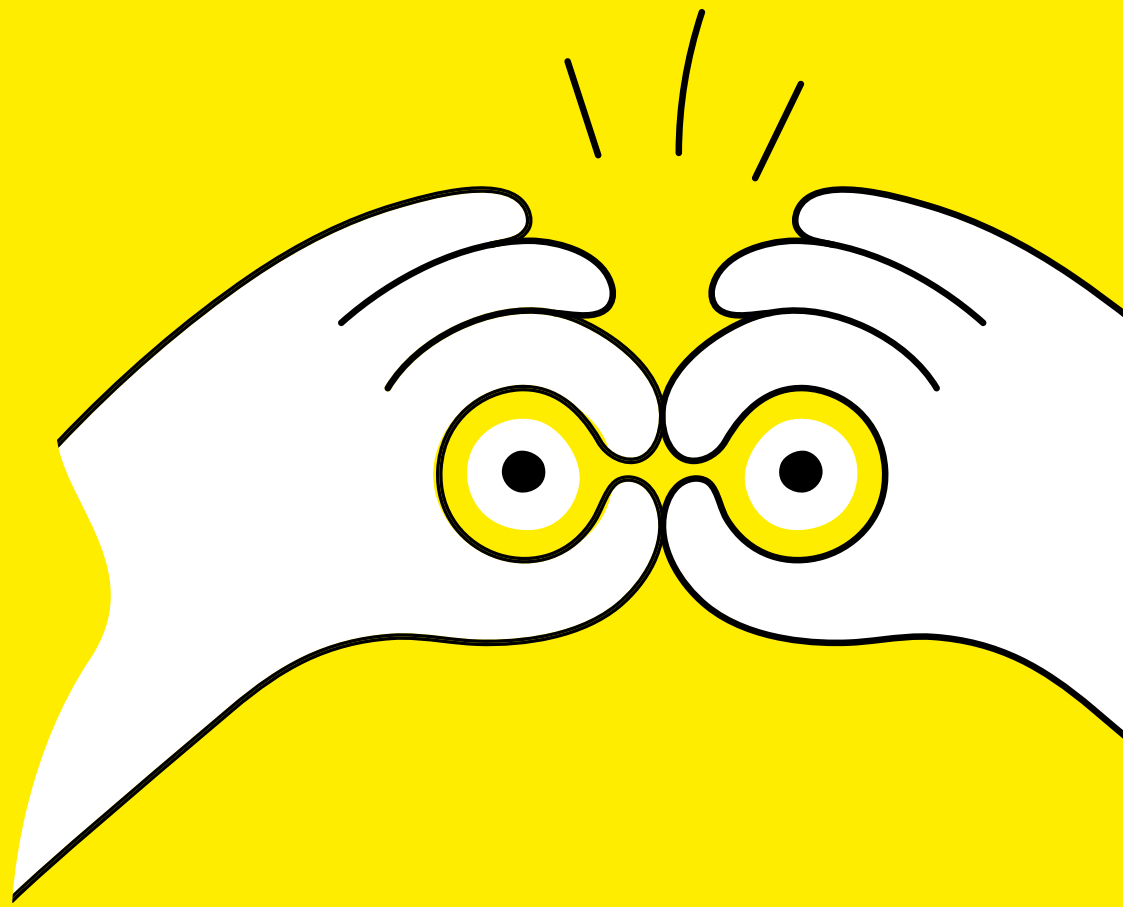


Animation Game Design Prépa



Rubika[∞]
Valenciennes

Édito



En 1987, Rubika est née de l'initiative de deux passionnés visionnaires, Marie Anne Fontenier et Philippe Delvigne, qui avec le support de la CCI du Hainaut ont su créer l'une des premières écoles d'enseignement supérieur dédiées aux métiers du cinéma d'animation, du jeu vidéo et du design industriel.

Depuis près de 40 ans, le rôle de l'école demeure d'accompagner les étudiants dans leur vocation créative, pour faire de leur passion un métier d'avenir.

Chaque année, nous cherchons à trouver le bon équilibre entre l'acquisition des fondamentaux et l'intégration des évolutions des secteurs. En témoigne l'intégration du temps réel dans l'animation, l'utilisation de l'intelligence artificielle dans le jeu vidéo ou le positionnement vers un « Ethical Design » en design industriel. Notre objectif principal est un taux d'emploi d'au moins 90 %. Parmi eux, la moitié des designers et le tiers des animateurs et gamers travaillent à l'international.

Si l'entrée à l'école se fait sur concours sélectif, notre second objectif est de permettre à un maximum d'étudiantes et d'étudiants d'obtenir leurs diplômes. Notre campus principal de Valenciennes offre un cadre de vie et d'apprentissage de qualité. Si nous y parvenons, c'est grâce notamment à notre statut associatif. Rubika est une école indépendante dont le statut non lucratif a fait l'objet d'un contrôle en juin 2022.

Conscients que le cursus nécessite un investissement financier et humain important, nous avons mis en place une forte politique sociale. Notre école est habilitée à délivrer des bourses CROUS permettant aux étudiantes et étudiants concernés de disposer d'une aide financière significative. En outre, Rubika délivre des bourses au mérite d'un montant moyen de 2000 euros. Au global, nous accueillons 21 % de boursiers. Le deuxième volet de la politique sociale porte sur l'accompagnement le plus individualisé possible des jeunes à l'école. Cela passe notamment par des échanges annuels individuels à caractère pédagogique, progressivement mis en place depuis 2021, et à compter de la rentrée 2023, d'une présence quotidienne d'une infirmière du centre hospitalier de Valenciennes, spécialisée dans l'écoute des étudiants.

”

Rubika, c’est aussi une présence internationale avec 5 campus diplômants et des partenariats à l’étranger. Cette dimension internationale est incontournable pour nos métiers. En témoigne notre réseau de plus de 5000 diplômés dont près de la moitié exercent à l’étranger.

Rien de tout cela ne serait possible sans une équipe solide et engagée. Nous avons la chance de pouvoir compter sur près de 300 personnes dont 250 intervenants professionnels pour la grande majorité. Nous cherchons là aussi le bon équilibre entre l’expérience à l’école et l’arrivée de nouveaux intervenants pour traiter des sujets émergents ou expérimenter de nouvelles pédagogies.

Cette recherche de qualité à la fois pédagogique et sociale est reconnue par le Ministère de l’Enseignement Supérieur. Nous sommes en effet dans nos domaines l’une des rares écoles reconnues par l’État et habilitées à décerner des diplômes visés de niveau Bac + 5.

Nous sommes conscients que nous devons progresser chaque année et avons à cœur de nous y employer avec l’équipe de l’école, les intervenants, les représentants des étudiants, l’Association Alumni et l’Association des Parents.

Pour toutes celles et tous ceux qui ont la passion, l’envie de s’investir et de rejoindre une communauté pour une aventure humaine et professionnelle, nous serions ravis de vous accueillir pour vous en dire plus.

À bientôt,

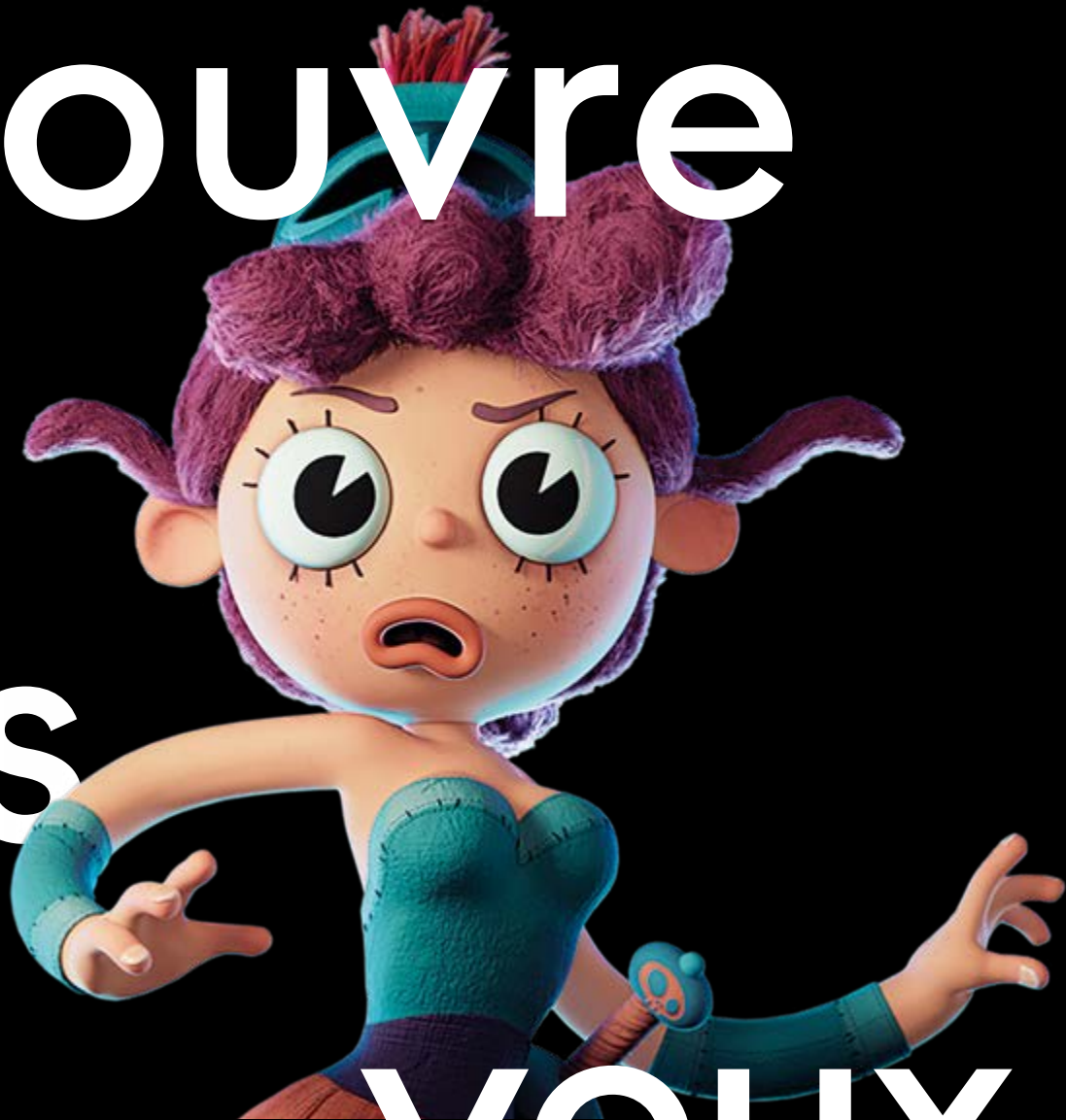


Stéphane André
Directeur général



ouvrir

les

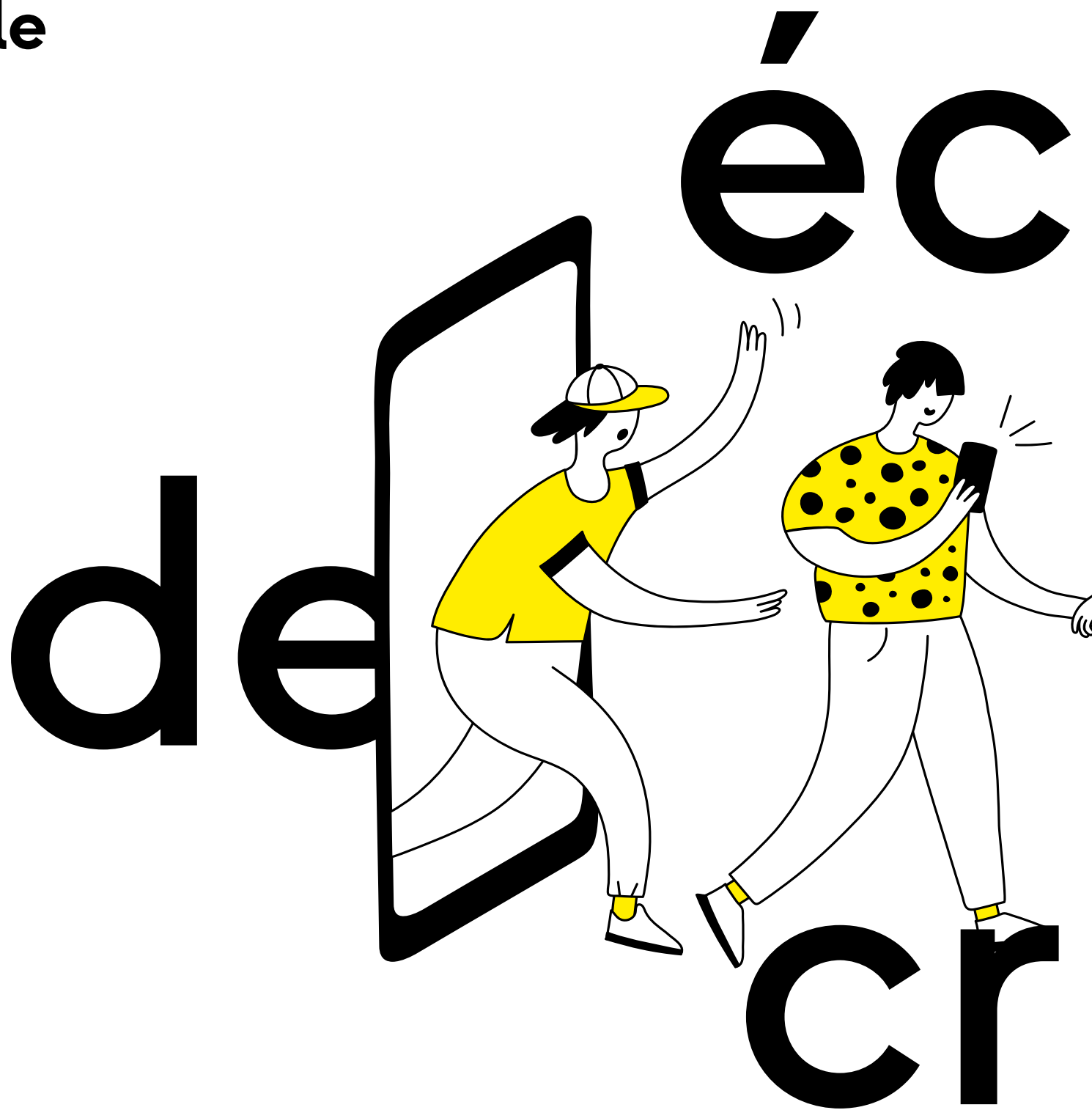


yeux

Sommaire

01	L'école	⁰⁶
02	Prépa	²²
03	Animation	²³
04	Game	⁴⁶
05	Design	⁶⁶
06	Le campus	⁹⁰
	Annexes	⁹⁶

L'école



ole

01



eateurs

Nos missions

Former des étudiants responsables et engagés, capables de créer des œuvres, produits et services porteurs de sens et d'utilité sociale

Permettre à nos étudiants de trouver dès la sortie de l'école un travail à fort potentiel correspondant à leurs envies et correctement rémunéré

Assurer la pérennité de l'école



créatifs humanistes depuis 1987



Nos partis-pris

Un modèle associatif



Nous avons fait le choix en 2021 de devenir une association pour garantir que notre modèle pédagogique restera toujours au cœur du projet de Rubika. Notre objectif est de viser l'équilibre économique nous permettant d'assurer la pérennité et le niveau d'investissement - notamment informatique - nécessaire d'une année sur l'autre. Nous sommes également depuis 2023 membres de la Fédération des établissements d'Enseignement Supérieur d'Intérêt Collectif.



