



RUBIKA

L'ÉCOLE DES TALENTS DE
LA CRÉATION NUMÉRIQUE

19/20



PRÉSENTATION **05-17**

PRÉPA **18-19**

ANIMATION **20-29**

JEU VIDÉO **30-43**

DESIGN INDUSTRIEL **44-57**

PAROLES D'ANCIENS **58-59**

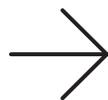
INFOS / ADMISSION **60-61**

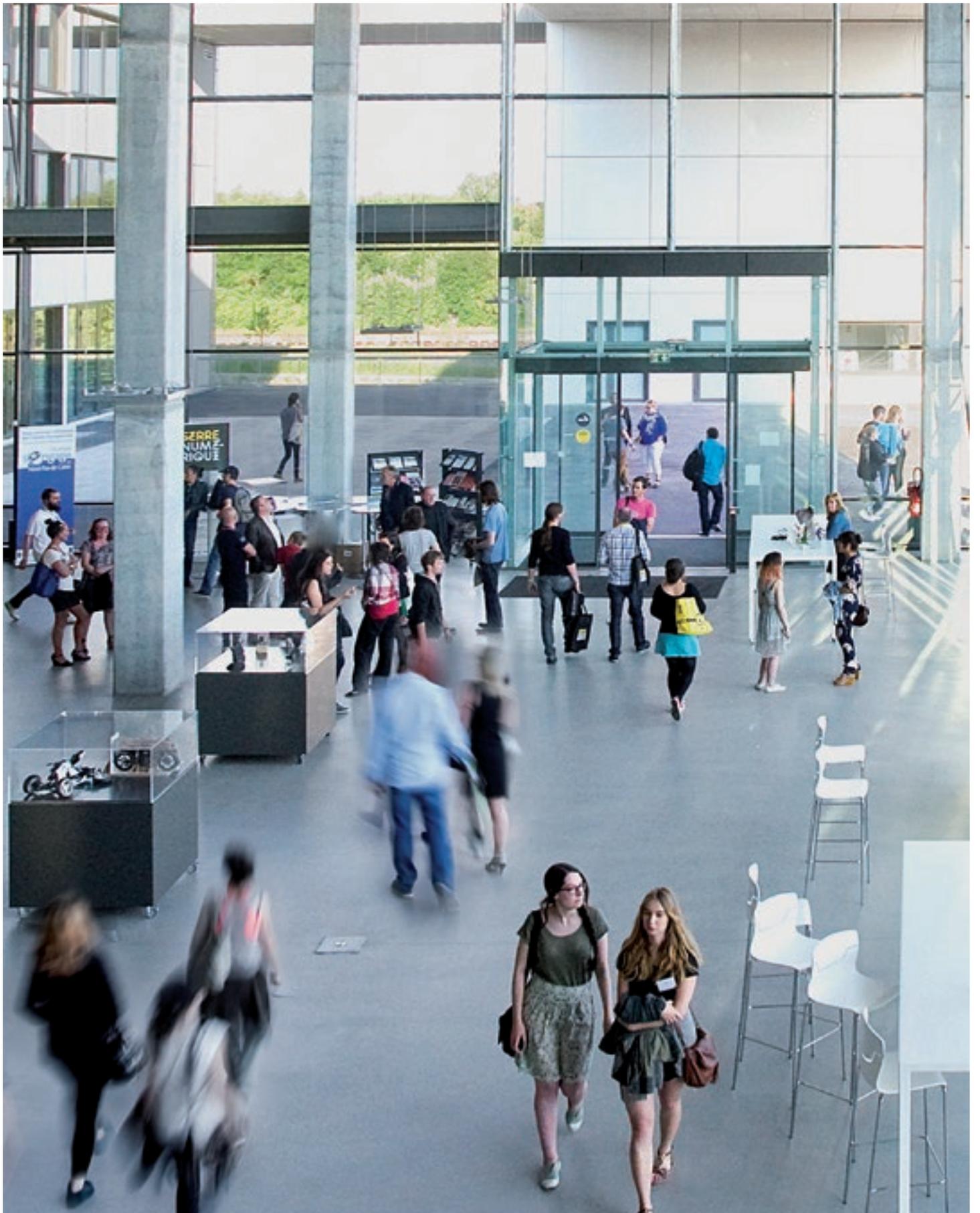
ANIMATION

JEU VIDÉO

DESIGN INDUSTRIEL

FAITES
DE VOTRE
PASSION
UN MÉTIER
D'AVENIR





DEPUIS 30 ANS,

RUBIKA forme des créatifs de haut niveau parfaitement adaptés aux exigences du monde professionnel, ce qui nous a permis de devenir une référence dans les secteurs de l'animation 3D, du jeu vidéo et du design industriel.

Notre école est fondée sur un principe simple : accompagner les étudiants dans leur vocation créative, pour faire de leur passion un métier d'avenir. Cette promesse historique nous guide dans les mutations que connaissent nos métiers, tant sur le plan culturel que technologique.

Votre réussite passe par l'acquisition d'une grande maîtrise technique. À cette exigence, s'ajoute une capacité à travailler en équipe sur des projets difficiles demandant un fort investissement individuel et collectif. Enfin, les étudiants doivent connaître et ressentir les tendances de la société afin de pouvoir être auteurs d'une pensée originale et de qualité. Ils auront alors tout le bagage nécessaire pour devenir des acteurs majeurs du jeu vidéo, de l'animation 3D ou du design industriel.

RUBIKA, c'est également une présence internationale avec 3 campus et de nombreux partenariats à l'étranger. La dimension internationale est devenue incontournable pour nos métiers. En témoigne notre réseau de 3850 diplômés dont près de la moitié exerce à l'international, dans plus de 50 pays.

Enfin, RUBIKA est fier de compter sur des intervenants de haut niveau, une équipe engagée et des étudiants passionnés qui depuis 30 ans portent le succès de notre école.

Si vous êtes passionnés et que vous avez envie de tenter une aventure personnelle et professionnelle, nos différents programmes vous attendent : Supinfocom pour l'Animation, Supinfogame pour le Jeu Vidéo, l'ISD pour le Design Industriel. N'hésitez pas à tenter votre chance en vous inscrivant à l'un de nos concours.



Stéphane André
Directeur Général - RUBIKA

A handwritten signature in black ink that reads "Stéphane André". The signature is stylized and cursive.

L'ÉCOLE DES TALENTS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

RUBIKA est née du regroupement de trois écoles pionnières de la création numérique : l'Institut Supérieur de Design (1988), Supinfocom (1988) et Supinfogame (2001). Créés par la Chambre de Commerce et d'Industrie du Grand Hainaut, ces écoles se sont distinguées par la mise en place d'une pédagogie au plus proche des besoins des entreprises. Riches et exigeantes, nos formations bénéficient d'une solide reconnaissance des professionnels du cinéma d'animation, du jeu vidéo et du design industriel.

RUBIKA encourage les étudiants à se dépasser et à révéler leurs talents sur des projets originaux et innovants. Cet état d'esprit s'intègre dans une approche globale reposant sur les valeurs fortes

que sont le respect, l'engagement, la confiance et l'audace.

Historiquement située à Valenciennes (France), RUBIKA est également présente à Montréal (Canada) et Pune (Inde). Cette ouverture internationale est indispensable pour accompagner le développement des métiers de la création numérique et encourager la mobilité de nos étudiants.

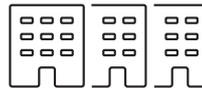
RUBIKA s'illustre enfin par son réseau de 3850 diplômés dans plus de 50 pays. Cette présence aux quatre coins du globe est une chance et permet aux étudiants de rejoindre une communauté de talents dont la notoriété rayonne à travers le monde.



**+ DE 3850
DIPLOMÉS
DEPUIS 1988**



**+ DE 800
AWARDS
EN 30 ANS**



**3 CAMPUS
VALENCIENNES (FRANCE)
MONTRÉAL (CANADA)
PUNE (INDIA)**



**+ DE 1200
ÉTUDIANTS
CHAQUE ANNÉE**



**+ DE 300
ENTREPRISES
PARTENAIRES**



**+ DE 90%
D'EMPLOI
APRÈS 1 AN**

DES PROJETS RÉCOMPENSÉS

OVERRUN



EN GARDE



AMAZE



LA LÉGENDE DU CRABE PHARE



TWIN FATES



FERRARI MANIFESTO



THE STAINED CLUB



LAWN PARTY



POCKECO



UNE ÉCOLE RECONNUE



LE TRIANGLE
étudiant



l'Étudiant



LE TRIANGLE
étudiant



l'Étudiant

CLASSEMENT 2018

CLASSEMENT 2018

— CYCLE BACHELOR — — CYCLE SUPÉRIEUR —



FONDAMENTAUX CONSOLIDATION PROFESSIONNALISATION MAÎTRISE EXPERTISE

OPTION

CLASSE PRÉPA "ART & DESIGN"

Mise à niveau artistique

Préparation aux concours d'entrée en 1^{er} année

PROGRAMME SUPINFOCOM ANIMATION

- 2 SPÉCIALISATIONS :
- Animation 3D
 - Effets spéciaux - (V)FX



BAC+5
RÉALISATEUR NUMÉRIQUE

Certifié par l'État au Niveau 1 du RNCP

PROGRAMME SUPINFOGAME JEU VIDÉO

- 3 SPÉCIALISATIONS :
- Game Art
 - Game Design
 - Game Programming



BAC+5
RÉALISATEUR VIDÉOLUDIQUE

Certifié par l'État au Niveau 1 du RNCP

PROGRAMME ISD DESIGN INDUSTRIEL

- 3 SPÉCIALISATIONS :
- Transport
 - Produits & Services
 - Numérique



BAC+5
MANAGER EN INGÉNIERIE DU DESIGN

Certifié par l'État au Niveau 1 du RNCP

PROGRAMMES

RUBIKA propose des programmes de formations BAC+5 dans les domaines de l'animation 3D (Supinfocom), du jeu vidéo (Supinfogame) et du design industriel (ISD). Ces programmes suivent le modèle de formation européen (LMD) et proposent une formation en 2 ou 3 temps :

LA CLASSE PRÉPARATOIRE

est une mise à niveau en arts graphiques. Elle introduit aux cultures de l'animation, du jeu vidéo et du design, et accompagne dans la constitution du portfolio. Les étudiants admis sont automatiquement inscrits au concours bachelor RUBIKA et sont donc libres de s'y présenter.

LE CYCLE BACHELOR

visé l'approfondissement des fondamentaux culturels et artistiques, le développement des techniques créatives et la maîtrise des outils informatiques. Au terme de ces trois années, les étudiants sont titulaires d'un Bachelor (BAC+3) avec 180 crédits ECTS.

LE CYCLE SUPÉRIEUR

renforce l'expertise des étudiants et les prépare à l'insertion professionnelle dans des entreprises de haut niveau. Cette expertise est validée par différents stages de 2 à 6 mois. Au terme du cursus, l'étudiant obtient un diplôme BAC+5 certifié par l'État au niveau 1 du RNCP.

3 TITRES CERTIFIÉS PAR L'ÉTAT AU NIVEAU 1 DU RNCP

RÉALISATEUR NUMÉRIQUE

(code NSF 323n, niveau I (Fr) – niveau 7 (U.E), enregistré au RNCP par arrêté du 19 novembre 2013 et publié au JO le 29 novembre 2013).

