Contemporaine, Nîmes l'est aussi à travers la riche vie culturelle qui s'y déploie toute l'année. Les différentes scènes accueillent **des artistes de renommée internationale**, des créations théâtrales audacieuses, de grands spectacles à voir en famille.



“ Riche de son passé et tout à la fois résolument contemporaine ”



En juin 2018, Le **Musée de la Romanité**, conçu par Elizabeth de Portzamparc a ouvert ses portes face aux arènes bimillénaires. Son architecture rayonnante offre un nouveau symbole de la ville romaine et un écrin somptueux pour ses collections exceptionnelles.

“ Nîmes candidate au patrimoine mondial UNESCO ”



“ Nîmes, c'est encore :

6 musées, 5 bibliothèques, 3 théâtres, 1 scène de musiques actuelles... // 200 équipements sportifs dont 1 stade nautique Némausa, 4 piscines, 5 stades, 12 complexes multisports, 2 golfs, 1 skatepark // 83 écoles publiques // 8 postes de police municipale, 6^{ème} police municipale du pays, 2^{ème} ville la mieux vidéo-protégée avec 282 caméras réparties dans la ville.

“ Ville ensoleillée et fleurie, Nîmes affiche 4 fleurs ! ”



Oxygénée par 470 ha d'espaces verts publics et 1 200 hectares de massifs forestiers, entretenus avec soin, **la Ville affiche "4 fleurs" au label des Villes et villages fleuris**. Nîmes est aussi Ville santé OMS et Ville Amie des enfants.

“ Féria de Nîmes : la plus grande fête populaire en France ”



Quant aux **ferias**, qui mêlent traditions locales et musiques actuelles, ce sont des temps forts de l'agenda nîmois.

Des prix au mètre carré parmi les plus accessibles et une qualité de vie excellente, propice aux études et à la créativité.

14

Prix moyen des locations à **NÎMES** : 10,03 € / m² • **MONTPELLIER** : 12,85 € / m² • **LYON 6^{ème}** 14,04 € / m² • **PARIS** 30,32 € / m²
Source : www.lacoteimmo.com





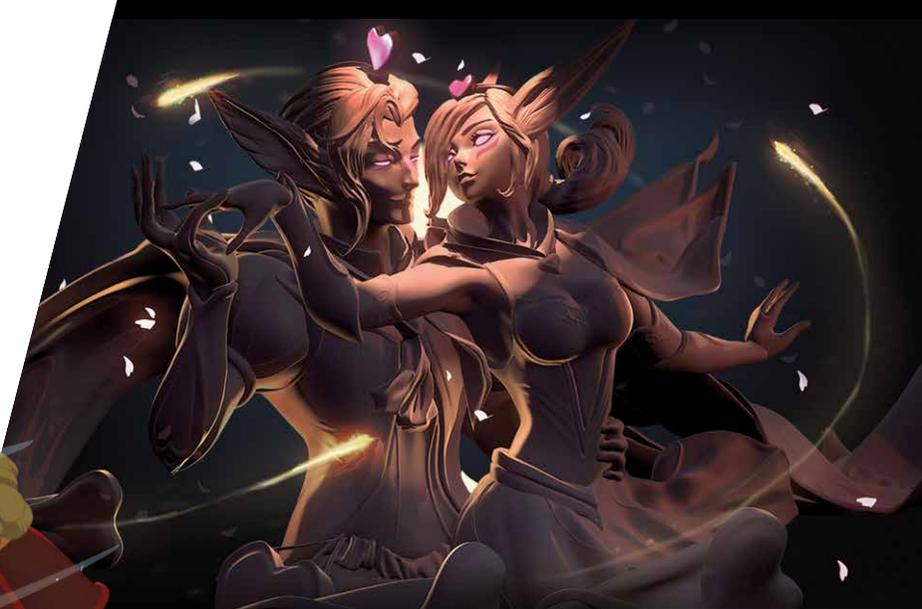
ART BOOK



Jeunes talents...

Ils font notre fierté et notre réputation,
découvrez leurs travaux !

À la fois vitrine de l'école
et outil pour les recruteurs,
l'ARTBOOK récompense les meilleurs
élèves pour leurs efforts et leur offre
une visibilité importante dans l'univers
professionnel du jeu vidéo.