Des Diplômes RNCP et visés par l'État

Depuis 1998, Rubika délivre ses propres titres RNCP, témoignant du placement des étudiants à des postes correspondants à leur niveau d'étude. Les diplômes des programmes Supinfocom (Animation) et Supinfogame (Game) sont en outre visés par l'État - garantie rare sur le marché des écoles. Les diplômes visés offrent une reconnaissance académique optimale sur le plan international - facilitant la recherche d'emploi dans des pays très demandés, comme, par exemple, les États-Unis. Ces visas témoignent de notre recherche d'excellence en termes de conception de programmes, d'accompagnement quotidien et d'installations.



Un accompagnement pédagogique collectif et individuel

Les programmes s'appuient sur un volume conséquent de cours et d'accompagnement - de l'ordre de 900 heures par an. C'est une condition importante pour permettre aux jeunes de comprendre et de développer leurs potentiels tout en répondant aux attentes des professionnels.

Les besoins des jeunes générations ont évolué et l'accompagnement individuel est devenu essentiel pour leur permettre de mieux cerner leurs envies et développer leurs potentiels. Cet accompagnement a pour objectif de permettre aux étudiants de réussir leur formation et de trouver un travail qui corresponde à leurs aspirations, dans une perspective de carrière ambitieuse.

Une pédagogie par projet

Depuis 1987, en plus des cours "classiques", nous avons mis en place un apprentissage en mode "projet de groupe". Il permet à nos étudiants d'acquérir d'une part la capacité à travailler en équipe et d'autre part à produire des résultats de plus grande qualité. Les étudiants se rapprochent ainsi de leurs futurs environnements professionnels. Ils apprennent à communiquer efficacement, à partager des idées, à résoudre des problèmes et à coordonner leurs efforts

pour atteindre des objectifs communs.

Les étudiants découvrent la pédagogie par projet dès la première année puis tout au long du cursus avec des projets de plus en plus ambitieux.

Une collaboration étroite avec le monde professionnel

La plupart de nos intervenants sont des professionnels en activité, apportant ainsi une expertise et une expérience concrète à nos cours. Nous organisons régulièrement des événements et des rencontres pour permettre à nos étudiants de rencontrer des professionnels du secteur. De plus, nous travaillons en étroite collaboration avec les acteurs de l'industrie pour faire évoluer nos méthodes pédagogiques en lien avec les dernières tendances et exigences du marché.



Un cursus en 5 ans

En optant pour un cursus en 5 ans, nous visons à préparer nos étudiants à des postes ayant des responsabilités techniques, artistiques et managériales. L'expérience montre qu'une durée de 5 ans d'études permet d'acquérir une expertise solide, une large vision globale de leur domaine d'activité et une maturité adaptée.



Une diversité favorisée

La diversité sociale et culturelle est essentielle au développement d'une créativité augmentée. Elle permet d'ouvrir le champ des possibles tout en sensibilisant les jeunes à la nécessité d'une inclusion sociale.

Une posture d'amélioration continue

Notre objectif n'est pas d'être une école parfaite mais de rechercher sans cesse à progresser en nous adaptant aux différentes évolutions. Dans ce contexte, nous avons à cœur de dialoguer avec la communauté étudiante, les intervenants, les parents, les alumni, et bien sûr les professionnels de nos secteurs. De ce dialogue émergent des actions concrètes pour améliorer le quotidien et des réflexions pour préparer l'avenir.

Une présence forte à l'international

Les métiers auxquels nous formons sont internationaux. Il est donc essentiel que les étudiants soient préparés à une expérience à l'étranger. Cette nécessaire ouverture à l'international se fait via les 5 campus de Rubika - Valenciennes, Montbéliard, La Réunion (ouverture en 2024), Montréal et Pune - et via les partenariats Erasmus et l'incitation à effectuer des stages à l'étranger.

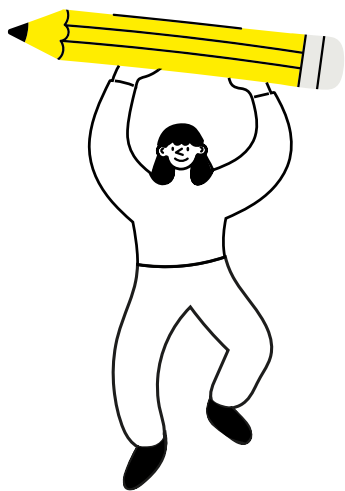


Le développement d'une culture humaniste

Notre monde a besoin d'humanité et il est important que les étudiants développent leur culture générale et leur altérité. Le pilier "culture" représente selon les programmes entre 15 et 20 % des enseignements.



Nos valeurs



Exigence

L'exigence dans le travail est la condition sine qua none pour offrir à nos étudiantes et étudiants une formation de qualité. Nous souhaitons une double exigence, des équipes envers les étudiants, et des étudiants vis-à-vis des équipes. Chacun doit prendre ses responsabilités au profit du fonctionnement collectif.



Respect

Toute personne du campus doit pouvoir être reconnue dans ses différences et son identité afin de pouvoir continuer à grandir dans le respect des autres. L'exigence vis-à-vis du travail va de pair avec ce respect mutuel. Nous prôtons également le respect des règles de fonctionnement et des installations mises à disposition.



Audace

Être audacieux, c'est inciter chacun des étudiantes, des étudiants, des professeurs et des membres de l'équipe à oser. En particulier, les étudiants sont amenés à transcender leur créativité et à sortir de leur zone de confort. Ils sont incités à faire autrement, à expérimenter, se tromper parfois, recommencer et réussir.



Confiance

Nous cherchons à développer avec nos communautés une relation de confiance basée sur la transparence, la proximité et la volonté de progresser ensemble.

Chiffres clés



+100
échanges

Erasmus réalisés
par nos étudiants
chaque année

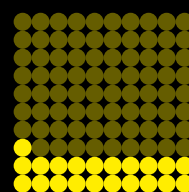


+900
récompenses
depuis plus de 35 ans dans
les différents concours

40 %

des étudiants
ont l'occasion de faire
leur stage à l'étranger
chaque année

+1300
étudiants
sur l'ensemble de
nos campus Rubika



21%
d'étudiants boursiers





24

étudiants
par classe
en moyenne

+90 %

taux d'emploi à 9 mois
de nos diplômés

9100 € / an frais de scolarité

90 %

taux de passage
moyen d'une
année sur l'autre

Alumni RUBIKA

47000

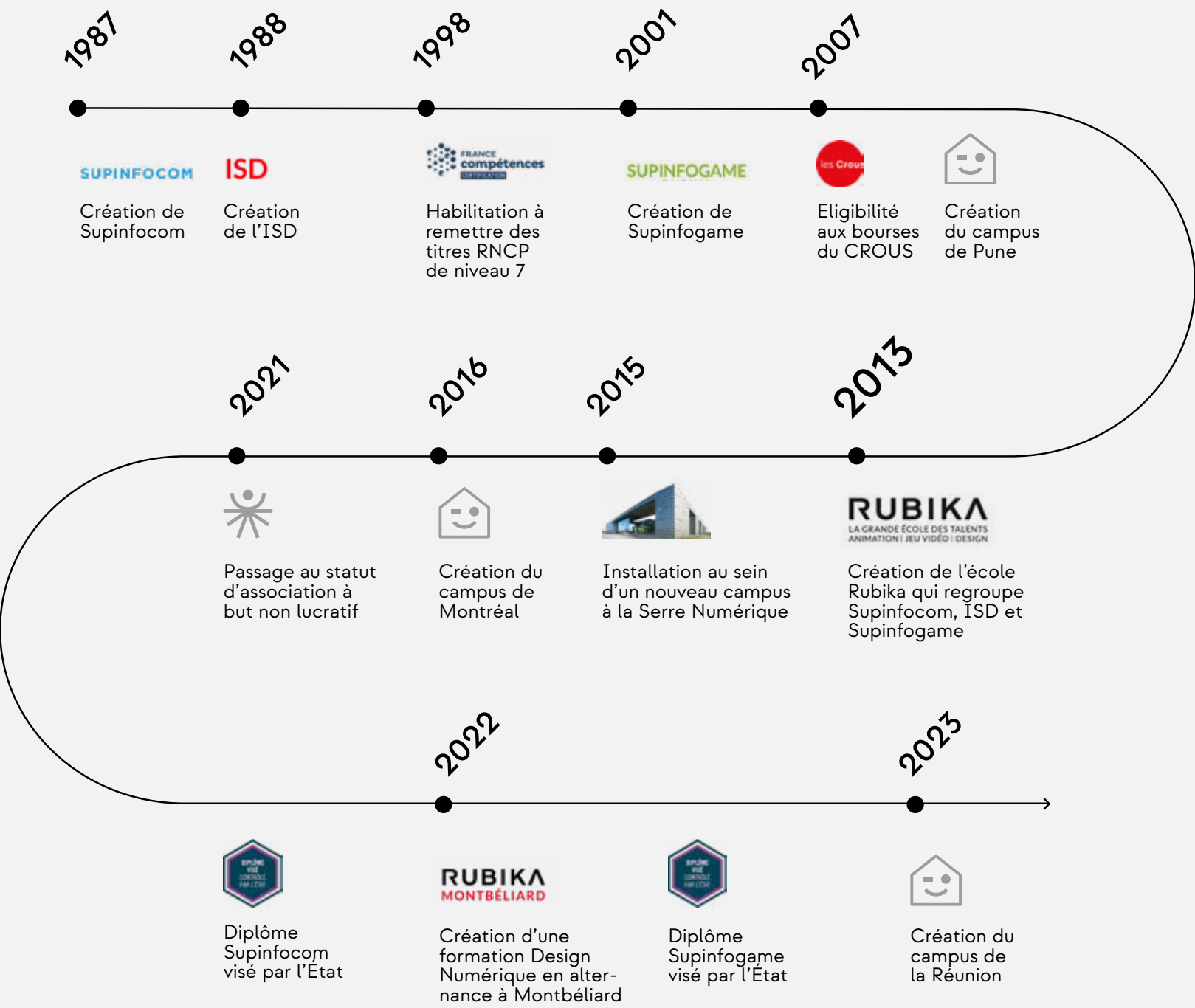
anciens élèves
travaillant dans plus de 50 pays

97 %

taux de réussite
des examens
en année 5



Notre histoire

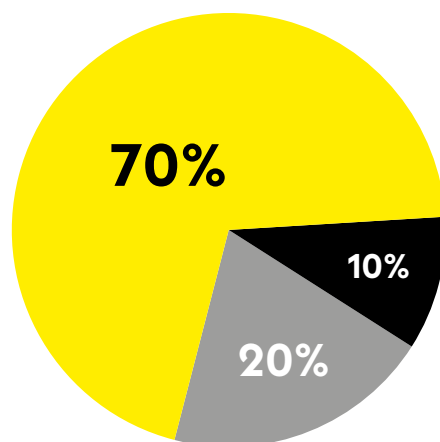


Les équipes de l'école



PROFESSIONNELS EN ACTIVITÉ

Apportent leur expérience du monde du travail aux étudiants et leur permettent de développer des compétences concrètes



UNIVERSITAIRES INTERVENANTS

Apportent un regard et une expertise de spécialité dans certains domaines

ENSEIGNANTS PERMANENTS

Chargés des cours fondamentaux

LE FONCTIONNEMENT DE L'ÉCOLE EST ASSURÉ PAR

- Les équipes pédagogiques chargées de concevoir les programmes, de formaliser les objectifs pédagogiques, de développer les partenariats industriels, de recruter et suivre les enseignants et d'accompagner les étudiantes et étudiants, tant sur leur formation (ex : sélection des projets, recherche de stages, participation aux jurys, rattrapage, soutien) que sur le plan personnel (ex : difficulté nécessitant un soutien spécifique)
- Les équipes supports dont l'objectif est d'assurer le fonctionnement du campus (ex : informatique, finances) et les admissions (ex : communication, inscriptions, concours)

Au total, ce sont environ 300 personnes dont une grande majorité d'enseignants qui travaillent au sein de l'école.

Le réseau des diplômés

Avec plus de **5000 diplômés** embauchés partout dans le monde, Rubika offre à ses étudiants l'accès à un réseau  professionnel conséquent.



L'école organise des tables-rondes où des diplômés de l'école viennent présenter leur parcours professionnel et répondre aux questions des étudiants. Des diplômés devenus recruteurs transmettent également des offres d'emplois et participent à des forums de recrutement pour leur entreprise.

Depuis 2020, l'**Association Rubika Alumni** aide à fédérer la communauté des diplômés de l'école en proposant un ensemble de services allant du recrutement à l'organisation d'événements de networking.