RÉALISATEUR VIDÉOLUDIQUE

3 SPÉCIALISATIONS :

- GAME ART
- GAME DESIGN
- GAME PROGRAMMING

(code NSF 323, niveau I (Fr) – niveau 7 (U.E), enregistré au RNCP par arrêté du 25 février 2016 et publié au JO le 17 mars 2016).

MANAGER EN INGÉNIERIE DU DESIGN

3 SPÉCIALISATIONS :

- TRANSPORT
- PRODUITS & SERVICES
- NUMÉRIQUE

(code NSF 200n, niveau I (Fr) – niveau 7 (U.E), enregistré au RNCP par arrêté du 25 février 2016 et publié au JO le 17 mars 2016).



DES FORMATIONS PROFESSIONNALISANTES

Le modèle pédagogique de RUBIKA vise l'équilibre entre enseignements culturels, artistiques et techniques. Tout au long de leur formation, les étudiants sont challengés sur des projets individuels et collectifs. Cet apprentissage par l'expérience assure aux étudiants une professionnalisation rapide, forgeant leur organisation personnelle et leur culture du travail collaboratif.

Les programmes sont élaborés par une équipe experte et mis en œuvre par plus de 250 intervenants professionnels. Pour atteindre le niveau visé, nos étudiants sont confrontés à une importante charge de travail et à une exigence de rigueur.

PROJETS TRANSVERSES

La transversalité est un principe fondateur de RUBIKA. Elle se matérialise sous la forme de projets inter-filières et intervient en complément du tronc commun. Ces échanges stimulent la créativité des étudiants, décloisonnant leurs approches et élargissant leurs horizons professionnels.

STAGES ET INSERTION PROFESSIONNELLE

Afin d'accompagner au mieux les étudiants dans leur recherche de stage, RUBIKA organise chaque année des "Forums de Recrutement" avec nos entreprises partenaires. Chaque année, RUBIKA signe plus de 500 conventions de stage d'une durée de

4 semaines à 6 mois. Un tiers de nos étudiants est embauché dans l'entreprise où il a effectué son stage de fin d'études. 90 % des étudiants de RUBIKA trouvent un emploi dans l'année suivant l'obtention de leur diplôme.

DES PARTENAIRES PRESTIGIEUX

Depuis sa création, RUBIKA fonde son développement sur un réseau de partenariats actifs qui confère à l'école toute sa crédibilité. Ces partenaires sont directement intégrés aux parcours de formation (conférences, master-classes, forums de recrutement) et nous sollicitent régulièrement pour des besoins de recrutement.

L'École est membre de la **CRGE** (Conférence Régionale des Grandes Écoles), du réseau **SNJV** (Syndicat National du Jeu Vidéo) et du **RECA** (Réseau des Écoles Françaises de Cinéma d'Animation). Elle est également identifiée comme un acteur majeur du numérique par des institutions locales telles que la **CCI Hauts-de-France**, la **Serre Numérique** ou la **Région Hauts-de-France**.





© MTI / Balogh Zoltán



SHELLEY PAGE
International Animation Talent Consultant
DREAMWORKS ANIMATION

“ L’excellence de Supinfocom RUBIKA se confirme d’année en année par les productions de ses étudiants. Les diplômés sont très prisés des studios d’animation et d’effets spéciaux. ”

“ L’apprentissage du travail d’équipe est une spécificité de l’ISD RUBIKA, tout comme l’utilisation des modes d’expression numériques. ”



CAROLE FAVART
Kansei Design General Manager
TOYOTA MOTOR EUROPE



“ La diversité et le professionnalisme des étudiants de l’ISD font de RUBIKA une référence en matière de design industriel. ”



RAPHAËL ABEILLON
Designer Horlogerie
CARTIER (France)

“ Les étudiants de Supinfogame RUBIKA sont habitués à travailler en équipe. Ce qui leur permet de s’intégrer très vite sur les projets et d’être très rapidement opérationnels. ”



AMANDINE DOBROWOLSKI
Chargée de recrutement
UBISOFT MONTREUIL





UN CAMPUS D'EXCEPTION

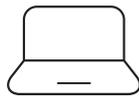
Depuis 2015, RUBIKA est installée à la Serre Numérique, un cluster de 17 000 m² entièrement dédié aux métiers de l'image et de la création numérique. Implantée sur une ancienne friche industrielle, la Serre Numérique rassemble en un même espace des espaces de travail, des entreprises, des laboratoires de recherche et des équipements technologiques.

Le campus est doté d'une plateforme technologique de haute qualité, offrant de nombreuses possibilités à nos étudiants : amphithéâtre 3D relief 4K,

studio de prise de vue, espace de réalité virtuelle, render farm, powerwall, fablab... Grâce à ces infrastructures, RUBIKA garantit à ses étudiants un environnement de travail optimal, en adéquation avec le professionnalisme attendu.

Notre pédagogie reposant largement sur la pratique, RUBIKA investit chaque année 1 million d'euros dans l'achat de matériel informatique (ordinateurs, consoles...), le renouvellement de licences logiciels (Adobe, Maya, 3DS Max...) ou l'acquisition de nouveaux équipements.

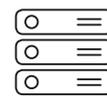
DES ÉQUIPEMENTS DE POINTE



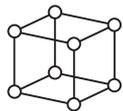
**+ DE 800
ORDINA-
TEURS**



**3 STUDIOS
PHOTO
VIDÉO
SON**



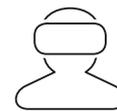
**1 RENDER
FARM**



**4 ATELIERS
DE PROTOTYPAGE**



**2 AMPHI-
THÉÂTRES 4K**
150 PLACES
450 PLACES



**3 ESPACES
IMMERSIFS**



VIVRE LE CAMPUS

Conférences, rencontres professionnelles, événements artistiques et culturels rythment la vie des étudiants sur le campus. Ces moments privilégiés sont complémentaires du programme pédagogique et permettent d'immerger les étudiants dans un cadre propice à la créativité.

VIE ASSOCIATIVE

La vie associative de RUBIKA est gérée par le Bureau des Étudiants (BDE), association de type 1901 gérée par des représentants étudiants élus en début d'année scolaire. Le BDE fédère les étudiants autour d'activités extrascolaires. Ces dernières se déclinent en concours, événements festifs, partenariats, voyages, ateliers, et bien d'autres. Les événements organisés et financés par l'association permettent à chaque étudiant de rencontrer des camarades d'autres filières et années.

Plus qu'un organisateur d'événements, le BDE est une instance de représentation à l'écoute des étudiants pour les accompagner dans la réalisation de leurs projets et faire entendre leurs voix auprès de l'administration et des institutions locales.

Pour plus de renseignements ou simplement pour prendre contact avec des étudiants, n'hésitez pas à envoyer un mail à bde@rubika-edu.com.

BIEN-ÊTRE & SPORT

RUBIKA fait du bien-être de ses étudiants une priorité. Notre engagement passe par divers services et actions de sensibilisation : forum santé "Kenkō", intervention d'experts et bien sûr, la valorisation d'activités sportives. Le sport participe de façon dynamique au développement physique et mental des étudiants. C'est également un important vecteur de productivité, de créativité, de communication et d'esprit d'équipe. En plus des activités proposées gratuitement sur le campus (yoga, basketball, ping-pong), le Bureau des Sports de RUBIKA propose à ses adhérents des sorties sportives (lasergame, bowling, patinoire) en partenariat avec les structures d'accueil.

VIVRE À VALENCIENNES

Située près de Lille, dans la région des Hauts-de-France, Valenciennes est une ville qui ne manque pas d'atouts. Elle bénéficie d'une localisation de choix au carrefour de l'Europe. Ville à taille humaine, Valenciennes se distingue par sa vie étudiante. Expositions, théâtre, musique, danse, cinéma, arts numériques... Ses nombreuses manifestations culturelles lui ont valu d'être la première capitale régionale de la Culture en 2007. Depuis 1989, Valenciennes est engagée dans une démarche de cité numérique par le biais des TIC. Le pari est réussi puisque Valenciennes devient la première ville numérique de la région avec 4 millions d'euros investis en 4 ans. La présence de grandes entreprises de transport, comme Alstom, Bombardier et Toyota, contribue elle aussi au rayonnement de Valenciennes.

UNE DIMENSION INTERNATIONALE



Avec 3 campus, 19 universités partenaires et plus de 3850 diplômés répartis dans le monde, l'ouverture à l'international est au cœur du développement de RUBIKA.

Les métiers de l'animation, du jeu vidéo et du design industriel s'exercent dans le monde entier. 44% des diplômés trouvent leur premier emploi à l'étranger. Pour mener à bien leur intégration professionnelle, RUBIKA fait de l'apprentissage de l'anglais une priorité : cours d'anglais, préparation au TOEIC, présentations de projets en anglais...

WORLDWIDE MOBILITY

RUBIKA encourage la mobilité de ses étudiants dans le cadre d'échanges universitaires ou de stage. Cette possibilité est offerte dès la troisième année dans 19 universités partenaires : Angleterre, Italie, Espagne, Suède, Suisse, Belgique, Portugal, Mexique, Singapour, Taïwan, Japon... Chaque destination est unique et propose des programmes compatibles avec ceux de RUBIKA. Toutes les mobilités sont évidemment reconnues et valorisées grâce au système ECTS.

ACCUEIL D'ÉTUDIANTS ÉTRANGERS

RUBIKA reçoit chaque année de nombreux étudiants étrangers. Cette mixité, au cœur du campus, apporte une réelle valeur ajoutée aux étudiants tout au long de leur cursus. RUBIKA propose des cours de français en langue étrangère pour les personnes non francophones.



19 UNIVERSITÉS PARTENAIRES



44 % D'EXPATRIATION APRÈS LE DIPLÔME



+ DE 150 ÉTUDIANTS ÉTRANGERS À RUBIKA VALENCIENNES





1 ÉCOLE, 3 CAMPUS



RUBIKA MONTRÉAL

Depuis 2016, RUBIKA est située au centre de Montréal, capitale du Jeu Vidéo, de l'Animation 3D et des Effets Spéciaux Numériques. Spacieux et modernes, les équipements du campus offrent des conditions d'études idéales. Bénéficiant d'une proximité unique avec les plus grands studios (Framestore, Mikros, Ubisoft, Eidos, Square Enix, Gameloft, EA...), RUBIKA Montréal ouvre de nombreuses opportunités de carrière sur le continent nord-américain.



RUBIKA PUNE

Depuis plus de 10 ans, RUBIKA est implantée à Pune, à quelques kilomètres de Mumbai. Reconnue pour sa vie universitaire, Pune est un important pôle technologique et industriel, dont l'influence s'étend sur tout le continent asiatique. De grandes multinationales y sont établies (Ubisoft, Tata Motors, Daimler...) offrant de nombreuses opportunités de stage et de carrière.

MISE À NIVEAU ARTISTIQUE

PRÉPA ART & DESIGN

Optionnelle, la Classe Préparatoire est une mise à niveau en arts graphiques (dessin d'observation, modèle vivant, illustration, volume, techniques de créativité...) et culturels (histoire de l'art, culture de l'animation, du jeu vidéo...) et permet de construire votre portfolio. Cette formation intensive offre une variété de cours et d'ateliers.