Découvrez des **projets étudiants surprenants** pour leurs qualités créatives et techniques.



PLAY WITH ME

Projet en V.R. réalisé par des 3^e année



KARNAGE

Un diablo-like en 3D réalisé par des 2^e année



BREAKLINE

Hack & slash en pixel art réalisé par des 1^e année



HALZAE

Heroes Of Divinity est un moba développé par des anciens étudiants de l'école actuellement incubé au sein de Creadev.



INARI

Inari est un puzzle platformer développé par des étudiants de 2^e année



WILD RUN

Wild Run est un jeu de course futuriste développé par des étudiants de 2^e année



ORISHA

Projet 3^eme année - 2018



SLIME PARTY

Projet 3^eme année - 2018



MIGHTY BEARDS

Projet 3^eme année - 2018



SPACE GLADZ

Projet 2^eme année - 2018



HYPER BEAM ELSA'S

Projet 2^eme année - 2018



ESCAPE FROM NAGEV

Projet 1^eme année - 2018

Découvrez d'autres jeux,
téléchargez et testez-les
www.creajeux.fr

CreaJeux développement est un incubateur associatif, mis à la disposition des étudiants et des anciens de CreaJeux. Il apporte un cadre propice au développement et au lancement de projets professionnels.



UN ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

Des locaux, des moyens matériels et un cadre lié à la créativité et au travail ; c'est une part de l'aide que CreaJeux développement apporte à ses adhérents.



WUT STUDIO

“ Grâce à nos compétences acquises tout au long de notre cursus, nous nous sommes lancés le défi de créer notre studio de game visual development. Durant ces 4 années de formation, nous avons acquis différentes compétences qui ont permis à chaque membre de notre équipe de se spécialiser dans un domaine qui lui est propre.

Creadev nous permet d'être suivi, d'avoir des avis professionnels, et de favoriser notre développement. Elle nous donne également accès à tout le matériel nécessaire au fonctionnement d'une entreprise.

Alexandre, le responsable Creadev, nous apporte son soutien dans toutes nos démarches ce qui nous permet d'évoluer dans de bonnes conditions ”

CONSEIL, AIDE ET ACCOMPAGNEMENT

Permettre de continuer à bénéficier des connaissances, savoir-faire et compétences de l'équipe enseignante de CreaJeux. Conception, production, marketing, communication, soft launch... Un accompagnement jusqu'à la création d'entreprise et la commercialisation du projet.

+ D'INFOS SUR : www.creajeux.fr

BDE BUREAU DES ETUDIANTS

LA VIE ÉTUDIANTE À CREAJEUX

Le BDE de CreaJeux pour les étudiants par les étudiants ! Ce sont des soirées jeux, des tournois endiablés, des sorties mais surtout l'occasion de se réunir en dehors des temps de cours et ainsi apprendre à se connaître.

+ D'INFOS P. 12-13





CREAJEUX EST À NÎMES

Ville ensoleillée, propice aux études où il est facile de se loger. Nîmes est également à proximité de Lyon et de Montpellier, deux grands centres de production du jeu vidéo en France.

→ Nos étudiants ont été recrutés sur ces projets



THE CREW 2 | UBISOFT



FOR HONOR | UBISOFT



WATCH DOGS 2 | UBISOFT



ACE COMBAT 7 | BANDAI NAMCO



GTA V | ROCKSTAR GAMES



ASSASSIN'S CREED | UBISOFT



MORDHEIM | ROGUE FACTOR



STAR CITIZEN | CLOUD IMPERIUM



GHOST RECON | UBISOFT



LORDS OF MAYHEM | WOLCEN



THE DIVISION 2 | UBISOFT



SHADOW OF THE TOMB RAIDER | SQUARE ENIX

→ Rencontrons-nous

Salons :

LYON GAME SHOW

PARIS GAMES WEEK

GO PLAY ONE HYERES

TOULOUSE GAME SHOW

SALON DE L'ETUDIANT DE MONTPELLIER

FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

MANGA'NIMES

AVIGNON GEEK EXPO

LYCÉE AVENIR

MONTPELLIER ANIMÉ GAME SHOW

À l'école : JOURNÉES PORTES OUVERTES ou sur rendez-vous.

+ infos : www.creajeux.fr