Baptiste Billet – Président de l'association

“Rubika Alumni est l’association qui réunit les anciens de tous les programmes de l’école - Supinfocom, ISD et Supinfogame.

L’association permet de renforcer les liens entre diplômés et de perpétuer l’esprit de l’école. Elle assure aussi un large panel de services pour créer, développer et entretenir entre tous les étudiants, anciens et actuels de Rubika un réseau permettant des relations professionnelles et amicales. Partout dans le monde, Rubika Alumni dynamise la vie locale des anciens en participant à la création d’événements.

Retrouve des membres de ta promo ou rencontre de nouvelles têtes !”



Pour toutes questions
rubika.alumni@gmail.com

Les relations avec les professionnels



Anne-Sophie
Prevost
Design



Nathalie
Baule
Game



Bénédicte
Duhamel
Animation

"Nous préparons nos étudiants à une carrière ambitieuse dans les industries de leur choix, en les connectant, de manière régulière, avec les entreprises. À travers des jurys, des masterclass, des conférences et des visites de studios, nous favorisons les échanges, encourageons nos étudiants à valoriser leurs travaux et à se constituer un réseau solide avec les professionnels.

Cette proximité avec l'industrie facilite l'intégration des étudiants sur le marché du travail et nous permet d'adapter nos méthodes d'enseignement aux évolutions du secteur.

Notre objectif ultime est de garantir la réussite et l'épanouissement de nos étudiants à la sortie de l'école. En intégrant les retours des professionnels dans notre pédagogie et en organisant différents temps de rencontres, nous créons un environnement propice à leur développement en tant que professionnels compétents et accomplis."



Actions mises en place

- **Job meeting**

Cet événement est spécialement conçu pour faciliter les rencontres entre nos étudiants et les studios à la recherche de stagiaires et surtout de collaborateurs talentueux.

- **Jurys de fin d'année**

Les jurys offrent l'opportunité d'entrer en contact direct avec des professionnels reconnus de l'industrie. Ces rencontres privilégiées permettent aux étudiants de recevoir des retours précieux sur leurs travaux et de démontrer leurs compétences.

- **Conférences et visites de studios**

Nous organisons régulièrement des conférences avec des professionnels reconnus au sein de nos campus, offrant ainsi à nos étudiants des opportunités de rencontres et d'échanges. Des visites de studios sont également programmées pour leur permettre de dialoguer directement avec des experts de l'industrie et leur montrer leurs projets en cours.

- **Stages**

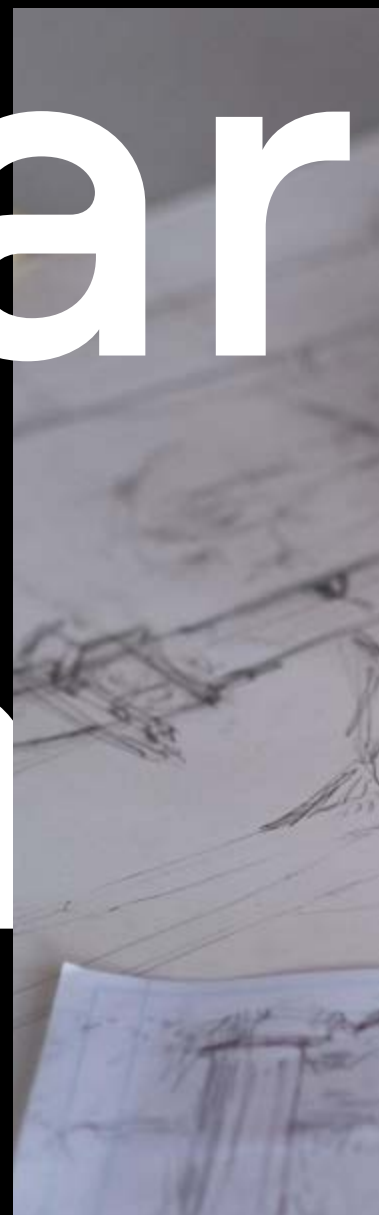
Dans le cadre de notre cursus de 5 ans, nous accordons une grande importance à la réalisation de périodes courtes de stage. Ces stages offrent une expérience pratique précieuse et complètent l'apprentissage de l'école.

- **Learning expeditions**

Nous proposons aux étudiants, sur le principe du volontariat, des Learning Expeditions pendant les périodes de vacances. Ils ont la possibilité de partir pendant une semaine, à la découverte de studios renommés à l'étranger. Les Learning Expeditions offrent une expérience immersive enrichissante aux futurs professionnels et favorisent les échanges internationaux.

Prépa

prépar
ton



02

e



avenir



Intention

La Classe Prépa permet de vous orienter efficacement et d'acquérir une base solide pour intégrer votre projet étudiant.

Nos programmes variés proposent l'apprentissage de différentes disciplines, le développement des compétences académiques et techniques nécessaires et permet également de cultiver l'esprit critique.

C'est aussi un espace d'épanouissement personnel qui permet de prendre des décisions éclairées sur l'avenir professionnel et de développer une discipline de travail essentielle pour réussir dans leurs études supérieures.

Avec un taux de réussite élevé, nous sommes fiers de voir nos étudiants évoluer et se préparer avec enthousiasme à leur futur, convaincus que cette expérience ouvrira de nombreuses opportunités.

Tristan Alexandre
Directeur pédagogique
du programme Prépa



C'est pour moi si

Je souhaite faire des études artistiques

J'ai des bases graphiques en dessin

J'ai une base de culture générale et un sens de l'observation

J'aime travailler en équipe



Témoignages étudiants



Camille Calmus — Animation 3D • 2ème année

“Grâce à la prépa j’ai pu m’améliorer et découvrir des logiciels et des techniques qui m’ont permis d’étoffer mon book. J’ai adoré cette année de prépa et j’en garderai toujours un merveilleux souvenir. En bref, la prépa m’a permis d’aborder le concours le plus sereinement possible avec une équipe pédagogique bienveillante et toujours à l’écoute.”



Meï-Leen Giraud — Animation 2D • 3ème année

“La prépa m’a été très utile pour avoir toutes les bases nécessaires à la réussite du concours. On en apprend beaucoup sur le dessin, la culture artistique... mais également sur nous-même. On gagne en maturité et en confiance en soi. Ce fut une belle expérience très enrichissante.”



Clem Lai — Game Art • 2ème année

“Ça a été une belle expérience, lors de laquelle j’ai appris à travailler en équipe. J’ai rencontré des personnes incroyables, des amis qui m’ont soutenue toute l’année ainsi que des intervenants passionnés par leur métier. C’est grâce à eux ainsi qu’aux années supérieures que j’ai pu trouver mon orientation d’études, à savoir le Game Art.”

4 piliers de formation

- Le pilier théorique
- Le pilier académique
- Le pilier digital
- Le pilier travail d'équipe



Les enseignements

DESSIN D'OBSERVATION

Représenter fidèlement une observation faite à l'œil nu, apprendre à regarder, à décomposer, à analyser un objet...

COULEUR

Explorer tous les aspects de la couleur dans les arts de l'image : usage, choix, harmonie...

PERSPECTIVE

Apprendre la perspective et le dessin en trois dimensions, le placement des points de fuite et de la ligne d'horizon...

CRÉATIVITÉ / MÉTHODOLOGIE

Apprendre les techniques de créativité et une méthodologie de création liées au cinéma d'animation, au jeu vidéo et au design.

MODÈLE VIVANT

S'initier au croquis et se perfectionner dans la représentation du corps, de ses formes, ses proportions...

DIGITAL PAINTING / ILLUSTRATION

Aborder l'ensemble des techniques nécessaires pour devenir illustrateur : dessin, composition, imagination...

MODÉLISATION 3D

S'initier à l'étude du volume par l'observation, et apprendre à réaliser des volumes par la technique du modelage.

HISTOIRE DE L'ART / CULTURE

Dresser un panorama de l'histoire du jeu / de l'animation, et étudier l'histoire de l'art et ses divers courants artistiques.

+90 %

taux de réussite
au concours

68 %

des étudiants
rejoignent Rubika

+700 h

de cours
réparties sur 7 mois

LES DÉBOUCHÉS

Animation 2D
Animation 3D
Game Art
Design Produit/Transport



Animation

anime



t

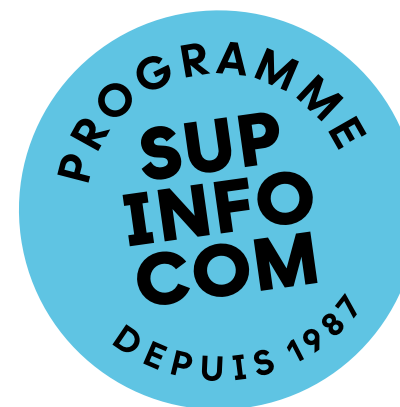




03

a vie

Le programme Supinfocom



Intention

Les métiers de l'animation requièrent des compétences techniques, artistiques et collaboratives de haut niveau. Nos formations sont donc exigeantes pour répondre à la demande des professionnels et permettre à nos étudiants d'embrasser des carrières qui correspondent à leurs potentiels et envies.

Pendant les études, les étudiants découvrent, par la pratique, les différentes étapes de production d'un film d'animation : scénario, storyboard, direction artistique, modélisation, animation, montage... Ils apprennent également à travailler en équipe et à gérer un projet.

“La formation se doit d'être au rendez-vous avec la passion que l'on porte au cinéma d'animation et au dessin. Nous sommes là pour vous accompagner à forger la force de votre imaginaire et à la traduire par l'image ou le dessin animé.”



Philippe Meis

Directeur pédagogique
du programme Supinfocom
Spécialité 3D



Pierre Le Pivain

Directeur pédagogique
du programme Supinfocom
Spécialité 2D

 **DIPLÔME VISÉ**

BAC+5 RÉALISATEUR DE FILMS D'ANIMATION

Reconnaissance par l'État et autorisation à délivrer
le diplôme Réalisateur de films d'animation visé par
le ministère chargé de l'enseignement supérieur



N° de fiche : RNCP34360
Arrêté du 30-12-2021 (NOR : ESRS2200177A)
Nomenclature du niveau de qualification : niveau 7
Code NSF 323 : techniques de l'image et du son
Formacode : 46276 film animation
Date d'échéance de l'enregistrement : 16-12-2024



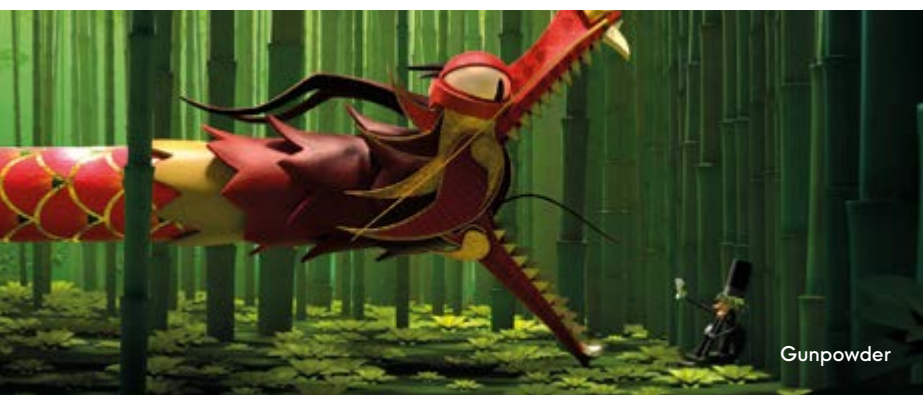
Trois Francs Six Sous



OVERRUN



Latitude du Printemps



Gunpowder



Yallah !



Quelques-uns de nos derniers projets d'études récompensés

- **Yallah !**
Promo 2021
Best Student Project Award · SIGGRAPH 2022
VIEW Award JURY Prize · VIEW Conference 2021 (Italy)
- **Latitude du Printemps**
Promo 2020
Finaliste · 48e édition des Student Academy Awards
- **Trois Francs Six Sous**
Promo 2019
Pré-sélectionné · BAFTA Student Film Awards (UK)
- **Gunpowder**
Promo 2019
Best Student Project Award · SIGGRAPH 2020
- **OVERRUN**
Promo 2018
Best Student Project Award · SIGGRAPH 2018
- **The Stained Club**
Promo 2018
Jury's Choice Award · SIGGRAPH 2019

Depuis 2016

x6

SIGGRAPH

x7

PROMISING ANIMATED SHORT FILM

x2

VIEW CONFERENCE (ITALY)

View awards

x2

STUDENT ACADEMY AWARDS

Finaliste ou demi-finaliste

x2

ANNIE AWARDS

Best Student Film



The Stained Club

Témoignages étudiants



Antoine Blossier Gacic — Promo 2021

Intermediate Lighting / Compositing Artist • ICON Creative Studio

“La formation de Rubika m'a beaucoup apporté, à la fois sur le plan technique et artistique. Elle m'a également permis d'acquérir une rigueur dans mon travail et cette qualité, très appréciée, permet de se distinguer dans le monde professionnel. Les travaux de groupe à l'école sont un excellent entraînement, ils permettent d'avoir une aisance dans la communication en équipe professionnelle. Après l'obtention de mon diplôme, j'ai eu la chance d'accomplir mon projet de débiter ma carrière à l'étranger, et de découvrir le monde à travers mes différents jobs.”



Florent Arnould — Promo 2015

Animateur 3D • Walt Disney Animation Studios

“En plus du savoir-faire technique, l'atout de l'école est d'être entouré en permanence de gens avec la même passion. Apprendre et progresser ensemble permet de construire un réseau avant même d'entrer sur le marché du travail.”



Anthony Vincent — Promo 2014

Animateur 3D • Framestore (Montréal / Canada)

“Supinfocom a développé mon sens artistique, qui était inexistant, avant ça. Pendant ces 5 années, j'ai pu aiguiser mon œil, que ce soit en couleur, animation, composition de l'image. Je suis animateur, mais malgré tout, toutes les compétences que j'ai acquises à Supinfocom me servent encore aujourd'hui. Car elles me permettent de comprendre toutes les étapes de production et d'anticiper certains problèmes.”