L'enseignement des académismes et des méthodes est jalonné par des workshops permettant aux étudiants de développer leur créativité et d'acquérir une méthodologie de travail appliquée. Riche et exigeante, la formation permet également de se familiariser avec "l'esprit" de RUBIKA.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Enrichir sa culture générale et artistique
- Acquérir les outils et techniques clés de la création artistique
- Favoriser le travail en équipe et les échanges transdisciplinaires
- Développer ses capacités d'expression orales et artistiques
- Affiner son projet d'études
- Constituer son dossier de candidature (portfolio)



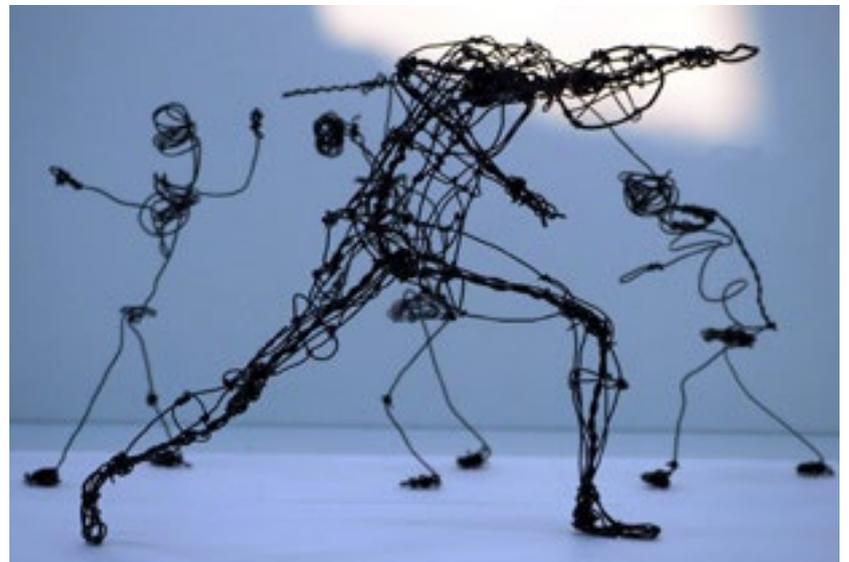
CONDITIONS D'ADMISSION

L'admission se fait sur concours (2 épreuves de dessin), examen du dossier du candidat et entretien individuel. Les étudiants admis sont automatiquement inscrits au concours bachelor RUBIKA et sont donc libres de s'y présenter.



ENSEIGNEMENTS

Dessin d'observation - Modèle Vivant - Couleur - Illustration - Graphisme - Perspective - Anatomie - Histoire de l'art - Culture générale - Volumes (Modelage et maquettes) - Créativité / méthodologie - Photographie - Histoire du jeu / de l'animation - Character design - Character sheet - Volume 3D (Sketchup) - Suivi création de book / carnet - Gestion de projets individuels et collectifs



PASSION
CRÉATIVITÉ
ÉMOTION
AUDACE
TECHNIQUE
IMAGE



PROGRAMME SUPINFOCOM

ANIMATION

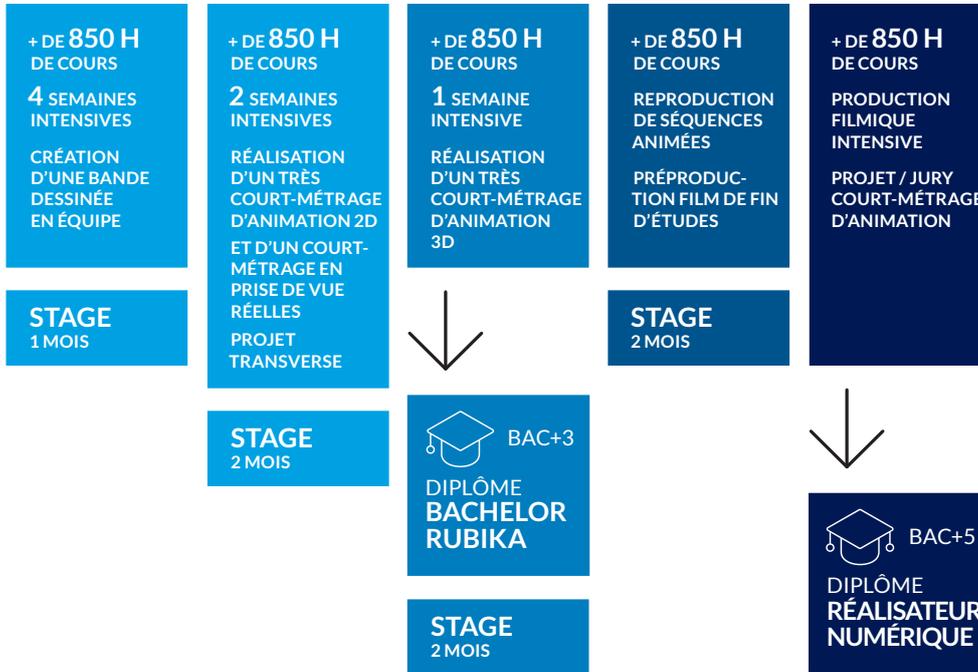
↓ **CYCLE 1**
ADMISSION
SUR CONCOURS

↓ **CYCLE 2**
ADMISSION
SUR CONCOURS

— CYCLE BACHELOR — — CYCLE SUPÉRIEUR —



FONDAMENTAUX CONSOLIDATION PROFESSIONNALISATION MAÎTRISE EXPERTISE



Certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP

OBJECTIFS DE LA SPÉCIALISATION

- Développer une grande connaissance des métiers de l'image et de la 3D
- Acquérir des compétences pointues dans l'animation 3D
- Expérimenter l'esprit studio lors de la production de courts-métrages en équipe
- Manager une équipe pluridisciplinaire
- Apprendre à apprendre
- Maîtriser les logiciels (Maya, Zbrush, Photoshop, Nuke, AVID, Houdini...)

LIBÉREZ VOTRE IMAGINATION !

Depuis 1988, Supinfocom forme des créatifs de haut niveau dans les métiers de l'image 3D, en particulier ceux du Cinéma d'Animation et des Effets Visuels Numériques.

UNE FORMATION PROFESSIONNALISANTE

Le programme Supinfocom comprend cinq années d'apprentissage et débouche sur la réalisation d'un court-métrage d'animation. Tout au long de leur formation, les étudiants exercent leurs compétences sur des projets pratiques, au cours desquels ils vont occuper plusieurs fonctions. Cette approche par le projet est un atout précieux dans leur futur parcours professionnel. Au terme du programme, les étudiants maîtrisent l'ensemble des étapes de production d'un projet d'animation 3D : préproduction (scénario, storyboard, layout), production (modélisation, rigging, compositing, animation), postproduction (effets spéciaux, rendu, lumière) et montage.

L'équipe pédagogique, constituée de professionnels en activité, assure l'apprentissage de méthodes de production éprouvées.

DES PRODUCTIONS RECONNUES

Alliant l'exigence artistique et technique, Supinfocom Rubika s'est forgé une réputation à part dans l'univers de la création numérique. Les courts-métrages de nos étudiants sont plébiscités par les professionnels du monde entier, intégrant les festivals d'animation les plus prestigieux : MIFA Annecy, SIGGRAPH, ITFS Stuttgart...

UN MARCHÉ PORTEUR

L'infographie 3D est aujourd'hui présente dans de très nombreux domaines : cinéma d'animation, effets spéciaux numériques, publicité, télévision, design industriel et jeu vidéo. L'animation française rencontre également de réels succès à l'exportation et emploie plus de 5000 personnes par an.

Nous nous efforçons d'enseigner toutes ces facettes de l'animation pour donner la plus grande liberté aux étudiants de poursuivre une longue carrière évolutive et enrichissante.

ILS NOUS FONT CONFIANCE



SPÉCIALISATION → DURÉE : 3 ANS / ACCÈS : BAC, SUR CONCOURS

ANIMATION

D'une durée de 3 ans, le Cycle Bachelor Animation vise l'apprentissage des fondamentaux culturels et artistiques, au développement des techniques créatives et à la prise en main des outils permettant de réaliser des films d'animation 3D. Une grande partie de la formation est également consacrée au management et aux savoir-être, avec une mise en pratique lors de nombreux projets de groupe : création d'une bande dessinée, réalisation d'un très court-métrage d'animation 2D/3D, et bien d'autres.



FICHE MÉTIER

L'animateur 3D intervient sur des séquences faisant appel à des images de synthèses : films d'animation, publicités... Doté d'un sens artistique et d'observation particulièrement développé, il met en œuvre sur ordinateur les expressions et mouvements qui donneront vie aux personnages, créatures et objets présents dans le film.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



DIPLÔME

BACHELOR RUBIKA
BAC+3



PASSAGE EN 4^E ANNÉE,
Cycle supérieur RUBIKA

Spécialisation au choix :
[Animation 3D](#)
[Effets spéciaux - \(V\)FX](#)



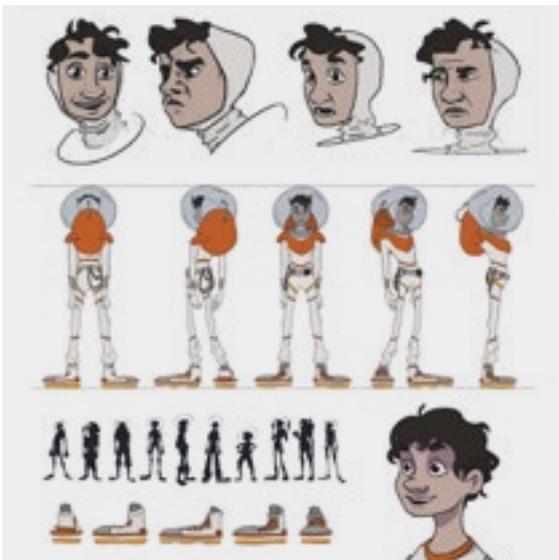
ENSEIGNEMENTS

CULTURE Histoire des civilisations - Ateliers découvertes - Semaine d'intégration - Histoire contemporaine - Culture filmique - Sciences Humaines et Sociales - Anglais

OUTILS Photoshop - Maya - ZBrush - Nuke - Storyboarder - AVID

MÉTHODE Animation 3D - Modélisation - Rendu - Skinning - Setup - Compositing - Sculpt - Scénario - Direction Artistique - Mise en scène - Layout - Acting - Character Design - Sound Design - Storyboard - Techniques de créativité - Dessin Créatif - Communication visuelle

Cours de sculpture
Cours de dessin
Cours de 3D
Le son du silence (2018)
Bluebird (2018)



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

ANIMATION 3D

Le Cycle Supérieur Animation 3D renforce l'expertise des étudiants et les prépare à l'insertion professionnelle dans les secteurs du cinéma d'animation, de l'image 3D ou de la publicité. S'appuyant sur un parc matériel conséquent, Supinfocom RUBIKA place les étudiants dans des conditions similaires à celles d'un studio professionnel. Les deux années d'études couvrent l'ensemble des étapes de fabrication d'un film d'animation 3D, de la préproduction à la postproduction des séquences. Le cursus débouche sur la réalisation d'un court-métrage d'animation en équipe, présenté devant un jury de professionnels.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



MÉTIERS PRÉPARÉS

Animateur 3D
Layout Artist
Character Artist
Storyboarder
Character Designer
Setup Artist
Concept artist
Directeur artistique
Infographiste 3D
et bien d'autres...