Quelques exemples de métiers de nos diplômés

- **Antoine Charreyron** — Promo 1999
Réalisateur (France)
Réalisation clé : The Prodigies
- **Mathieu Cassagne** — Promo 2001
Lighting TD • Pixar Animation Studios (USA)
Réalisations clés : Là-Haut / Soul / Rebelle / Madagascar 2
- **Justine Codron** — Promo 2006
Lighting Supervisor • Walt Disney Animation Studios (USA)
Réalisations clés : La Reine des Neiges 2 / L'Âge de glace 5 / Cars 2
- **Céline Desrumaux** — Promo 2008
Production Designer • Netflix (Canada)
Réalisations clés : Le Petit Prince / Over the Moon / Hotel Transylvania 3
- **Mélanie Le Bloa** — Promo 2015
VFX Compositor • Weta FX (Nouvelle-Zélande)
Réalisations clés : Avatar 2 / The Matrix 4 / Jurassic World / Star Wars: The Rise of Skywalker / No Time To Die (James Bond)
- **Olivier Cauwet** — Promo 1997
VFX Supervisor • Buf Compagnie (Paris)
Réalisations clés : Les Trois mousquetaires: D'Artagnan / Eiffel / Blade Runner 2049 / Watchmen

APRÈS LE DIPLÔME

70 %

des diplômés travaillent en France - un nombre croissant d'entre eux travaillent également à l'étranger, notamment au Royaume-Uni, aux États-Unis, au Canada et en Asie

83 %

des diplômés travaillent dans l'animation cinématographique et 11 % travaillent dans l'animation de jeux vidéos

97 %

des diplômés sont en poste 12 mois après la fin de leurs études

Intermittent du spectacle

le statut le plus courant dans l'industrie de l'animation, ce qui signifie que les diplômés changent régulièrement d'emploi en fonction des projets

→ À NOTER

EN 2022, LES FILMS D'ANIMATION ONT GÉNÉRÉ PLUS DE 28 MILLIARDS DE DOLLARS DE RECETTES DANS LE MONDE, CE QUI REPRÉSENTE UNE AUGMENTATION DE 15 % PAR RAPPORT À L'ANNÉE PRÉCÉDENTE (SOURCE : COMSCORE).



Témoignages de pros



HARI

Jérémie Brudieux

Directeur de production • Studio Hari (Paris)

“Hari est un studio d'animation français qui place la créativité, l'optimisme et le rire au cœur de ses projets depuis plus de quinze ans. Bien que nous ayons besoin d'artistes seniors pour encadrer nos productions, nous sommes régulièrement à la recherche de nouveaux talents, et c'est naturellement que nous nous tournons vers les écoles qui forment les pépites de demain. Nous sommes très heureux aujourd'hui de compter parmi nos équipes des anciens élèves de Rubika pour créer les belles images des histoires que le studio veut produire.”



Emmanuelle Aubeau

Talent acquisition manager • Fortiche (Paris)

“Chaque année, Fortiche participe au jury et au job-dating du programme Supinfocom, qui fournit une formation de qualité, adaptée aux besoins d'un studio d'animation comme le nôtre et dont les étudiant.e.s sortent d'études prêt.e.s à intégrer le monde professionnel. Grâce aux hard skills et soft skills développés durant leurs formations, de nombreux.ses étudiant.e.s de l'école ont rejoint les équipes de Fortiche.”



Cyril Bossmann

Creative Director • Zeilt Productions (Luxembourg)

“Rubika est reconnue mondialement pour la qualité de son enseignement, et nous avons accueilli bon nombre de ses diplômés au sein de notre studio. L'école permet d'acquérir un savoir-faire aussi bien technique qu'artistique, et forme des élèves particulièrement créatifs et polyvalents.”



Marie-Charlotte Bernier

RH • Caribara Annecy

“Nous trouvons l'école très professionnelle et le programme abouti. Nous avons accueilli un étudiant en stage et avons pu constater qu'il s'était vite adapté, qu'il connaissait déjà le logiciel Toon Boom Harmony. Et d'un point de vue comportement on voit rapidement que l'école a mis l'accent sur la discipline et le savoir être. C'est très appréciable.”

Nos partenaires



BRUNCH*STUDIO*



Xilam



QUAD
GROUP



HARI

ILLUMINATION
STUDIOS • PARIS



THE LINE

CREATIVE
TOUCH
STUDIOS

ZEILT
productions

...

La spécialité 3D

L'objectif de la formation est de former des généralistes connaissant toute la chaîne de production avec une ou deux spécialités.



PROCESSUS DE PRODUCTION

Pré-production

Synopsis

Scénario

Story-board

Direction artistique

Layout 2D

Animatique 2D



Production

Modélisation 3D

Texturing

Rigging

Animation

Lighting

FX/UFX

Rendu



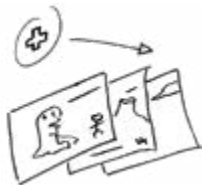
Post-production

Compositing

Étalonnage

Sound design

Composition définitive



Les enseignements

- Apprentissage de **l'ensemble des étapes de production d'un film d'animation** intégrant des images numériques : scénario, storyboard, character design, layout, modélisation, animation, rigging, compositing, montage, etc.
- Une grande partie du cursus est consacrée au développement des techniques créatives et à **la prise en main des principaux logiciels de création 3D**.
- Les projets annuels permettent de mettre en pratique les notions vues en cours et de travailler la **gestion de projet et le management d'équipe**.
- En fin de cursus (années 4 & 5) les étudiants ont le choix de s'orienter en **spécialisation Animation 3D ou Effets Spéciaux**.
- L'enseignement des fondamentaux artistiques et techniques est accompagné par **des cours d'histoire de l'art, d'analyse de l'image et d'anglais**.



C'est pour moi si

Je suis passionné par la narration et la création de personnages

J'ai une bonne maîtrise du dessin

Je suis attiré par la technique et les logiciels 3D

Je suis créatif et j'ai une imagination fertile

J'aime travailler en équipe





	1 ^e année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
	Fondations	Consolidation	Mise en pratique	Maîtrise	Expertise
COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine				
PROJETS	Réalisation d'une séquence en motion design	Réalisation d'un court-métrage d'animation 2D/3D	Réalisation d'un court-métrage d'animation 3D	Pré-production du film de fin d'études	Production filmique intensive d'un court-métrage d'animation 3D en équipe
STAGE			Stage de 2 mois		

Les outils



After Effects



Premiere



Photoshop



Maya



Reaper



Houdini



Substance



Mari



Storyboarder



Unreal
Engine



Composer



ZBrush



Dragon
Frame



Nuke



TV Paint



Python



Avid Media

LES DÉBOUCHÉS

En sortie d'école

- Modelleur/Character Designer
- Layout Man
- Artiste Texture
- Artiste Rendu
- Rigger
- Matte Painter
- Artiste Lumière
- Animateur 2D / 3D
- Artiste VFX
- Compositeur

Après plusieurs années d'expérience

Réalisateur
Directeur artistique
Story-boarder
Superviseur d'animation 3D



International program



Enseignée entièrement en anglais, la classe internationale d'Animation 3D forme des professionnels à la direction de films ou de séries d'animation.

Les étudiants renforceront leur pratique du dessin, de la couleur et des logiciels ; ils s'attaqueront à la création de storyboards, de layouts, de décors, de personnages et à la production d'animations 3D.

Une grande partie du programme est consacrée à la gestion et aux méthodes de travail. La dernière année est consacrée à la production d'un court métrage d'animation en équipe, qui est présenté devant un jury de professionnels. Ce projet permet aux étudiants de mettre en pratique les compétences qu'ils ont acquises pendant leur formation.

Ce programme est divisé en deux parties : les étudiants passent les trois premières années à Valenciennes (France) tandis que les quatrième et cinquième années se déroulent à Montréal (Canada).

Ce cours est destiné aux étudiants internationaux, mais les étudiants français sont également acceptés s'ils sont prêts à se lancer un défi en rejoignant un programme enseigné en anglais.

À la fin de la 5ème année, les étudiants qui réussissent obtiennent la qualification de « Directeur numérique », un titre RNCP de niveau 7, certifié par l'État français.



Jérôme Benoit

Directeur pédagogique de la classe internationale
Spécialité 3D

when you
have an
open mind,
you have an
open view

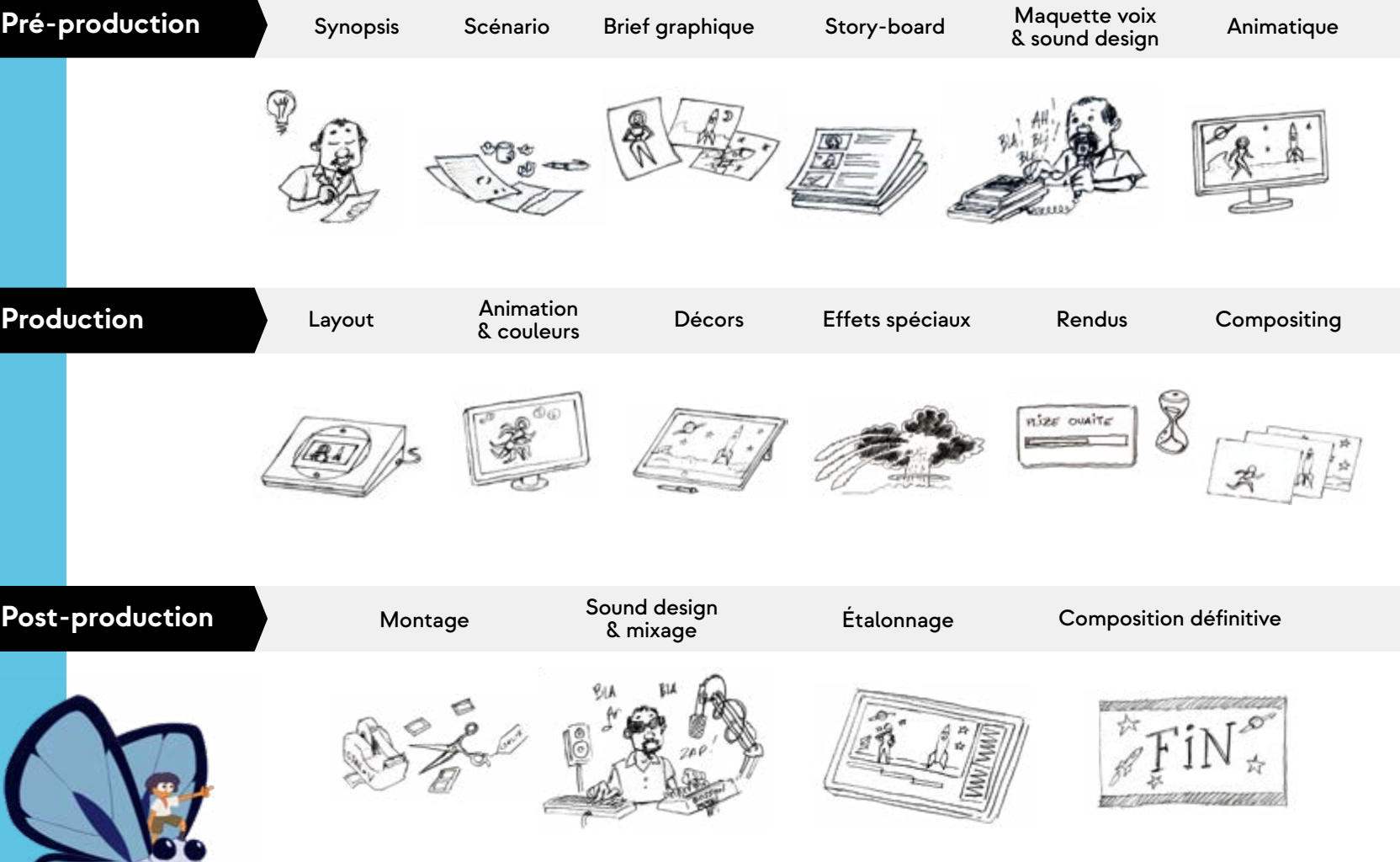


La spécialité 2D

L'objectif de la formation est de former des généralistes connaissant toute la chaîne de production avec une ou deux spécialités.



PROCESSUS DE PRODUCTION



Les enseignements

- Le cursus permet aux étudiants de découvrir par la pratique toutes les étapes de production d'un film d'animation : **scénario, storyboard, character design, animation, compositing, montage, etc.**
- Une grande partie de la formation est consacrée à la **pratique du dessin** (morphologie, création des personnages, posing, animation, etc.) et à celle des **outils numériques** utilisés dans les différents studios du secteur (Suite Toon Boom, TVPaint, Grease Pencil, et bien d'autres).
- Les projets annuels permettent de mettre en pratique les notions vues en cours et de travailler la **gestion de projet et le management d'équipe**.
- Pendant les trois premières années, un **très court métrage en animation 2D** est présenté devant un jury composé d'enseignants, et de professionnels issus de l'industrie du film d'animation.
- L'enseignement des fondamentaux artistiques et techniques est accompagné par des cours d'**histoire de l'art, d'analyse de l'image et d'anglais**.

C'est pour moi si

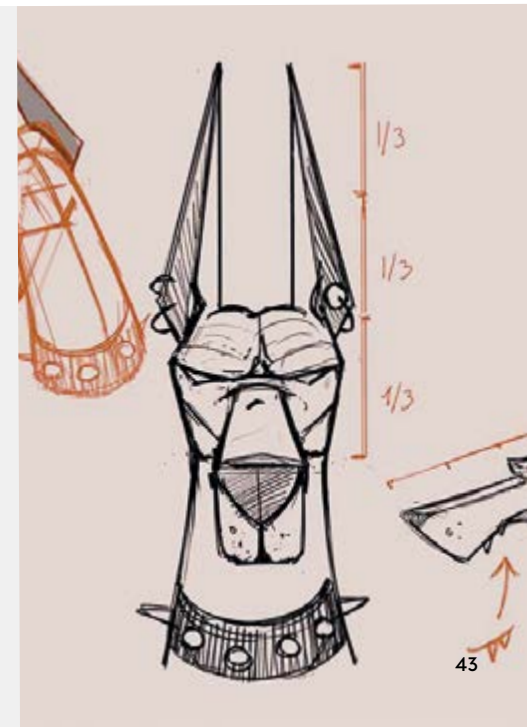
Je suis passionné de narration et de création de personnages

J'ai une bonne maîtrise du dessin

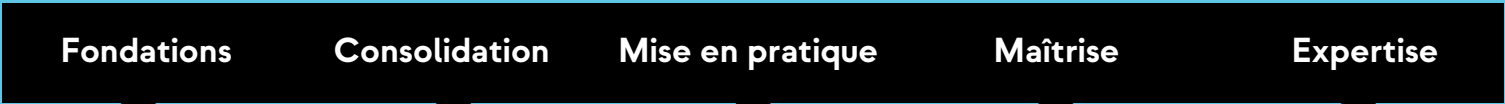
J'ai envie d'apprendre les principaux logiciels de création visuelle

Je suis créatif et j'ai une imagination fertile

J'aime travailler en équipe



Le cursus 2D



COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine				
PROJETS	Création d'une séquence animée 2D individuellement	Production d'une animation 2D classique en groupe	Projet de production d'une animation 2D format série	Pré-production du court-métrage de fin d'études en 2D	Production d'un court-métrage d'animation 2D
STAGE	Stage de 1 mois				

Les outils



After Effects



Premiere



Photoshop



Illustrator



Suite office



Protool



Maya



Toon Boom



Storyboarder
pro



Toon Boom
Harmony



Clip studio
paint



Blender



Dragon
Frame



TV Paint



Avid Media

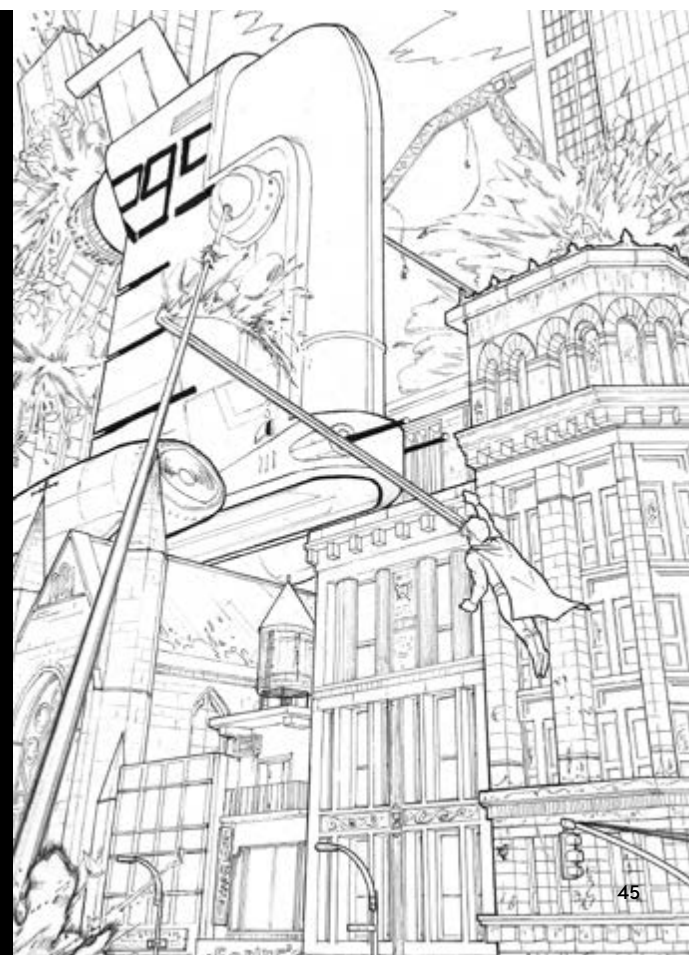
LES DÉBOUCHÉS

En sortie d'école

- Modeleur / Character Designer
- Layout Man
- Artiste Texture
- Artiste Rendu
- Rigger
- Matte Painter
- Artiste Lumière
- Animateur 2D
- Artiste VFX
- Compositeur

Après plusieurs années d'expérience

Réalisateur
Directeur artistique
Story-boarder
Superviseur d'animation 2D



Game

joue
ton



04



jeu

Le programme Supinfogame



Intention

Les métiers du jeu vidéo requièrent des compétences techniques, artistiques et collaboratives de haut niveau. Nos formations sont donc exigeantes pour répondre à la demande des professionnels et permettre à nos étudiants d'embrasser des carrières qui correspondent à leurs potentiels et envies.

Pendant leurs études, les étudiants mettent en pratique, selon leurs profils - Game Artist, Game Designer, Game Programmeur - les différentes étapes de production d'un jeu : élaboration de concepts de jeu, conception de bibles graphiques, utilisation des moteurs de jeu, présentation devant un public pro, etc. Ils sont notamment amenés à développer leur capacité de collaboration. La dernière année est consacrée à la réalisation d'un prototype de jeu en équipe, présenté devant un jury de professionnels. Ce projet permet de mettre en pratique l'ensemble des compétences acquises durant la formation.

“Si vous êtes passionné par le jeu vidéo, et que vous êtes prêt à vous investir, cette formation est faite pour vous. Nous serons au rendez-vous pour vous aider à réaliser vos ambitions.”

Franck Letiec

Directeur pédagogique
du programme Supinfogame



 **DIPLÔME VISÉ**

**BAC+5 RÉALISATEUR
DE JEUX VIDÉO**

Reconnaissance par l'État et autorisation à délivrer
le diplôme Réalisateur de jeux vidéos visé par le
ministère chargé de l'enseignement supérieur



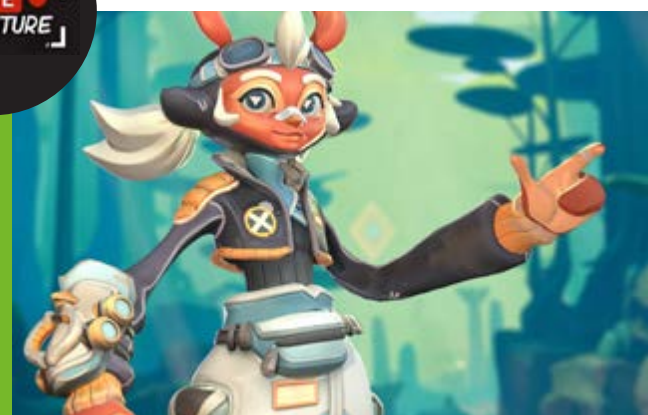
N° de fiche : RNCP34582
Arrêté du 12-1-2023 ESR52301386A
Nomenclature du niveau de qualification : niveau 7
Code NSF 323 : techniques de l'image et du son
Formacode : 46251 jeu vidéo
Date d'échéance de l'enregistrement : 24-04-2025

Des projets de fin d'études récompensés

En année 5, nos étudiants forment une équipe pluridisciplinaire pour concevoir une expérience ludique de qualité professionnelle.



Le projet **Live Adventure** a remporté le **Prix du Meilleur Jeu Étudiant 2022** à la **Game Developers Conference (GDC)** de **San Francisco** - la plus grande conférence au monde pour les développeurs de jeux vidéo !



Le projet **En Garde !** a été récompensé par l'**Académie des Ping Awards** du **Prix du Meilleur Jeu Étudiant 2018**. Deux ans après l'obtention de leur diplôme, auréolée du succès de leur projet de fin d'études, l'équipe fonde son propre studio de développement de jeux : **Fireplace Games** ! En 2023, le jeu complet est officiellement lancé sur le marché.

“Le succès du jeu nous a apporté plusieurs heureux concours de circonstances. C'est notamment durant notre voyage à la GDC de San Francisco en mars 2019, grâce à la nomination d'En Garde ! au prix du Meilleur Jeu Étudiant, que nous avons pu rencontrer plusieurs publishers et investisseurs. Ils étaient surpris de voir un projet étudiant si ambitieux, et intéressés par le potentiel de notre équipe. Tout cela nous a permis d'avoir des contacts prêts à nous soutenir, ce qui nous a conforté dans l'idée que nous étions dans les meilleures conditions pour fonder notre studio.”



Anaïs Simonnet

Promo 2018 • CEO Fireplace Games



Témoignages étudiants



Florian Croquet — Promo 2013

Lead Character Technical Director • SCAN ENGINE

“Au cours de mes années à Rubika Supinfogame, j’ai eu l’occasion de découvrir l’ensemble des métiers de l’industrie du jeu vidéo, ce qui m’a permis de savoir précisément quel était le métier qui me correspondait le mieux. Les projets de groupe notamment en dernière année sont d’excellentes occasions pour les élèves d’éprouver leur créativité et leurs connaissances techniques, tout en se confrontant aux contraintes qui vont les attendre dans l’industrie.”



Inès Robin — Promo 2016

Game Developer • Space Ape Game

“Les deux plus grandes forces sont l’apprentissage de la gestion de projets créatifs de A à Z, ainsi que le solide réseau d’anciens étudiants et d’intervenants. Je peux entrer aisément en contact avec la majorité des grandes entreprises du milieu dans le monde entier, et partout où j’ai travaillé, mes collègues et managers ont été agréablement surpris par ma polyvalence et mon professionnalisme acquis durant mes études.”



Mathieu Van Cappellen — Promo 2023

Game Designer Assistant • Ubisoft Paris Mobile

“J’ai beaucoup apprécié le lien fort et transparent avec l’équipe pédagogique. Ils sont toujours disponibles pour répondre à nos questions et nous aider à résoudre nos problèmes. Cela nous permet de nous sentir soutenus et accompagnés dans notre parcours.”

APRÈS LE DIPLÔME

Quelques exemples de métiers de nos diplômés

- **Xavier Fabre** — Promo 2010
Lead Producer • Riot Games (USA)
- **Stéphane Wantier** — Promo 2015
Senior Game AI programmeur • Ubisoft (Canada)
- **David Rabineau** — Promo 2016
CEO • Homo Ludens (France)
- **Clarisse Blondy** — Promo 2019
Game Producer • Résolution Games (Suède)
- **Maxime Bak** — Promo 2019
Lighting Acting Lead • CD project (Varsovie)
- **Inès Chouqi** — Promo 2020
Game Designer • Ubisoft (France)
- **Stanislas Dubuc** — Promo 2021
Gameplay programmeur • Gameloft (France)
- **Pierre-Louis Mabire** — Promo 2021
Environment Artist • Asobo (France)



98 %

des diplômés sont en poste
12 mois après la fin de
leurs études

76 %

de nos diplômés ont
obtenu un CDI

70 %

des diplômés travaillent dans
des studios de jeux vidéo

70 %

des diplômés travaillent en
France - un nombre croissant
d'entre eux travaillent
également à l'étranger,
notamment au Royaume-Uni,
aux États-Unis et au Canada

→ À NOTER

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO A CONTINUÉ DE CROÎTRE EN 2023, AVEC UN CHIFFRE D'AFFAIRES MONDIAL ESTIMÉ À 203,1 MILLIARDS DE DOLLARS. LA FRANCE EST LE TROISIÈME MARCHÉ EUROPÉEN AVEC UN CHIFFRE D'AFFAIRES DE 5,7 MILLIARDS D'EUROS (SOURCE : NEWZOO GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2023).



Témoignages de pros



ASOBO
STUDIO

Julie Dayre

HR Generalist • Asobo Studio

“La qualité de sélection des étudiants et des intervenants au sein de Rubika Supinfogame nous permet, chaque année, de trouver plusieurs diplômés par promotion pour rejoindre nos équipes de production. La réalisation de leur jeu de fin d'études pendant plus d'un an leur donne une vision globale des différentes étapes de développement et une excellente compréhension des problématiques rencontrées dans tous les corps de métiers. Ainsi, leur place est facilement trouvée au sein des équipes et ils sont opérationnels dès leur arrivée !”



 **UBISOFT**

Bastien Gaultier

Campus Manager • Ubisoft Paris Studio

“Ubisoft Paris Studio travaille avec Rubika Supinfogame depuis de nombreuses années, et nous recrutons chaque année plusieurs de leurs étudiants dans nos équipes. Le niveau excellent de la formation et l'approche de travail en mode projet permet à l'école de former des étudiants aux méthodes de développement que nous utilisons dans nos studios de production, avec des outils similaires à ceux que nous utilisons. Les étudiants en sortie d'école ont des connaissances théoriques et pratiques qui leur permettent une très bonne insertion dans l'industrie.”



 **AMPLITUDE**

Marina Cabley

Directrice des Ressources Humaines • Amplitude Studios

“Nous collaborons depuis plusieurs années avec Rubika Supinfogame et nous sommes ravis de compter parmi nous de nombreux alumni de l'école ! Ce qui ressort des étudiants nous ayant rejoints au fil des années est la maturité dont ils font preuve dès leur arrivée et leur esprit d'équipe. Le cursus permet cela par la théorie bien sûr, mais surtout la pratique, qu'ils acquièrent lors de la réalisation des projets de fin d'études. Ces derniers sont généralement d'une excellente qualité et témoignent d'un bon apprentissage des concepts applicables aux productions de jeux vidéo.”

Nos partenaires



...

La spécialité Game Art

Le Game Art englobe tous les aspects visuels et artistiques du jeu, tels que les graphismes, les animations, les personnages, les décors et les effets spéciaux.

Le travail consiste à créer des environnements immersifs, des personnages captivants et des effets visuels époustouflants, en veillant à ce que l'esthétique du jeu soit cohérente avec son gameplay et son histoire.



Les enseignements



→ **Connaissances théoriques et pratiques de l'art et de la conception graphique**

Les étudiants étudient les concepts fondamentaux de l'art et de la conception graphique, tels que le dessin, la perspective, la sculpture, la peinture, l'animation et l'imagerie numérique. Ils acquièrent également des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels de création graphique, tels que la suite Adobe, Substance Painter et ZBrush.

→ **Compétences techniques en modélisation, animation et effets visuels**

Les étudiants apprennent à modéliser, animer et créer des effets visuels pour les jeux vidéo. Ils étudient les logiciels et techniques de pointe, tels que 3ds Max, Houdini, Unity et Unreal Engine.