DIPLÔME

RÉALISATEUR
NUMÉRIQUE

BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP

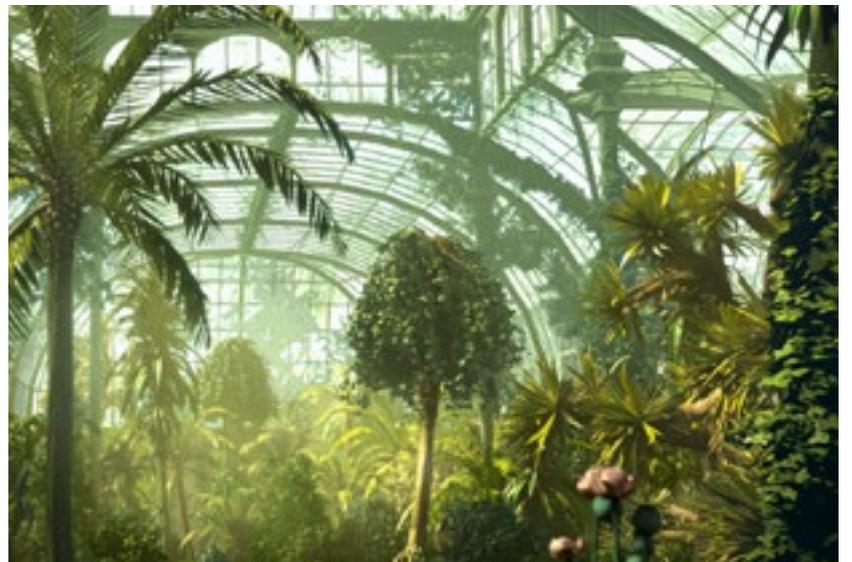


ENSEIGNEMENTS

OUTILS Maya - Arnold - Redshift - Speedtree Studio - Marvelous Designer - ZBrush - Mari - Nuke - Resolve - Pro Tools - Reaper - Media Composer - Storyboarder - Tvpaint - Muster

MÉTHODE Effets Spéciaux - Rendu - Skinning - Setup - Compositing - Sculpt - Scénario - Direction Artistique - Mise en scène - Gestion de planning - Layout - Acting - Anglais

Sur-Mesure (2018)
Stuffed (2018)
The Stained Club (2018)
Overrun (2017)
Les Éléphants seront contents (2018)



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

EFFETS SPÉCIAUX-(V)FX

Accessible au niveau BAC+3, la spécialisation Effets Spéciaux prépare aux métiers des effets spéciaux numériques. Elle s'adresse aux passionnés d'image 3D, avec un sens de l'observation et de la reproduction particulièrement développé. Dans un cadre similaire à un studio de production, les étudiants travaillent sur des séquences 3D pour y intégrer des images de synthèse photoréalistes ou artistiques : fumée, feu, collision, explosion, nuages, eau... Exigeantes, les deux années du cursus débouchent sur la réalisation d'un court-métrage d'animation en équipe.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



MÉTIER PRÉPARÉS

Superviseur 3D
Graphiste 3D généraliste
Modeling Artist
Shading Artist
Lighting Artist
Rigging Technician
Dynamic Simulation Artist
FX Technical Director
Compositor
et bien d'autres...



DIPLÔME

RÉALISATEUR
NUMÉRIQUE

BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP



ENSEIGNEMENTS

OUTILS Houdini FX - Maya - Arnold - Redshift - Speedtree Studio - Marvelous Designer - ZBrush - Mari - Nuke - Resolve - Pro Tools - Reaper - Media Composer - Storyboarder - Tvpaint - Muster

MÉTHODE Effets Spéciaux - Rendu - Skinning - Setup - Compositing - Sculpt - Scénario - Direction Artistique - Mise en scène - Gestion de planning - Layout - Acting - Anglais

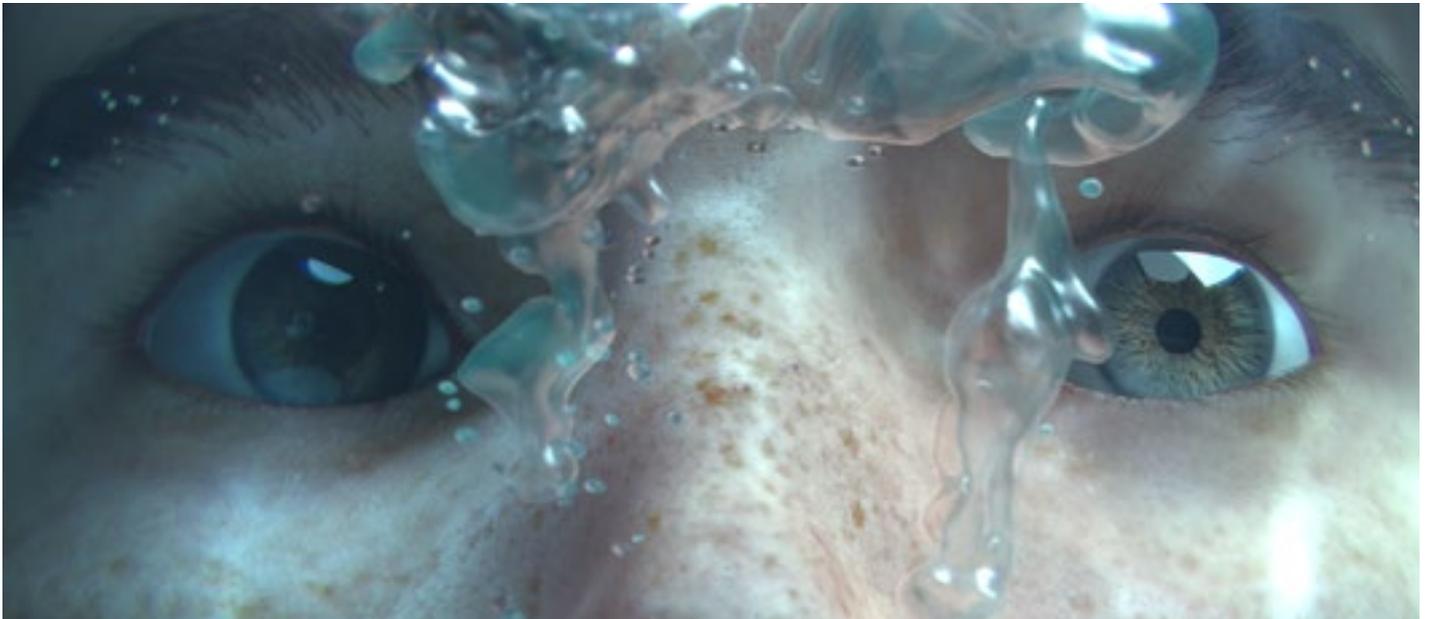
Les Éléphants seront contents (2018)

Pulse (2018)

Pulse (2018)

Pulse (2018)

Sans Gravité (2018)



PASSION
CRÉATIVITÉ
ÉMOTION
AUDACE
INTERACTION
IMMERSION



SOYEZ AU CŒUR DE L'EXPÉRIENCE DE JEU

En rejoignant Supinfogame RUBIKA, vous bénéficiez de tous les avantages d'un programme cohérent, structuré et professionnalisant. Passionnés et hautement qualifiés, nos diplômés sont présents partout dans le monde. Recrutés par les nouveaux acteurs du marché comme par les plus prestigieuses entreprises, ils disposent des compétences nécessaires pour partager leur savoir-faire, leur savoir-être et communiquer leur vision créative.

DES FONDEMENTS SOLIDES

Créée en 2001, Supinfogame RUBIKA fait figure de référence dans le paysage des formations aux métiers du jeu vidéo. Cette place, Supinfogame RUBIKA la justifie à plus d'un titre : une pédagogie assurée par des professionnels en activité, des partenaires prestigieux (Ubisoft, Gameloft, Ankama...) et des productions étudiantes reconnues dans le monde entier.

UNE FORMATION DE HAUT NIVEAU

La formation comprend cinq années d'études et s'achève sur la réalisation d'un prototype de jeu vidéo en équipe, en conditions de production.

Tout au long de la formation, les étudiants apprennent à créer des expériences interactives et ludiques. Polyvalents, ils appréhendent l'ensemble des métiers de la chaîne de production, du game design à la programmation en passant par la direction artistique, le scénario ou l'animation. Une grande partie de la formation est également consacrée au management et au savoir-être, avec une mise en pratique lors de nombreux projets de groupe.

UN MARCHÉ EN EXPANSION

Avec un chiffre d'affaires record de 4,3 milliards d'euros en 2017, le jeu vidéo est aujourd'hui le premier marché culturel français, devant ceux du livre et du cinéma. Dans le monde, le jeu vidéo pourrait générer cette année plus de 170 milliards de dollars, porté par l'explosion du marché des jeux mobiles et de l'e-sport. C'est en s'appuyant sur ces évolutions que Supinfogame RUBIKA compose son parcours de formation et accompagne ses étudiants pour en faire les diplômés de demain qui occuperont une place de choix au cœur de cette industrie exigeante.

ILS NOUS FONT CONFIANCE



SPÉCIALISATION → DURÉE : 3 ANS / ACCÈS : BAC, SUR CONCOURS

GAME ART

D'une durée de 3 ans, le Cycle Bachelor Game Art vise l'apprentissage des fondamentaux culturels et artistiques, au développement des techniques créatives et à la prise en main des outils permettant de concevoir l'univers graphique d'un jeu vidéo. Une partie de la formation est également consacrée au management et aux savoir-être, avec une mise en pratique lors de nombreux projets de groupe.



FICHE MÉTIER

Doté d'une solide culture générale et graphique, le Game Artist est en charge des éléments visuels qui constituent l'univers du jeu vidéo : personnages, animations, objets, interfaces, etc.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



DIPLÔME

**BACHELOR RUBIKA
BAC+3**



**PASSAGE EN 4^E ANNÉE,
Cycle supérieur RUBIKA**



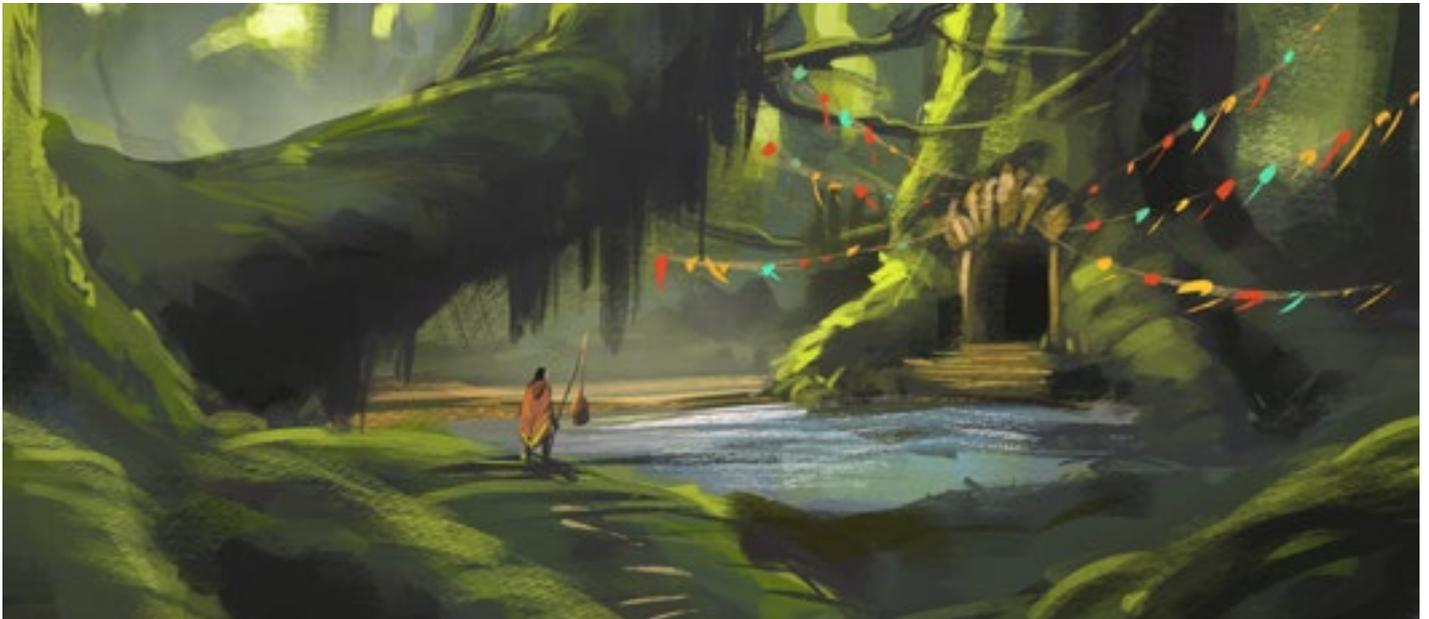
ENSEIGNEMENTS

CULTURE Histoire des civilisations - Histoire contemporaine - Sciences Humaines et Sociales - Histoire du jeu vidéo - Culture ludique - Game Design - Level Design - Analyse filmique