→ **Compétences en gestion et en marketing**

Les étudiants apprennent à gérer des projets de création artistique et à promouvoir leur travail auprès du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines.

Les compétences acquises au cours de ces 5 années de formation permettent aux étudiants en Game Art de devenir des professionnels qualifiés, capables de créer des environnements, des personnages et des effets visuels pour les jeux vidéo.

C'est pour moi si

J'aime créer des univers, des mondes et des personnages

Je suis créatif et j'ai une certaine maîtrise du dessin

Je suis prêt à travailler en équipe et à être à l'écoute d'un groupe

Je suis rigoureux et ouvert d'esprit



Le cursus Game Art





Les outils



Suite
Adobe



Unreal
Engine



Unity 3D



3 3DS MAX
3DS Max



ZBrush



Houdini

LES DÉBOUCHÉS

Directeur Artistique
Artiste 2D / 3D
Character Artist
Environment Artist

Technical Artist
Lighting Artist
Animateur 3D
...

Consulter le site du SNJV
pour plus de détails



La spécialité Game Design

Le game designer est responsable de concevoir les mécanismes de jeu, les règles, les niveaux et les objectifs qui vont captiver les joueurs et leur offrir une expérience divertissante. Le game designer est également le chef d'orchestre qui guide la production du jeu et veille à ce que tous les éléments s'emboîtent harmonieusement pour offrir un gameplay fun et une expérience de jeu inoubliable.

Un aspect important du rôle du game designer est d'anticiper et prendre en compte les retours des joueurs afin d'effectuer des ajustements pour améliorer continuellement le jeu. Il doit être à l'écoute des besoins et des attentes du public cible, conscient des problématiques de production de tous les corps de métier, tout en restant créatif et innovant.



Les enseignements

→ **Connaissances théoriques et pratiques du game design**

Les étudiants étudient les concepts fondamentaux du game design, tels que le gameplay, les systèmes de jeu, les motivations ludiques ou la gestion de la progression du joueur. Ils pratiquent la conception de jeu, créant règles, mécaniques, niveaux de jeu, mondes et histoires ludiques qu'ils réalisent ensuite grâce aux outils de développement de jeux vidéo, tels que Unity ou Unreal Engine.

→ **Compétences créatives**

Les étudiants développent leur créativité et leur imagination pour concevoir des jeux vidéo innovants et attrayants. Ils étudient la théorie de l'image, le sound design et la culture ludique.

→ **Compétences en gestion et en marketing**

Les étudiants apprennent à gérer des projets de jeu vidéo et à promouvoir leurs jeux auprès du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines.

Les compétences acquises au cours de ces 5 années de formation permettent aux étudiants en Game Design de devenir des professionnels qualifiés, capables de rejoindre l'industrie afin de concevoir, développer et commercialiser des jeux vidéo.

C'est pour moi si

J'aime créer des concepts, des univers et des règles

J'aime analyser les mécanismes de jeu existants

J'aime comprendre les points de vue des autres

J'aime le travail en équipe



Le cursus Game Design

	1 ^e année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
	Fondations	Consolidation	Mise en pratique	Maîtrise	Expertise
COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine				
PROJETS*	2 projets semestriels en groupe avec les Game Artists	2 projets semestriels dont un avec les Game Artists et Game Programmers	2 projets semestriels : > 1 avec les Game Programmers > 1 avec les Game Programmers et les Game Artists	1 projet semestriel avec les Game Programmers	Production d'un prototype de jeu vidéo de qualité professionnelle en équipe pluridisciplinaire (10 mois)
STAGES				Stage de 2 à 4 mois	Stage de 3 à 6 mois

* À titre indicatif et non exhaustif



2^{ème} semestre
au Canada sur le
campus de Montréal



Les outils



Suite
Adobe



Unreal
Engine



Unity 3D



Miro



Suite Office

LES DÉBOUCHÉS

Creative Director
Game Designer
Level Designer
Technical Designer
System Designer
Line Designer
Producer

Consulter le site du SNJV
pour plus de détails



La spécialité Game Programming

Les game programmeurs conçoivent et produisent le code qui donne vie aux jeux.

Ils offrent des solutions aux Game Designers et Game Artists, afin que leurs idées se transforment en interactions. Ils développent également des outils afin de permettre des innovations.

Leur rôle inclut le développement de systèmes d'intelligence artificielle, l'optimisation des performances utilisateur, et le débogage pour assurer la stabilité et la jouabilité du jeu.



Les enseignements



→ **Connaissances théoriques et pratiques en mathématiques, physique et algorithmie**

Les étudiants étudient les concepts fondamentaux des mathématiques, de la physique et de l'algorithmie, qui sont essentiels à la programmation de jeux vidéo. Ils acquièrent également des compétences pratiques dans la programmation de jeux vidéo, en utilisant des langages de programmation tels que C#, C++ et Python.

Compétences en développement de jeux vidéo

→ Les étudiants apprennent à développer des jeux vidéo complets, en utilisant des moteurs de jeu tels que Unity et Unreal Engine. Ils acquièrent également des compétences en versioning, en gestion de projet et en planification.

Compétences en gestion et en marketing

→ Les étudiants apprennent à gérer des projets de développement de jeux vidéo et à promouvoir leurs jeux auprès du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines.

C'est pour moi si

Je suis passionné par les langages informatiques et la programmation

J'aime la logique et la résolution de problèmes

Je suis capable de m'adapter

Je suis rigoureux et précis dans mon travail

Je suis prêt à travailler en équipe





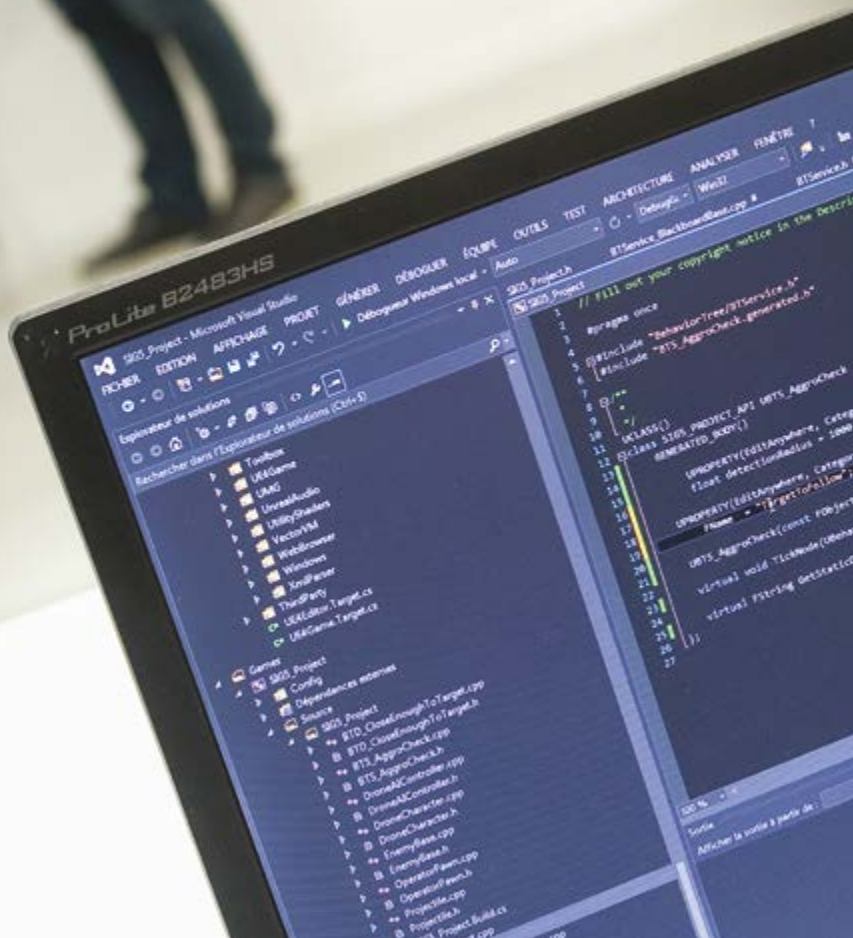
Le cursus Game Programming



COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine				
PROJETS*	1 projet semestriel avec les Game Designers et Game Artists	2 projets semestriels : > 1 projet semestriel avec Game Designers > 1 projet avec les Game Designers et Game Artists	2 projets semestriels : > 1 avec les Game Designers > 1 avec les Game Designers et les Game Artists	1 projet semestriel avec les Game Designers	Production d'un prototype de jeu vidéo de qualité professionnelle en équipe pluridisciplinaire (10 mois)
STAGES				Stage de 2 à 4 mois	Stage de 3 à 6 mois

* A titre indicatif et non exhaustif





Les outils



Suite
Adobe



Unreal
Engine 4



Unity 3D



Visual Studio



Git Hub

LES DÉBOUCHÉS

Directeur Technique
Programmeur Gameplay
Programmeur Moteur
Programmeur Outils

Programmeur IA
Programmeur 3C
Programmeur Réseau
...

Consulter le site du SNJV
pour plus de détails



Design

design



de

de

05

le



monde

main



Le programme ISD

Intention

Le Design Industriel est un métier exigeant qui nécessite des compétences méthodologiques, d'analyses, techniques et collaboratives de haut niveau.

Le programme ISD de Rubika propose une formation progressive et intensive, focalisée sur l'apprentissage des fondamentaux du Design, puis sur son pilotage, sa maîtrise opérationnelle et stratégique en entreprise.

Nous souhaitons permettre aux étudiants diplômés de devenir des designers engagés, c'est-à-dire des designers capables de contribuer à la transformation du monde et des sociétés dans lesquelles nous vivons. Pour ce faire, nous nous appuyons sur une méthodologie éprouvée, conçue par l'école, validée par le monde professionnel, qui permet aux étudiants de développer leurs compétences créatives, analytiques et techniques.

“En fin de cursus, chaque étudiant a l'occasion de présenter ses idées, ses réalisations et sa personnalité devant un jury international composé de professionnels du design. C'est une opportunité extraordinaire pour être reconnu dans la grande famille des Designers. Si tu souhaites en faire partie, rejoins-nous et design le monde de demain !”

Julien Dacmine

Directeur du programme ISD



 **DIPLÔME VISÉ**

**BAC+5 MANAGER
EN INGÉNIÉRIE
DU DESIGN**



Reconnaissance par l'État et autorisation à délivrer le diplôme Manager en Ingénierie du Design visé par le ministère de l'Enseignement supérieur

N° de fiche : RNCP25927
Nomenclature du niveau de qualification : niveau 7
Code NSF 200N : conception de produits (sans autre indication) ; design industriel
Échéance de l'enregistrement : octobre 2025

Membre de



Le programme s'appuie sur un triptyque pédagogique **YEM** permettant à chaque étudiant de devenir un designer engagé :

Y
You

E
Empower

M
Maker

Découvre qui tu es et donne du sens à ce que tu fais ! L'école te propose un accompagnement individualisé dans la construction de ta personne et du professionnel que tu seras demain, indissociables et nécessairement à l'écoute l'un de l'autre, pour te permettre d'évoluer dans l'équilibre et le bien-être.

Il s'agit de te mettre pleinement en capacité d'agir sur nos modes de vie et vers un renouveau de l'industrie grâce à une mise en lien progressive avec le monde professionnel.

L'enjeu de cette démarche est de concrétiser les idées, de dépasser le cadre de l'imaginaire et de l'imagerie (représentation visuelle des idées) pour anticiper un développement réel et à grande échelle des solutions proposées.



LE JURY PROFESSIONNEL

Ce jury vient terminer le programme. Chaque étudiant présente, en anglais, devant des professionnels, une synthèse de 25 minutes de son parcours de designer. Ce moment marque l'entrée des futurs diplômés dans la "famille" des designers. Il revêt une importance capitale, tant la réputation au sein de ce milieu restreint est importante. L'étudiant présente ses projets individuels et collectifs, ses prototypes, ses expériences professionnelles et sa contribution à des produits commercialisés.

LE PROJET DE RECHERCHE PERSONNEL

Être designer, ce n'est pas seulement produire des résultats liés à une problématique d'usage, mais aussi être en capacité de réflexion personnelle, documentée et ouverte. Le designer est donc non seulement un "Résolveur de Problème" mais aussi un "Détecteur de Problème et d'Opportunité". Ce point est travaillé tout au long du programme et se traduit par le "Personal Research Project" (ou PRP). Le PRP demande à chaque étudiant de partir d'une problématique de son choix et le conduit à une réflexion qui doit être personnelle, nouvelle et pratique.

LE PROGRAMME ERASMUS +

Au cours des 3 premières années, les étudiants ont l'opportunité de passer un semestre au sein d'universités et d'écoles partenaires dans le cadre du programme Erasmus +. Nous recevons également des étudiants étrangers sur notre campus. Ces expériences permettent de développer des compétences très spécifiques et de découvrir de nouvelles cultures.

Témoignages étudiants

**Alexandra Tavarès — Promo 2012**

Senior Interior Designer • Bugatti Rimac (Croatie)

“Rubika m’a apporté les connaissances au niveau des outils et des compétences afin de devenir designer. Une très bonne communication est également présente entre les responsables et les étudiants. J’ai terminé mes études à Rubika par un stage chez Land Rover et ils m’ont ensuite appelé pour venir travailler dans leur équipe. Pour réussir, il faut une bonne dose de motivation, de la détermination et un investissement à 100 % dans ses études.”

**Corentin Bourret — Promo 2016**

Diplômé Design Produit • Co-founder & Creative Director • Simone

“Le cursus a été très formateur et m’a permis de construire mon réseau grâce aux anciens qui travaillent dans les meilleures agences dans le monde entier. Les projets longs réalisés en partenariat avec des industriels permettant d’être rapidement plongé dans la réalité du marché et de comprendre ce qu’un client peut attendre. L’école offre également l’opportunité d’étudier ou de faire des stages à travers le monde ce qui a été pour moi un gros avantage.”

**Maximilien Robillard — Promo 2022**

Diplômé en Design Numérique • Junior Visual Designer • Scott Sports SA

“J’ai développé à Rubika une grande capacité de travail et une résistance au stress à toute épreuve. J’ai appris à gérer mon temps efficacement et à ne pas me laisser submerger par les tâches. Ces compétences sont aujourd’hui des atouts précieux pour moi dans ma vie professionnelle.”

Quelques exemples de métiers de nos diplômés

- **Alain Gilles** — Promo 2005

Créateur et Dirigeant • Alain Gilles The Studio

> Récipiendaire de nombreuses récompenses : Prix Henry van de Velde, Design for Asia Awards (Golden), Red Dot Best of the Best, Prix Good Design Awards, ADA Archiproducts Design Awards, et nommé "Designer of the Year" en 2012.

- **Camille Baron** — Promo 2008

Design Manager • Samsonite (Belgique)

- **Florent Cuchet** — Promo 2008

Design Lead experience • Electrolux (Suède)

- **Nicolas Sanchez** — Promo 2008

Design Director • Decathlon (France)

- **Marc Poulain** — Promo 2010

Interior Chief Designer • Alpine (France) (Ex Ferrari)

- **Elie Ahovi** — Promo 2012

Designer • Microsoft (USA)

- **Mathieu Prevotau** — Promo 2013

Head of Design • Somfy (France)

- **Benoît Louzaouen** — Promo 2011

Industrial design sculptor • LoveFrom (Ex Apple)

APRÈS LE DIPLÔME

>90 %

le taux de placement à 12 mois après la fin des études est élevé pour les diplômés en design industriel - depuis plusieurs années, il se maintient à plus de 90 %

66 %

de nos diplômés travaillent en tant que designers intégrés en entreprise, 26 % dans des studios de design, et 8 % en tant qu'indépendants

48 %

des diplômés travaillent en France - un nombre croissant d'entre eux travaillent également à l'étranger, notamment en Allemagne, en Autriche, en Inde et en Suisse

→ À NOTER

L'INDUSTRIE DU DESIGN EST EN PLEINE CROISSANCE : LE TAUX DE CROISSANCE ANNUEL COMPOSÉ (CAGR) EST ESTIMÉ À 10,3 % DE 2022 À 2028. LE NOMBRE D'EMPLOIS DANS LE SECTEUR DEVRAIT AUGMENTER DE 12,9 % À HORIZON 2030 (SOURCE : GARTNER).

Témoignages de pros



Pierre Desobry

Senior 3D Designer / Alias Modeller • Scott Sports SA

“La méthodologie design suivi chez Scott Sports est inspirée de la méthodologie en trois étapes (Analyse / Concept / Production) enseignée durant ma scolarité à l'ISD. En effet, il s'agit d'une méthodologie remontant très en amont l'étude des besoins de l'utilisateur et permettant d'aller jusqu'au travail en commun avec les équipes de Product Management et des ingénieurs de Scott Sports. Elle permet de pousser les concepts design tout en travaillant leur capacité à être industrialisés à un coût adapté au cahier des charges initial et à répondre aux attentes de la clientèle ciblée.”



Brice Benoit

Design & Engineering Leader • Decathlon

“Rubika est pour Decathlon une référence du design intégré, notamment grâce à une formation centrée sur l'observation de l'utilisateur et la recherche de solutions concrètes.”



Élodie Delassus

Product Designer • Phillips Healthcare

“Rubika est un vivier de talents en design thinking et crafting, en marketing, ingénierie et en design centré sur l'utilisateur. Des profils complets pouvant rapidement s'impliquer dans des projets.”

Nos partenaires



...

La spécialité Design Produit

Concevez et améliorez les produits qui nous entourent

Travaillant de pair avec les UX designers et les designers numériques sur les approches respectivement analytiques et techniques liées au développement de nouveaux produits, le Designer Produit applique toute sa capacité de recherche et d'analyse et sa puissance créative à la compréhension du problème puis à la conception de réponses innovantes, c'est-à-dire la création de nouveaux concepts, de produits et services, de nouveaux scénarios d'usages par des

représentations visuelles (illustrations papier et numérique, modélisation 3D), prototypages et maquettes physiques. La recherche d'innovation réside alors aussi bien dans l'aspect formel que dans l'aspect fonctionnel ou matériel des produits, pour apporter un maximum de valeur ajoutée à l'entreprise, à ses utilisateurs et réinventer leurs modes de vie. Tous les secteurs et domaines sont concernés : sport, mobilier, produits électroniques, outillage, etc.



Les enseignements

→ **Connaissances théoriques et pratiques du design produit**

Les étudiants étudient les approches fondamentales du design produit, tels que l'histoire du design, la sociologie, l'ergonomie, la créativité et la gestion de projet. Ils acquièrent également des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels de conception, tels que Gravity Sketch, Blender, Rhino et Keyshot.

→ **Compétences créatives et techniques**

Les étudiants développent leur créativité et leur capacité de projection pour concevoir des produits innovants en lien avec les usages et modes de vie émergents. Ils étudient le dessin, l'illustration, la modélisation 3D, l'infographie et le storytelling.

→ **Gestion, management et marketing**

Les étudiants apprennent à gérer des projets de design produit et à promouvoir leurs solutions auprès de l'entreprise et du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines dans l'objectif de discuter avec toutes les parties prenantes.

Les compétences acquises au cours de ces 5 années de formation permettent aux étudiants en Design Produit de devenir des stratèges et des professionnels qualifiés, capables de concevoir, développer et commercialiser des solutions et produits innovants.

C'est pour moi si

Je porte des valeurs de développement durable et suis engagé à changer notre mode de vie

Je suis à la recherche de nouvelles connaissances et de nouvelles expériences

Je suis doué pour le dessin

Je suis capable de penser de manière critique et de résoudre des problèmes

J'ai une bonne capacité d'écoute et suis muni d'empathie afin de me mettre à la place des autres et comprendre leurs besoins

J'ai un goût pour la technique et l'utilisation des outils numériques

Le cursus Design Produit

	1 ^e année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
	Fondations	Consolidation	Mise en pratique	Maîtrise	Expertise
COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine			Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 450 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine	
PROJETS*	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 2 ^{ème} année	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 1 ^{ère} année	Projets individuels et 2 projets en équipe avec les étudiants de 4 ^{ème} et 5 ^{ème} années (partenariats industriels)	Projet individuel et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)	Projet Personnel de Recherche et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)
STAGES	Stage d'1 mois	Stage de 2 mois		Stage de 5 mois	Stage de 5 à 6 mois
2 ^{ème} semestre au Canada sur le campus de Montréal			dont 1 semestre à l'international en langue anglaise		

* À titre indicatif et non exhaustif

Les outils



Indesign



Illustrator



Rhinoceros



Photoshop



Blender



Keyshot



**Disponible en alternance
à partir de l'année 4**

→ **Campus Valenciennes**

Tout comme le cycle initial, le programme en Alternance amène à la maîtrise de la même démarche de design global. **Elle suit un rythme de 2 semaines de cours à l'école et 4 semaines en entreprise.** Le choix du domaine d'activité de l'entreprise d'accueil revient à l'étudiant.

L'école accompagne les étudiants lors de leur recherche d'entreprise et vérifie la bonne adéquation des missions proposées par l'entreprise avec les finalités de la formation.



LES DÉBOUCHÉS

**Designer Produit
Designer de Services
Chef de Projet
Consultant en Innovation**



La spécialité Design Transport & Mobilité

Concevez les véhicules et solutions de mobilité de demain

Si le designer transport est bien connu pour exercer ses compétences dans le secteur automobile et plus largement dans le design de tous les véhicules de transport (motos, trains, bateaux, avions, etc.) dont il définit aussi bien les lignes extérieures que le design intérieur (habitacles et cockpits), les enjeux actuels de transport des biens et des personnes (développements

urbains, écologie, transport partagé ou multimodal, etc.) l'invitent aujourd'hui à prendre part à des réflexions globales et plus profondes sur les modes de vie et de mobilité, afin de proposer de nouvelles expériences de mobilité, de nouveaux scénarios de déplacement, ainsi que les systèmes de pilotage et solutions physiques associés.



Les enseignements

→ **Connaissances théoriques et pratiques du design transport**

Les étudiants étudient les approches fondamentales du design transport, tels que l'histoire du design, la sociologie, l'ergonomie, la créativité, la gestion de projet et la sécurité. Ils acquièrent également des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels de conception, tels que Sketch, Rhino et Keyshot.

→ **Compétences créatives et techniques**

Les étudiants développent leur créativité et leur capacité de projection pour concevoir des produits innovants en lien avec les usages et modes de vie émergents. Ils étudient le dessin, l'illustration, la modélisation 3D, l'infographie et le storytelling.

→ **Gestion, management et marketing**

Les étudiants apprennent à gérer des projets de design transport et à promouvoir leurs projets auprès du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines.

C'est pour moi si



J'aime apprendre de nouvelles choses

J'ai un goût pour le dessin

J'aime communiquer mes idées visuellement

J'aime résoudre des problèmes

Je suis capable de me mettre à la place des autres et de comprendre leurs besoins

J'ai un goût pour la technique et l'utilisation des outils numériques

Le cursus Design Transport & Mobilités

	1 ^e année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
	Fondations	Consolidation	Mise en pratique	Maîtrise	Expertise
COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine			Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 450 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine	
PROJETS*	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 2 ^{ème} année	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 1 ^{ère} année	Projets individuels et 2 projets en équipe avec les étudiants de 4 ^{ème} et 5 ^{ème} années (partenariats industriels)	Projet individuel et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)	Projet Personnel de Recherche et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)
STAGES	Stage d'1 mois	Stage de 2 mois		Stage de 5 mois	Stage de 5 à 6 mois
		2 ^{ème} semestre au Canada sur le campus de Montréal		dont 1 semestre à l'international en langue anglaise	

* À titre indicatif et non exhaustif

Les outils



Indesign



Illustrator



Blender



Photoshop



Keyshot



**Disponible en alternance
à partir de l'année 4**

→ **Campus Valenciennes**

La filière en alternance a été lancée lors de l'année universitaire 2020/2021 pour les options Design Produit et Design Transport, **en années 4 et 5**. Tout comme le cycle initial, le programme en Alternance amène à la maîtrise de la même démarche de design global.

Elle suit un rythme de 2 semaines de cours à l'école et 4 semaines en entreprise. Le choix du domaine d'activité de l'entreprise d'accueil revient à l'étudiant.

L'école accompagne les étudiants lors de leur recherche d'entreprise et vérifie la bonne adéquation des missions proposées par l'entreprise avec les finalités de la formation.



LES DÉBOUCHÉS

**Designer Transport
Designer Automobile
Designer Couleurs & Matières
Designer d'Équipements
Chef de Projet**



La spécialité Design Numérique

**Devenez expert dans la modélisation 3D,
l'imagerie et le prototypage**

Le design numérique englobe les activités de modélisation 3D et de promotion d'un produit (ou d'un véhicule, d'un environnement, etc.) par la 3D : sketch modeling, modélisation class A, visualisation du projet, rendus fixes, animés, en temps réel... Le travail du designer numérique porte plus précisément sur la représentation correcte d'un concept autour d'un package, afin de le rendre crédible,

mais aussi sur son attractivité, en le mettant en scène et en valeur à travers des visuels 3D réalistes. Le designer numérique s'intègre dans une équipe projet constituée de designers produit, transport, UX, d'ingénieurs, de chefs de projet marketing, etc. Il est avant tout la personne qui permet de créer le lien entre les différents corps de métiers, et sublime les concepts à travers la modélisation et/ou le rendu.



Les enseignements

→ **Connaissances théoriques et pratiques du design numérique**

Les étudiants étudient les concepts fondamentaux du design numérique, tels que l'histoire du design, la sociologie, l'ergonomie, la créativité, la gestion de projet, la modélisation 3D, la texturation et le rendu. Ils acquièrent également des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels de conception, tels que Alias, Blender, Substance, Unreal et Clo3D.

→ **Compétences créatives et techniques**

Les étudiants développent leur créativité et leur capacité de projection et compétences stylistiques pour concevoir des transports innovants en lien avec les usages et modes de vie émergents. Ils étudient le dessin, l'illustration, la modélisation 3D, les process de production, le digital drawing et le storytelling.

→ **Gestion, management et marketing**

Les étudiants apprennent à gérer des projets de design numérique et à promouvoir leurs produits et services auprès du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines.

C'est pour moi si

J'aime travailler sur PC, imaginer des concepts et les modéliser en 3D

Je souhaite découvrir de nouveaux moyens de représentation (impression 3D, VR, etc.) pour promouvoir une idée ou un concept qui m'intéresse

J'ai à cœur de trouver des solutions techniques

J'aime le travail en équipe, partager mes idées et collaborer avec les autres

Le cursus Design Numérique

	1 ^e année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
	Fondations	Consolidation	Mise en pratique	Maîtrise	Expertise
COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine			Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 450 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine	
PROJETS*	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 2 ^{ème} année	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 1 ^{ère} année	Projets individuels et 2 projets en équipe avec les étudiants de 4 ^{ème} et 5 ^{ème} années (partenariats industriels)	Projet individuel et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)	Projet Personnel de Recherche et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)
STAGES	Stage d'1 mois	Stage de 2 mois		Stage de 5 mois	Stage de 5 à 6 mois
2 ^{ème} semestre au Canada sur le campus de Montréal			dont 1 semestre à l'international en langue anglaise		

* À titre indicatif et non exhaustif

Les outils



Illustrator



Photoshop



Indesign



Blender



Substance



Alias



Grasshopper



Clo3D



Unreal



Solidworks

Poursuivre après un Bac + 2

Vous avez passé un CAP ou un BTS technique et vous souhaitez poursuivre vos études ? La formation permet une entrée en année 3. Les étudiants trouvent leur voie quelle que soit l'origine de leur formation - quelques exemples :

- **Audrey Gervasoni**
Après un BTS Design Produit, elle poursuit et obtient son diplôme en 2018 à Rubika
- **Maxime Devauchelle**
Après un DUT Génie Mécanique et Productique, il poursuit et obtient son diplôme en 2018 à Rubika
- **Jimmy Brullefert**
Après un BTS Maintenance des Véhicules, il poursuit et obtient son diplôme en 2017 à Rubika

LES DÉBOUCHÉS

Designer Numérique
Apparel Designer
Modeleur 3D
CG Artist
Animateur 3D
Lead Artist



La spécialité UX Design

Devenez expert dans la conception d'expériences utilisateurs

Le Design d'Expérience Utilisateurs (User eXperience Design) englobe les activités de compréhension des habitudes, besoins et frustrations des utilisateurs et la définition des réponses les plus pertinentes. La finalité de ses méthodes et outils est ainsi de scénariser et de personnaliser une expérience utilisateur (c'est-à-dire un moment de vie et d'usage d'une solution par un utilisateur), les interactions entre cet utilisateur et la solution proposée. Cette approche vise à optimiser l'expérience et à rendre le moment mémorable, à générer

(et à mesurer pour améliorer) des émotions liées aux produits, transports et services proposés. Pour y parvenir, l'UX designer intègre notamment les utilisateurs au fil du processus de conception. Ce parcours forme donc des designers spécialistes d'une approche méthodologique de gestion de projets de design centrée sur les utilisateurs et leurs besoins, s'appliquant à toutes les typologies de produits, transports et services, physiques comme numériques (interfaces ou applications, par exemple).