OUTILS Dessin - Perspective - Sculpture - Animation - Modélisation - Graphisme 3D - Photoshop - Unity 3D - Unreal Engine 4 - ZBrush - 3ds Max

MÉTHODE Dessin d'observation - Dessin créatif - Character design - Perspective - Storyboard - Direction artistique - Layout 3D - Animateur 3D - Communication visuelle - Techniques de créativité - Programmation - Gestion de projet - Management - Expression orale - Anglais - Portfolio - Recherche de stage

Lematsu (2017)
Julien Fenoglio (2018)
Victor Depardieu (2017)
Experimentag
Cours de Game Art



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

GAME ART

Le Cycle Supérieur (Bac+5) renforce l'expertise des étudiants et les prépare à l'insertion professionnelle dans des studios de haut niveau. S'appuyant sur des contraintes de production identifiées, SupinfoGAME RUBIKA place les étudiants dans un cadre proche des chaînes de production professionnelles. La spécialisation Game Art s'adresse aux créatifs, passionnés de jeu vidéo, désireux de travailler dans un environnement professionnel dynamique et exigeant. L'objectif du Game Artist étant de créer des univers interactifs cohérents permettant au joueur de vivre la meilleure expérience possible.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



MÉTIERS PRÉPARÉS

Directeur Créatif
Directeur Artistique
Technical Artist
Game Artist
Concept Artist
Character Designer
Environment Artist
FX Artist
Lighting Artist
et bien d'autres...



DIPLÔME

**RÉALISATEUR
VIDÉOLUDIQUE**
Spécialité Management
& Game Art

**BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP**



ENSEIGNEMENTS

Direction Artistique - Game Design - Level Design - Storytelling - Culture vidéoludique - Animation 3D - Modélisation 3D - Technical Art - Effets Visuels - Compositing - Workflow - Unreal Engine 4 - Graphisme 3D - Photoshop - Unity 3D - Unreal Engine 4 - ZBrush - 3ds Max - Droit - Gestion de projet - Management - Ressources Humaines Portfolio - Recherche de stage - Anglais

En Garde ! (2018)

En Garde ! (2018)

Initen (2018)

Lyna's Guardian (2017)

Curiosity (2017)



SPÉCIALISATION → DURÉE : 3 ANS / ACCÈS : BAC, SUR CONCOURS

GAME DESIGN

D'une durée de 3 ans, le Cycle Bachelor Game Design vise l'apprentissage des fondamentaux culturels et artistiques, au développement d'un esprit systémique et à l'étude des mécaniques de jeu. En parallèle, les étudiants sont initiés à la programmation afin de mettre en œuvre ces mécaniques dans différents moteurs de jeu. Au cours de ces trois années, les étudiants travaillent sur de nombreux projets de groupe, ce qui leur permet de développer une véritable culture du travail collaboratif.



FICHE MÉTIER

Doté d'une solide culture générale et vidéoludique, le Game Designer est chargé de la conception du jeu et de son gameplay. Son objectif est l'immersion et le plaisir du joueur. Ses moyens pour y parvenir sont la narration, les mécaniques de jeu, les fonctionnalités et toutes les possibilités d'interaction proposées au joueur.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture générale
Bonne imagination
Esprit de synthèse
Fibre technique
Rigueur
Sens de la communication
Esprit d'équipe



DIPLÔME

BACHELOR RUBIKA
BAC+3



PASSAGE EN 4^E ANNÉE,
Cycle supérieur RUBIKA



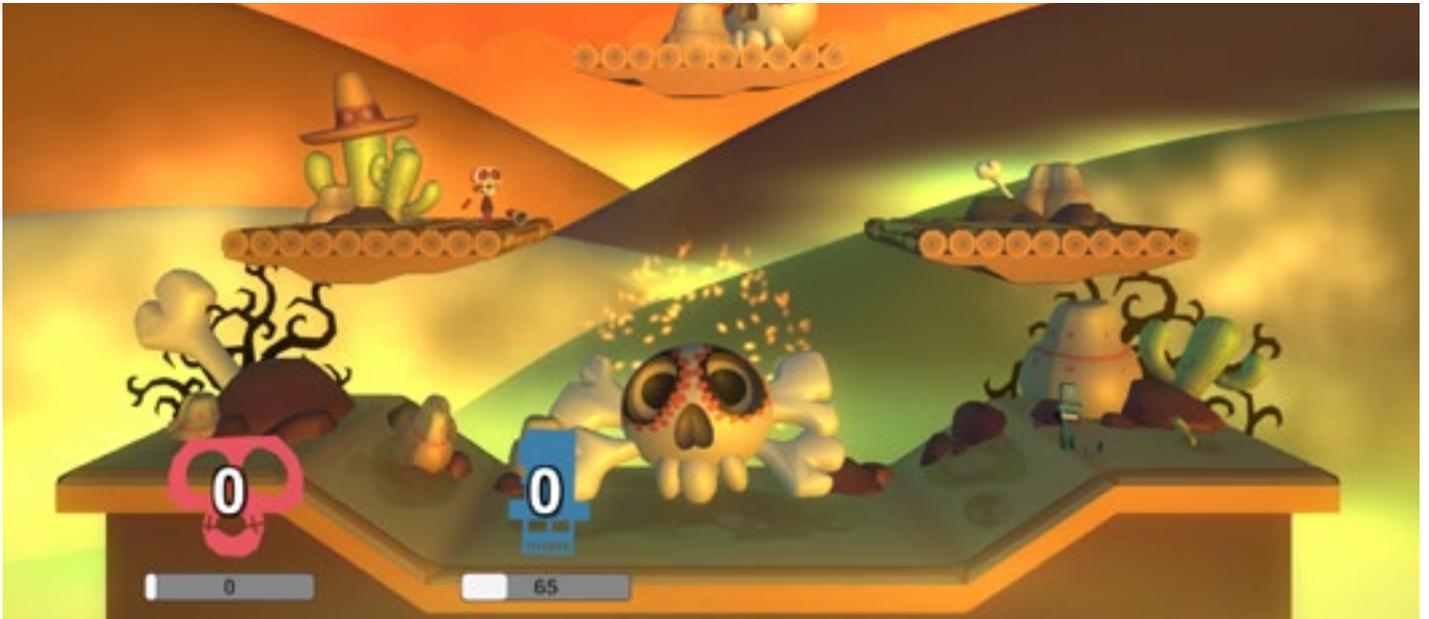
ENSEIGNEMENTS

CULTURE Civilisation - Histoire contemporaine - Sciences Humaines et Sociales - Histoire du jeu vidéo - Culture ludique - Théorie de l'image - Analyse filmique - Sciences du jeu

OUTILS Level Design - Sound Design - Versionning - Sketchup - ProBuilder - Unity - Unreal Engine 4

MÉTHODE Game Design - Concept - Storytelling - Psychologie du joueur - Ergonomie UX/UI - Crowdfunding - Prototypage - Communication visuelle - Techniques de créativité - Programmation - Gestion de projet - Management - Gestion de conflit - Expression orale - Anglais - Recherche de stage

*Projet Contrôleurs
Alternatifs (2018)
Shogun (2017)
Pinche Muertos
Atma (2018)
Mark Wars (2017)*



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

GAME DESIGN

Le Cycle Expert (Bac+5) renforce l'expertise des étudiants et les prépare à l'insertion professionnelle dans des entreprises de haut niveau. La spécialisation Game Design requiert un bon esprit de synthèse et un excellent niveau de culture générale. L'objectif du Game Designer étant de créer une expérience interactive forte aux moyens d'un système de jeu et de ses mécanismes de gameplay. Pour atteindre cet objectif, l'étudiant doit collaborer avec l'ensemble de la chaîne de production, du game artist au programmeur, et maîtriser différents process de production.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture générale
Bonne imagination
Esprit de synthèse
Fibre technique
Rigueur
Sens de la communication
Esprit d'équipe



MÉTIERS PRÉPARÉS

Game Designer
Level Designer
Narrative Designer
System Designer
Economic Designer
Content Designer
Gameplay Designer
UX Designer
et bien d'autres...



DIPLÔME

**RÉALISATEUR
VIDÉOLUDIQUE**
Spécialité Management
& Game Design

**BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP**



ENSEIGNEMENTS

Game Design - Level Design - Sound Design - Versionning - Unity 3D - Unreal Engine 4 -
Storytelling - Culture vidéoludique - Psychologie du joueur - Ergonomie UX/UI - Marketing -
Droit - Management - Ressources Humaines - Portfolio - Recherche de stage - Anglais

Pillar of Skylines (2018)

Timoun (2017)

Cargo (2017)

Aichi Emperors Zero (2018)

Kairos (2018)



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

GAME PROGRAMMING

La spécialisation Game Programming s'adresse à des développeurs passionnés cherchant à se challenger sur des projets de jeu vidéo. Accessible au niveau BAC+3, elle repose sur de solides connaissances en programmation, une culture vidéoludique approfondie et une bonne connaissance des process de production. Pour atteindre le niveau visé, l'étudiant devra maîtriser différents moteurs de jeu vidéo (Unity 3D, Unreal Engine 4) et exercer ses compétences sur plusieurs projets de jeu vidéo. L'objectif du Game Programmeur étant la mise en œuvre des éléments qui donneront vie à la vision du Game Designer : mécaniques de jeu, fonctionnalités, intelligence artificielle...



VOS QUALITÉS

Curiosité
Logique
Sens de l'analyse
Fibre informatique
Rigueur
Sens de la communication
Esprit d'équipe
Patience



MÉTIER PRÉPARÉS

Développeur Gameplay
Développeur Moteur
Développeur Outils
Développeur Unity
Développeur Unreal Engine
Développeur C++
Développeur Réseau
Développeur IA
Développeur Rendu
Développeur UI
et bien d'autres...



DIPLÔME

**RÉALISATEUR
VIDÉOLUDIQUE**
Spécialité Management
& Game Programming

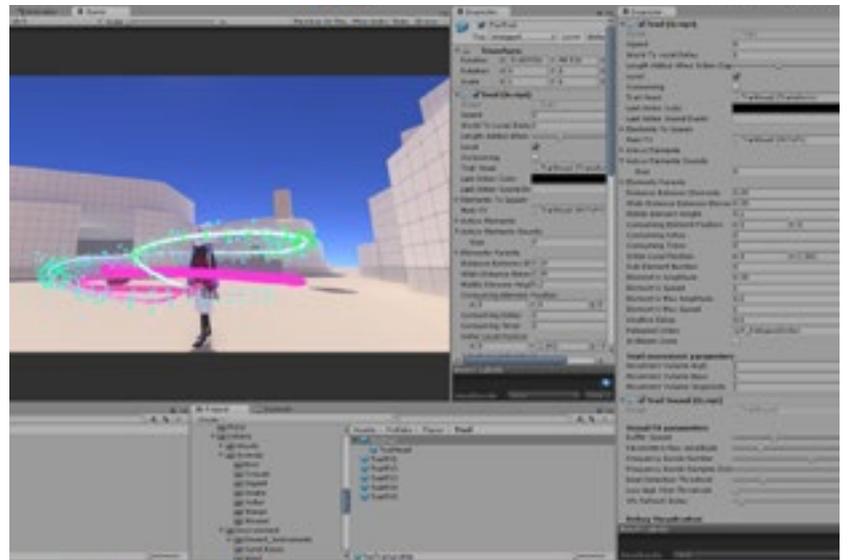
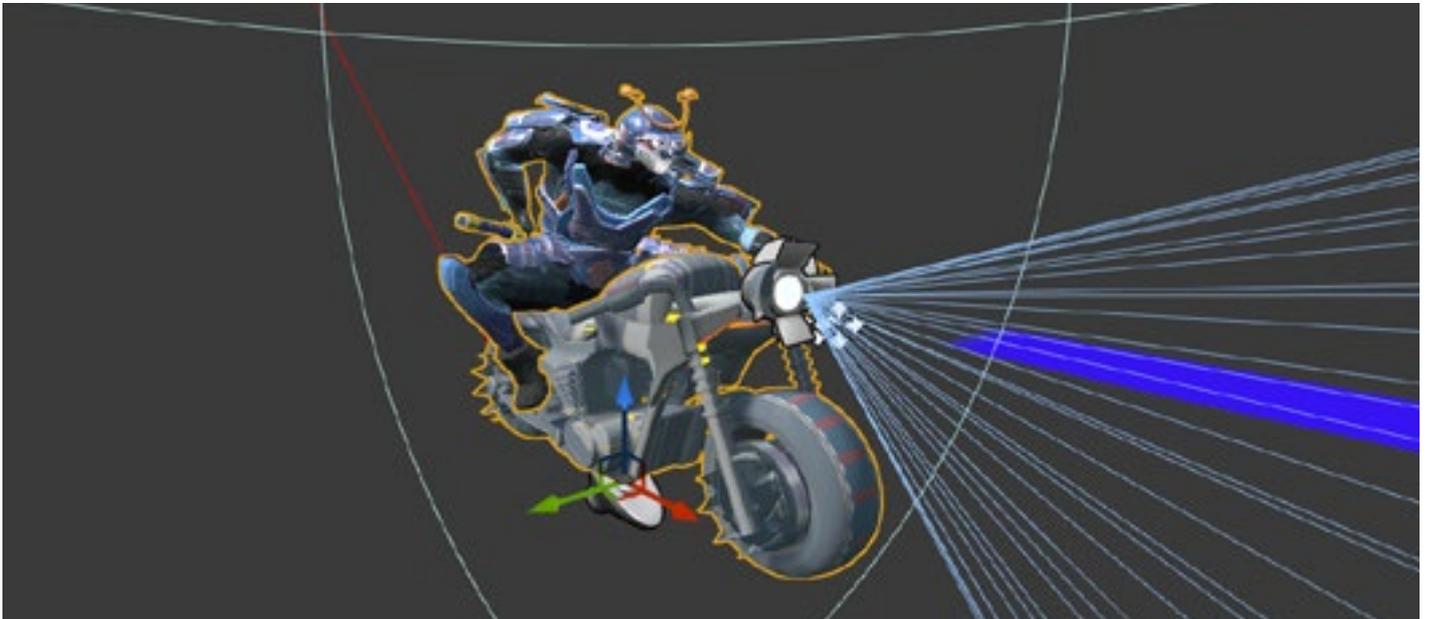
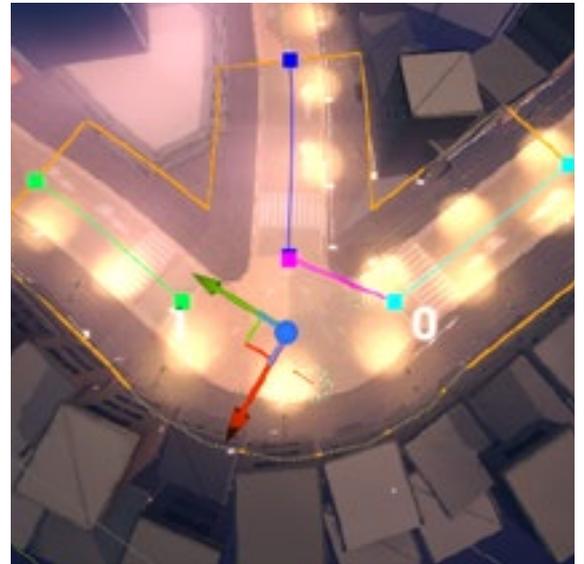
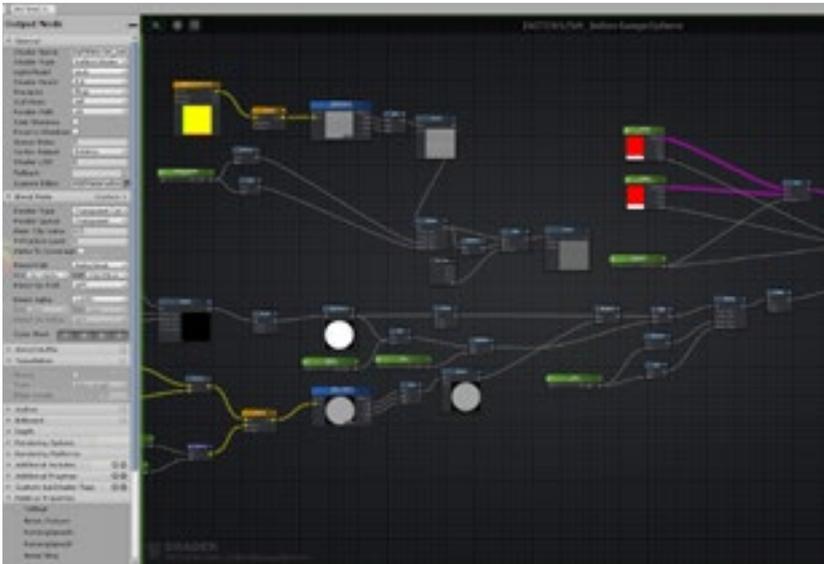
**BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP**



ENSEIGNEMENTS

Unity 3D - Unreal Engine 4 - Network - Cloud - Technologies Alternatives - C/C++ -
OpenGL - Press / Edito - Basics - AI - Shaders - Anglais - Droit - Portfolio - Gestion de projet -
Recherche de Stage

Initen (2018)
Aichi Emperors Zero (2018)
Aichi Emperors Zero (2018)
Initen (2018)
Initen (2018)



PASSION

PROSPECTIVE

TECHNIQUE

ÉMOTION

PROCESS

INNOVATION



PROGRAMME ISD

DESIGN INDUSTRIEL

↓ **CYCLE 1**
ADMISSION
SUR CONCOURS

↓ **CYCLE 2**
ADMISSION
SUR CONCOURS

— CYCLE BACHELOR — — CYCLE SUPÉRIEUR —



FONDAMENTAUX

CONSOLIDATION

PROFESSIONNALISATION

MAÎTRISE

EXPERTISE

+ DE 850 H
DE COURS
2 SEMAINES
INTENSIVES
2 À 4 PROJETS
INDIVIDUELS

STAGE
1 MOIS

+ DE 850 H
DE COURS
3 SEMAINES
INTENSIVES
4 À 5 PROJETS
INDIVIDUELS
OU COLLECTIFS
PROJET
TRANSVERSE
JEU VIDÉO,
ANIMATION
ET DESIGN

STAGE
2 MOIS

+ DE 850 H
DE COURS
2 SEMAINES
CRÉATIVES
2 PROJETS
EN ÉQUIPE
1 PROJET
INDIVIDUEL
INTER-PROMO



BAC+3
**DIPLÔME
BACHELOR
RUBIKA**

STAGE
> 5 MOIS

1 PROJET
EN ÉQUIPE
2 PROJETS
INDIVIDUELS
3 MASTER
CLASSES
1 WORKSHOP
PROSPECTIF

1 PROJET
EN ÉQUIPE
1 PROJET
PERSONNEL
DE MÉMOIRE
1 WORKSHOP
PROSPECTIF

STAGE
> 5 MOIS



BAC+5
**DIPLÔME
MANAGER EN
INGENIERIE
DU DESIGN**

Certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP

OBJECTIFS DE LA SPÉCIALISATION

- Proposer une stratégie de design à forte valeur ajoutée
- Manager la méthodologie du Design Industriel
- Animer une équipe de projet
- Communiquer le design au sein d'une entreprise
- Conduire le processus de créativité et d'idéation orienté utilisateur
- Utiliser les outils de représentation 2D/3D pour illustrer les concepts
- Développer une forte expertise sur plusieurs domaines du design

INVENTEZ LE FUTUR, DEVENEZ DESIGNER

Incontournable dans le paysage des formations supérieures en design industriel, l'Institut Supérieur de Design se distingue par une pédagogie pluridisciplinaire adaptée aux besoins industriels. Très appréciée des recruteurs, la formation comprend cinq années d'études et débouche sur l'obtention d'un diplôme de Manager en Ingénierie du Design, offrant de nombreuses opportunités d'emploi en France comme à l'international.

UN MÉTIER D'AVENIR

À la fois inventeur, artiste, technicien et ergonomiste, le designer se distingue par une volonté d'améliorer son environnement et de poser un regard neuf sur les objets qui l'entourent.

En France, le nombre de designers s'élèverait à plus de 33 000 professionnels, pour un chiffre d'affaires estimé à 5.3 Mds €. Longtemps considéré comme la touche finale d'un processus, le design est aujourd'hui intégré au plus tôt dans le développement d'un produit, comme facteur d'innovation et de différenciation. Dans ce contexte, le rapport "Design in Tech 2017" est sans appel : l'avenir des entreprises passe par le design,

notamment le design numérique (pour lequel l'investissement ne cesse d'augmenter).

UNE MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL ÉPROUVÉE

L'Institut Supérieur de Design est reconnu pour le professionnalisme de ses diplômés, acquis par la pratique d'une méthodologie de projet rigoureuse et créative, ayant cours dans les studios de design du monde entier : recherche exploratoire, phase d'idéation, analyse de la faisabilité, développement du concept, prototypage et communication.

L'ENTREPRISE AU CŒUR DE LA FORMATION

Depuis sa fondation en 1988, l'Institut Supérieur de Design fonde son développement sur un réseau de partenariats actifs, inscrits dans une démarche de transfert industriel. Les projets courts et longs, permettant aux étudiants de travailler sur des cas concrets, confiés par des industriels, en sont le meilleur indicateur. Ces échanges garantissent aux étudiants une interactivité permanente avec le monde de l'entreprise.

ILS NOUS FONT CONFIANCE



SPÉCIALISATION → DURÉE : 3 ANS / ACCÈS : BAC, SUR CONCOURS

DESIGN TRANSPORT

Le Cycle Bachelor Design Industriel vise l'apprentissage des fondamentaux culturels et artistiques, au développement des techniques créatives et à la prise en main des outils permettant de répondre à des problématiques de design industriel. Une grande partie de la formation est également consacrée au management et aux savoir-être, avec une mise en pratique lors de nombreux projets de groupe.



FICHE MÉTIER

Le Designer Transport a pour objectif de concevoir les objets, services et systèmes de mobilité de demain. Il intervient aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des véhicules, apportant des solutions fonctionnelles et esthétiques à des problématiques précises.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



DIPLÔME

BACHELOR RUBIKA
BAC+3



PASSAGE EN 4^E ANNÉE,
Cycle supérieur RUBIKA



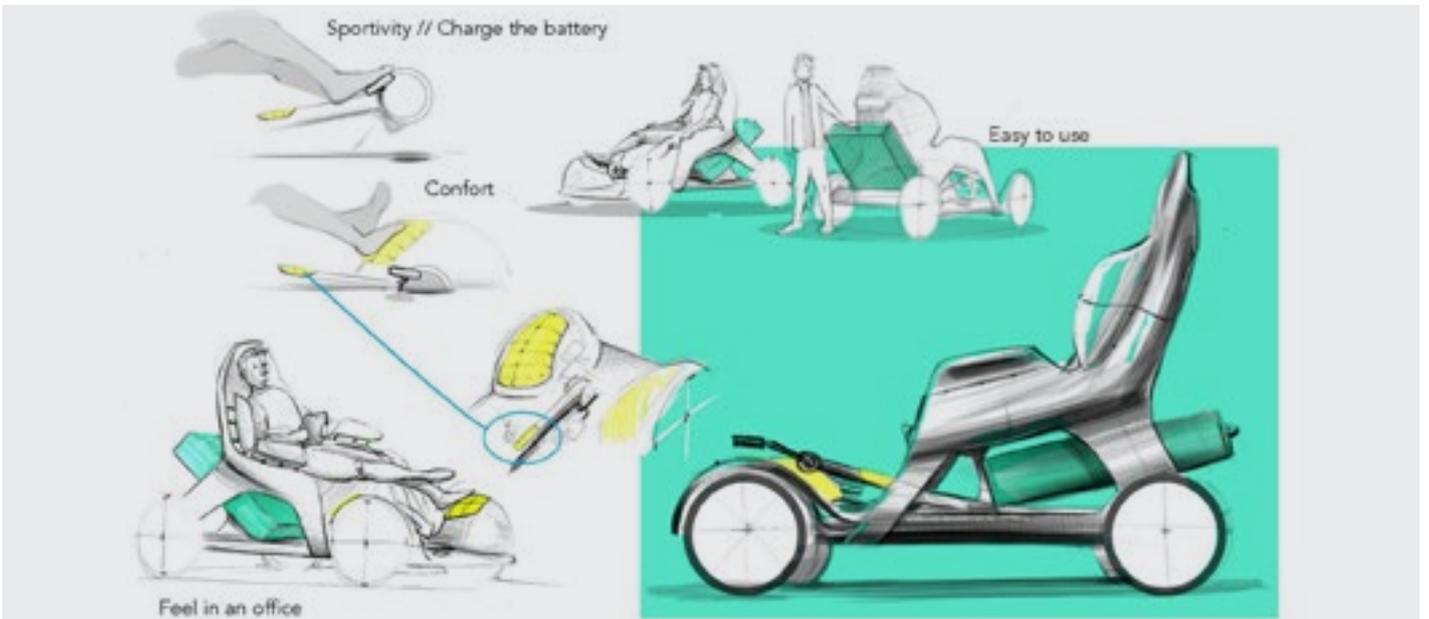
ENSEIGNEMENTS

CULTURE Histoire des civilisations - Histoire contemporaine - Métiers du Design - Histoire du Design - Sémiologie - Design Social - Éthique - Sciences Humaines et Sociales - Anglais

OUTILS Photoshop - Illustrator - Indesign - Alias - Speedform - Rhino

MÉTHODE Perspective - Dessin - Sculpture - Maquette - Sketch - Communication visuelle - Techniques de créativité - Design éthique - Basic Design - Matte Painting - Design Analytique - Dessin digital - Ergonomie - Storytelling - Portfolio - Management - Gestion de projet - Expression orale

*Maquette
Phase de recherche
Lucas Lavrador (2018)
Atelier modelage en clay
Magellan (2018)*



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

DESIGN TRANSPORT

Le Cycle Supérieur renforce l'expertise des étudiants et les prépare à l'insertion professionnelle dans des entreprises de haut niveau. Pour atteindre le niveau visé, les étudiants sont confrontés à une importante charge de travail et à une exigence de rigueur. Les nombreux projets permettent aux étudiants de mettre en pratique leurs idées, en intégrant des contraintes ergonomiques et industrielles. Le diplôme ouvre les portes de nombreux métiers dans les secteurs automobile, ferroviaire, nautique et aérien.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



MÉTIERS PRÉPARÉS

Designer intérieur (habitacles)
Designer transport extérieur
Designer couleur et matières
Designer d'interfaces
Designer sous capot
(automobile)
et bien d'autres...



DIPLÔME

**MANAGER EN
INGÉNIERIE DU DESIGN
Spécialité Automobile
& Transport**

**BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP**



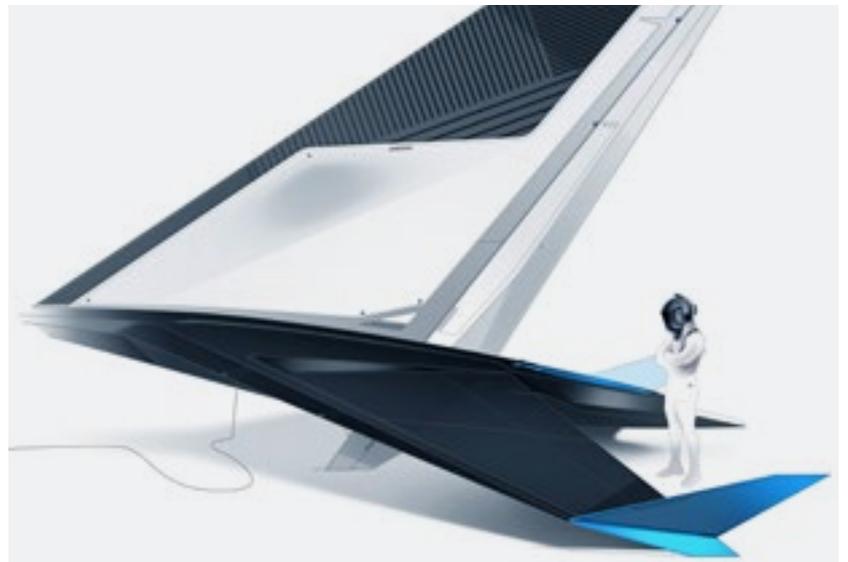
ENSEIGNEMENTS

CULTURE Management - Économie - Langage des Affaires - Business Plan - Projet Professionnel - Création d'entreprise - Droit de la propriété industrielle

OUTILS Photoshop - InDesign - Illustrator - Alias - Speedform - Catia

MÉTHODE Design Analytique - Ergonomie - Design Éthique - Ergonomie - Volume - Maquette - Sculpture - Sketch - Perspective - Matte Painting - Processus de Fabrication

Victor Boulay (2018)
Arthur Vidal (2018)
Mikail Serin (2018)
Charlène Neveux (2018)
François Carpentier (2017)



SPÉCIALISATION → DURÉE : 3 ANS / ACCÈS : BAC, SUR CONCOURS

DESIGN PRODUITS & SERVICES

Le Cycle Bachelor Design Industriel vise la maîtrise des fondamentaux artistiques, techniques et culturels. Une grande partie de la formation est consacrée à l'apprentissage de différentes méthodologies de design, avec une mise en pratique lors de nombreux projets individuels et collectifs. L'enjeu de la formation est de permettre aux étudiants de développer une approche globale de la création pour répondre à de nombreuses problématiques de design. Un stage obligatoire de trois mois donne une dimension professionnelle au cursus.



FICHE MÉTIER

Le Designer Produit conçoit les objets du quotidien en intégrant des contraintes esthétiques, techniques, fonctionnelles et ergonomiques



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



DIPLÔME

BACHELOR RUBIKA
BAC+3



PASSAGE EN 4^E ANNÉE,
Cycle supérieur RUBIKA



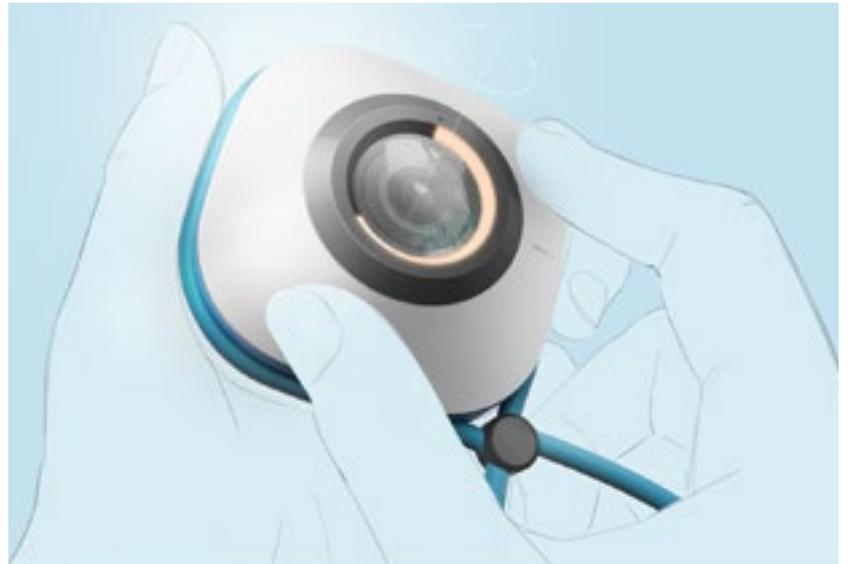
ENSEIGNEMENTS

CULTURE Histoire des civilisations - Histoire contemporaine - Métiers du Design - Histoire du Design - Sémiologie - Design Social - Éthique - Sciences Humaines et Sociales - Anglais

OUTILS Photoshop - Illustrator - Indesign - Alias - Speedform - Rhino

MÉTHODE Perspective - Dessin - Sculpture - Maquette - Sketch - Communication visuelle - Techniques de créativité - Design éthique - Basic Design - Matte Painting - Design Analytique - Dessin digital - Ergonomie - Storytelling - Portfolio - Management - Gestion de projet - Expression Orale

Sketch
Rendu 3D
Phase de créativité
Gestion de projet
Recherche et concept



SPÉCIALISATION → DURÉE : 2 ANS / ACCÈS : BAC+3, SUR CONCOURS

DESIGN PRODUITS & SERVICES

Le Cycle Supérieur se caractérise par une pédagogie orientée projets, un lien constant avec les professionnels (workshops, masterclasses) et deux stages en entreprise. Cette ouverture professionnelle renforce l'expertise des étudiants et les prépare à l'insertion professionnelle dans des entreprises de haut niveau, comme designer intégré. Néanmoins, un nombre croissant de diplômés choisissent la fonction de consultant en cabinet-conseil ou au sein de leur propre société.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Compétences en dessin
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



MÉTIERS PRÉPARÉS

Designer produit
Designer packaging
Designer services
Designer d'expérience (UX)
Chef de projet
Consultant en innovation
et bien d'autres...



DIPLÔME

**MANAGER EN
INGÉNIERIE DU DESIGN**
Spécialité Produits
& Services

**BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP**



ENSEIGNEMENTS

CULTURE Management - Économie - Langage des Affaires - Business Plan - Projet Professionnel - Création d'entreprise - Droit de la propriété industrielle

OUTILS Photoshop - Indesign - Illustrator - Alias - Speedform - Catia

MÉTHODE Design Analytique - Ergonomie - Design Éthique - Ergonomie - Volume - Maquette - Sculpture - Sketch - Perspective - Matte Painting - Processus de Fabrication

Mathieu Piriou (2018)
Jeanne Bourel (2018)
Pierre Bernard (2018)
Lucie Boulain (2018)
Camille Conreur (2018)



SPÉCIALISATION → DURÉE : 3 ANS / ACCÈS : BAC+2 / BAC +3, SUR CONCOURS

DESIGN 3D NUMÉRIQUE

Accessible au niveau BAC+2, la spécialisation Design 3D Numérique forme des spécialistes de la 3D appliquée au secteur du design industriel. Très prisé des industriels, le Designer Numérique travaille sur ordinateur pour générer des images de synthèse de haut niveau. Il accompagne le développement de projets de design de la conception à la réalisation de supports de décision et de communication : modèles numériques photoréalistes, films d'animation, univers immersifs en réalité virtuelle ou augmentée, etc.



VOS QUALITÉS

Curiosité
Culture Générale
Créativité
Fibre technique
Rigueur
Patience
Sens du détail
Esprit d'équipe



MÉTIERS PRÉPARÉS

Designer produit
Designer packaging
Designer services
Designer d'expérience (UX)
Chef de projet
Consultant en innovation
et bien d'autres...



DIPLÔME

**MANAGER EN
INGÉNIERIE DU DESIGN**
Spécialité 3D Numérique

**BAC+5 certifié par l'État
au Niveau 1 du RNCP**



ENSEIGNEMENTS

CULTURE Management - Économie - Langage des Affaires - Business Plan - Projet Professionnel - Création d'entreprise - Droit de la propriété industrielle

OUTILS Photoshop - Indesign - Illustrator - Alias - Speedform - Catia - Maya

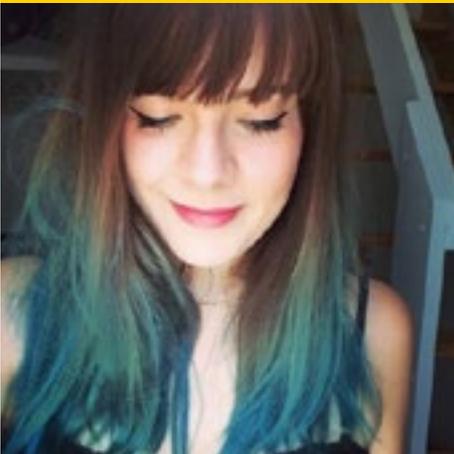
MÉTHODE Design Analytique - Ergonomie - Design Éthique - Ergonomie - Basic Design - Volume - Maquette - Photographie - Motion Design - Sound Design - Gestion calculs - Post production

Émilie Fattal (2018)
Hugo Chevalier (2018)
Romain Le Pleux (2018)
Alex de Paris (2018)
Thierry Fischer (2012)





PAROLES D'ANCIENS



**ILLUMINATION
MACGUFF**

Claire BRODELLE
Animateur 3D
ILLUMINATION MAC GUFF
/ SUPINFOCOM RUBIKA - PROMO 2016

“ Supinfocom RUBIKA m’a permis d’explorer tous les aspects d’une production d’un film 3D, et m’a apporté méthode, technique et savoir-faire. ”

“ Pour moi, Supinfocom RUBIKA a été un redoutable tremplin pour entrer dans le secteur exigeant de la 3D et des effets visuels. ”



Benoît LECAILTEL
Lighting TD
ILM

/ SUPINFOCOM RUBIKA - PROMO 2016





GEOFFROY CALIS
Senior Lighting Artist
UBISOFT

/ SUPINFOGAME RUBIKA - PROMO 2012

“ Supinfogame RUBIKA intègre dans son cursus l'ensemble des aspects présents dans une production de jeu vidéo. ”

“ Supinfogame RUBIKA familiarise les étudiants aux attentes de l'industrie grâce à de nombreux jurys, projets pratiques et interventions variées de professionnels. ”



Caroline BITTERLY
Quest Designer
GUERRILLA GAMES (NL)

/ SUPINFOGAME RUBIKA - PROMO 2016



Clara ROTSAERT
Spécialiste Modeleur 3D
KISKA

/ ISD RUBIKA - PROMO 2015

“ L'ISD RUBIKA m'a procuré une formation complète et efficace recherchée par les entreprises. ”

“ L'ISD RUBIKA forme des designers structurés [...] grâce à une méthodologie qui a fait sa réputation. ”



Thomas HOURDAIN
Designer Produit
TOMISH DESIGN

/ ISD RUBIKA - PROMO 2006



+ Toutes les dates des séjours proposés : rubika-edu.com/inscriptions

SÉJOURS PÉDAGOGIQUES



1 DÉCOUVREZ & EXPÉRIMENTEZ LES FORMATIONS RUBIKA

D'une durée de quatre jours, les Séjours Découverte permettent d'expérimenter chacune de nos formations en vous mettant tour à tour dans la peau d'un étudiant en jeu vidéo, animation ou design industriel. Ces séjours se destinent aux collégiens et lycéens curieux, passionnés de création artistique, peu importe leur niveau.

 JUILLET (VACANCES D'ÉTÉ)

2 INITIEZ-VOUS À VOTRE FUTURE FILIÈRE

Ces séjours sont destinés aux lycéens passionnés par l'Animation, le Jeu Vidéo ou le Design Industriel. À la différence des Séjours Découverte, les Stages d'Initiation permettent d'approfondir vos connaissances dans une seule et même filière et de valider ainsi vos choix d'orientation.

 FIN OCTOBRE
(VACANCES TOUSSAINT)

3 PRÉPAREZ-VOUS AUX CONCOURS

RUBIKA propose deux sessions de préparation au concours. Ces séjours vous permettent d'aborder sereinement les épreuves du concours Bachelor RUBIKA.

Nos équipes pédagogiques ont établi un programme de cours intensif afin de vous préparer au mieux aux exigences de l'examen : dessin, techniques de créativité, méthodologie, optimisation du portfolio, préparation à l'entretien individuel, conférences, épreuve blanche en conditions...

 FÉVRIER (VACANCES D'HIVER)



Des questions ? Trouvez les réponses sur rubika-edu.com/faq

ADMISSIONS CONCOURS



CYCLE BACHELOR

Les admissions en première année sont ouvertes aux étudiants de Terminale ou titulaires du Baccalauréat, toutes séries confondues.

Les candidat.es sont sélectionné.es sur concours, entretien de motivation et étude de leur portfolio. Une convocation est envoyée par e-mail environ 8 jours avant la date des épreuves, au moment de la clôture des inscriptions. Le concours comporte deux épreuves générales, deux épreuves de créativité (selon le programme et la spécialisation choisis) et un oral de motivation où le candidat présente son portfolio.

Pour faciliter l'admission de personnes résidant hors France métropolitaine, RUBIKA propose un concours à distance, en partenariat avec des structures agréées : lycées français, universités, consulats et ambassades. En choisissant cette forme de candidature, les candidats sont suivis par le service des Relations Internationales.



rubika-edu.com/inscriptions/concours-admission-bachelor/

CYCLE SUPÉRIEUR

L'admission en Cycle Supérieur exige un BAC+3 et des connaissances poussées dans les domaines de la création numérique, du jeu vidéo, de l'animation 3D ou du design industriel (selon la spécialisation visée). Les candidats sont sélectionnés sur concours, entretien de motivation et étude de leur portfolio.



rubika-edu.com/inscriptions/concours-admission-expert/



**+ DE 900
CANDIDAT.ES
CHAQUE ANNÉE**



**~ 190 PLACES
CHAQUE ANNÉE**

ACCÈS



ADRESSE :

RUBIKA
Serre Numérique, 2 rue Pécelet
59312 VALENCIENNES - France

GPS :

latitude : 50.372135 / longitude : 3.517783

CONTACT :

+33 (0)3 61 10 12 57
contact@rubika-edu.com

Implanté au cœur de la Serre Numérique, le campus RUBIKA Valenciennes est situé à proximité de l'arrêt de tram "Cité des Congrès" (200 m), de la gare TGV (1,5 km), du centre-ville de Valenciennes (2 km) et des principaux axes autoroutiers (4 km).



TRAIN

PARIS : 1H50 (TGV direct)
BRUXELLES : 2H (TER + TGV)

TRAM

ARRÊT : Cité des congrès (200 m)



AÉROPORTS

VALENCIENNES-DENAIN : 0H10
LILLE-LESQUIN : 0H35
BRUXELLES : 1H
PARIS - CDG : 1H40



VOITURE

LILLE : 0H35
BRUXELLES : 1H
PARIS : 2H

RUBIKA - L'ÉCOLE DES TALENTS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

12/2018 - Document non contractuel et susceptible d'être modifié sans préavis.

ÉQUIPE RUBIKA Anne-Sophie Alberic - Tristan Alexandre - Stéphane André - Nadine Baudour - Petra Berber - Pascal Bernard - Annick Burgos - Cathy Carpentier - Laure Casalini - Pino Cazzetta - Etienne Cendrier - Marc-Alexis Choquel - Julien Dacmine - Pascale Thibaudier - Rudy Delcambre - Sylvie Demaire - Florence Derbay - Benjamin Deroo - Elodie Dubois - Benedicte Duhamel - Sophie Dupont - Bruno Fontaine - Gerald Fox - Clare Green - Herve Grolier - Sébastien Gueffier - Martin Koscielniak - Daisy Lammertin - Pierre Le Pivain - Pierre Lebert - Nicolas Lenec - Juliette Leroy - Franck Letiec - Pierre-Louis Mabire - Orlane Magrez - Lidian Manoha - Luc Martin - Amandine Matos Jimenez - Dominique Mayeux - Philippe Meis - Yassamina Mokdad - Valerie Montury - Pierre-Jean Moreau - Lionel Richerand - Serge Rusak - Marie-Paule Salah - Eddy Sarot - Philippe Tesson - Christophe Willai - Christophe Ziobro.

Nous remercions aussi tous nos intervenants, étudiants, diplômés, ainsi que toutes les personnes qui participent au succès de RUBIKA, en France comme à l'International.

TÉMOIGNAGES Raphaël Abeillon - Caroline Bitterly - Claire Brodelle - Geoffroy Callis - Amandine Dobrowolski - Carole Favart - Thomas Hourdain - Benoît Lecaïtel - Shelley Page - Clara Rotsaert.

CRÉDITS PHOTOS Couverture : Alexandre Husson - modèle : Julia Le Bras-Juarez. Intérieur : Samuel Dhote - Sébastien Jarry - Luc Martin.

CRÉATION LORANT B. + l'équipe communication RUBIKA. **IMPRESSION** Technicom.

RUBIKA

L'ÉCOLE DES TALENTS DE
LA CRÉATION NUMÉRIQUE

CAMPUS VALENCIENNES (FRANCE)

2 rue Pécelet
59300 Valenciennes
+33 (0)3 61 10 12 20
contact@rubika-edu.com

CAMPUS MONTRÉAL (CANADA)

5455 Avenue de Gaspé - Suite 430
H2T-3B3 Montréal, QC
+1 514 312 9234
contact@rubika-edu.com

CAMPUS PUNE (INDE)

Life Republic, Survey n°74, Marunji
Pune 411057
+91 777 001 74 93
contact@rubika-edu.com