Les enseignements

→ **Connaissances théoriques et pratiques en UX design**

Les étudiants abordent les concepts fondamentaux de l'UX design, tels que l'histoire du design, la sociologie, l'ergonomie, la psychologie, la recherche utilisateur, la conception centrée sur l'utilisateur et le prototypage. Ils acquièrent également des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels de conception, tels que Figma et Adobe XD.

→ **Compétences créatives et techniques**

Les étudiants développent leur créativité et leur imagination pour concevoir des expériences utilisateur innovantes et engageantes. Ils étudient le dessin, l'illustration, la modélisation 3D, l'infographie, le storytelling et la gamification.

→ **Gestion, management et marketing**

Les étudiants apprennent à gérer des projets d'UX design et à promouvoir leurs propositions auprès du public. Ils étudient le management, le marketing, le droit et les ressources humaines.

C'est pour moi si

Je suis curieux et créatif, avec un sens aigu d'observation et d'analyse

Je souhaite améliorer le quotidien des gens

J'aime autant travailler de manière autonome qu'en équipe

Je suis doté d'une bonne culture générale et d'un esprit critique

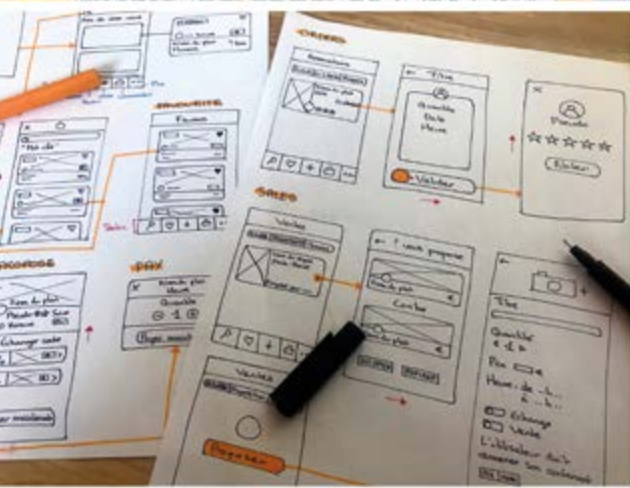
Je suis à l'aise avec les outils numériques et les nouvelles technologies

J'aime les sciences humaines

Le cursus UX Design

	1 ^e année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
	Fondations	Consolidation	Mise en pratique	Maîtrise	Expertise
COURS	Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 900 heures / an Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine			Le volume d'heures de cours et accompagnement (travaux dirigés) est en moyenne de 450 heures / an - Les cours se déroulent majoritairement sur un format journée 4 à 5 jours par semaine	
PROJETS*	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 2 ^{ème} année	Projets individuels et en équipe avec les étudiants de 1 ^{ère} année	Projets individuels et 2 projets en équipe avec les étudiants de 4 ^{ème} et 5 ^{ème} années (partenariats industriels)	Projet individuel et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)	Projet Personnel de Recherche et 1 projet en équipe avec les étudiants de 3 ^{ème} année (partenariats industriels)
STAGES	Stage d'1 mois	Stage de 2 mois		Stage de 5 mois	Stage de 5 à 6 mois
2 ^{ème} semestre au Canada sur le campus de Montréal			dont 1 semestre à l'international en langue anglaise		

* À titre indicatif et non exhaustif



Les outils



Indesign



Illustrator



Photoshop



Unity



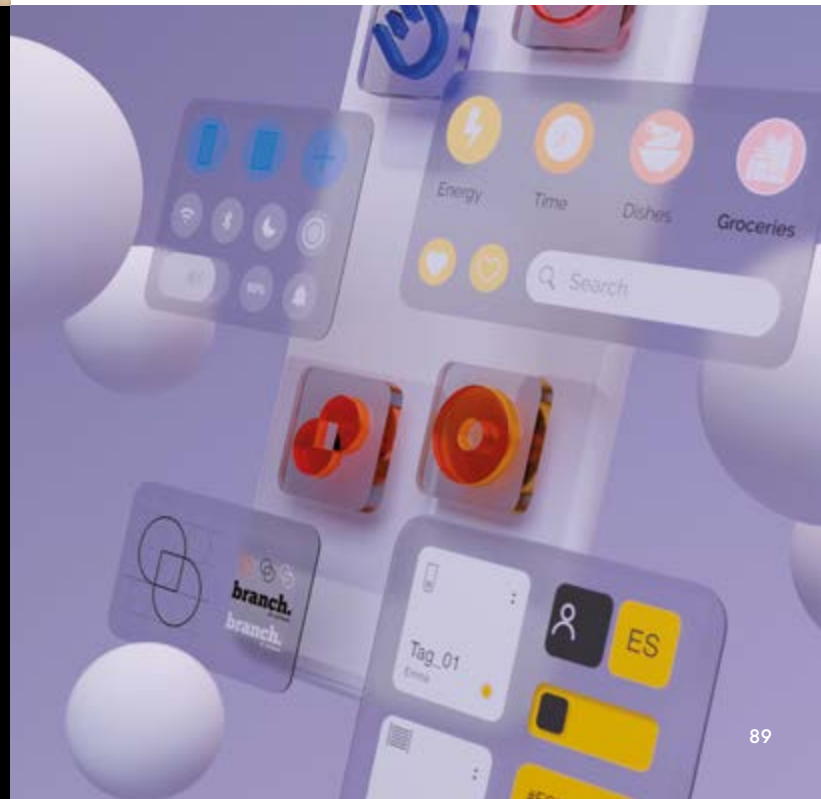
Figma



Blender

LES DÉBOUCHÉS

Designer UX/UI
Designer d'Interaction
Designer de Services
Chef de Projet
Consultant en Innovation



Le campus

t'épan
et
pro



06

ouvoir



gresser

Salles & matériel

- 37 salles informatiques
- 4 salles mixtes
- 5 salles d'art
- 2 ateliers équipés
- 2 salles de montage vidéo
- 1 studio son
- 1 salle de prise de vue
- 1 salle de fond vert
- 1 amphithéâtre de 450 places
- 1 auditorium de 150 places
- 1 salle de musique
- 1 cafétéria CROUS
- 1 terrain de sport extérieur
- 950 ordinateurs personnels, renouvelés régulièrement
- Une ferme de rendu et une baie de stockage haute performance
- Environ 40 logiciels professionnels, dont certains à double licence
- 1 atelier de prototypage

Les salles de cours sont ouvertes tous les jours, week-end compris, de 07 h 30 à 23 h 00. Cet équipement permet aux étudiants de travailler dans les mêmes conditions que les professionnels du secteur.

“Toutes les promotions ont une classe dédiée pendant l’année. Ils ont également tout le matériel et les logiciels nécessaires pour apprendre comme si nous étions au sein d’un studio professionnel. Chaque élève à 1 ordinateur puissant, 2 écrans, et des licences aux outils.”



Vincent Mesnil

DSI de Rubika Valenciennes



Les services du campus

Salle de musique

Une salle adaptée et équipée est à disposition des étudiants pour pratiquer la musique.



Cafétéria CROUS & Foodtruck

Tous les jours, Séverine, Patricia et Gigi ont à cœur de servir au mieux les étudiantes et étudiants du campus. Elles proposent des plats chauds, sandwiches, pâtisseries et boissons.

Il y a aussi chaque midi un Foodtruck devant le campus - différent chaque jour de la semaine.



Terrain de sport

Des terrains de basket, volley, skate, sont à disposition au sein du campus ou autour afin de permettre aux étudiants de pratiquer des activités physiques.



Marie-Agnès,
l'infirmière
de l'école

Infirmierie

Depuis la rentrée 2023, une infirmière diplômée d'État est présente tous les jours sur le campus. Elle reçoit les étudiants ayant besoin d'un suivi et organise des ateliers de prévention (ex : gestion du stress, addiction, nutrition, etc.).

Une borne médicale est disponible aux heures d'ouverture du campus pour des consultations à distance avec un médecin.



L'Association de Parents

Tout parent dont l'enfant étudie à Rubika Valenciennes et qui accepte les termes du projet associatif peut rejoindre l'association.

→ Pour toutes questions :
association-parents@rubika-edu.com

”

Florence

Membre de l'association et parent d'une élève de 4ème année en Animation 3D

“Notre rôle n'a pas grand chose à voir avec celui de parents d'élèves du secondaire. Nos enfants sont majeurs. Notre rôle est surtout de faire en sorte que l'environnement mis en place par l'école pour nos enfants soit le meilleur possible pour leur permettre d'étudier sereinement. Nous faisons remonter à l'école les choses que nos enfants ne savent pas faire remonter. Nous offrons aussi à l'école un œil extérieur. L'école est en attente de notre présence et nous porte une oreille bienveillante.”



Vie étudiante

Le Bureau des Étudiants (BDE) occupe une place importante dans notre vie étudiante en organisant des événements tels que la journée d'intégration, les soirées à thème, les game jams et le gala de fin d'année. Il soutient également la création de clubs thématiques et facilite la coordination entre les différentes associations périscolaires telles que le Cinéclub et le Bureau des Sports. Le BDE favorise la diversité des activités et s'engage à offrir un environnement d'épanouissement et de solidarité au sein de notre communauté étudiante.

→ Pour toutes questions :
bde@rubika-edu.com



Vivre à Valenciennes

Surnommée « l'Athènes du Nord » ou la ville aux 21 Premiers Grand Prix de Rome, Valenciennes, avec ses 50000 habitants, est au cœur d'une vaste conurbation qui forme la 4ème unité urbaine des Hauts-de-France. Proche de la frontière de la Belgique, à 35 minutes de Lille et à moins de 2 h de Paris et Bruxelles, la ville bénéficie d'une excellente accessibilité qui lui permet d'être reliée à 5 grands pays européens.



Se loger à Valenciennes

Valenciennes possède un large choix de logements pour les étudiants. Le loyer moyen d'un appartement est de 389 euros charges comprises. Il existe de nombreuses options de logement, notamment des résidences étudiantes, des studios, des appartements en colocation et des maisons. Rubika a plusieurs partenariats avec des résidences étudiantes à proximité. Nous conseillons aux étudiants de première année de vivre en résidence.

Une politique sociale ambitieuse

Rubika s'engage à favoriser la diversité sociale et la réussite des études de ses étudiants. L'école propose des initiatives visant à diminuer les barrières à l'entrée et à accompagner les jeunes dans toutes leurs sensibilités et différences. Ces initiatives permettent à des jeunes de tous les milieux sociaux de rejoindre Rubika et de réussir leurs études dans les meilleures conditions.

Diminuer les barrières financières à l'entrée

BOURSES CROUS

Rubika dispose d'une habilitation à recevoir des étudiants boursiers CROUS.

BOURSE AU MÉRITE

Rubika a créé une association pour délivrer des bourses aux étudiants boursiers CROUS échelon 4 ou plus ayant réussi le concours d'entrée de l'école. Depuis sa création en 2018, cette association a attribué 103 bourses, pour un montant total de 190000 euros.

BOURSES ERASMUS

Rubika est habilitée Erasmus, ce qui permet aux étudiants de réaliser des échanges ou des stages à l'étranger. Chaque année, ce sont une trentaine de bourses Erasmus qui sont attribuées, pour un montant total d'environ 100000 euros.

AUTRES BOURSES

Bourses MERMOZ (bourses de la région Hauts-de-France pour la mobilité internationale), bourses de l'Office Franco-Québécois pour la jeunesse.

FACILITÉS DE LOGEMENT

Rubika a signé un accord avec une résidence étudiante pour permettre aux étudiants de bénéficier de réductions de loyer.

FACILITÉS DE FINANCEMENT

Rubika a signé des accords avec trois banques partenaires pour faciliter l'accès des étudiants aux crédits. En outre, des échéanciers de paiement peuvent être mis en place sans frais pour les étudiants boursiers CROUS échelon 4 ou plus.

Diminuer les barrières psychologiques à l'entrée

- Des programmes d'accompagnement éducatif, tels "Cités éducatives" et "Cordées de la réussite", pour aider les jeunes à découvrir les métiers de la création numérique et à se projeter dans une formation supérieure.
- Des festivals et événements pour faire connaître les métiers de la création numérique aux jeunes des lycées locaux.
- Une formation en ligne gratuite pour permettre aux jeunes de découvrir leur potentiel en création numérique.

Ces initiatives ont permis de toucher plus de 377 jeunes depuis 2018.

Accompagner les étudiantes et étudiants dans toutes leurs sensibilités et différences

- Mise en place d'une charte de la diversité et de l'inclusion, qui vise à lutter contre les discriminations et le harcèlement.
- Des référents charte, étudiants et enseignants, sont volontaires pour accompagner les étudiants qui en ont besoin.
- Reconnaissance du prénom d'usage sur les documents internes.
- Services médicaux sur le campus.

Ces mesures ont permis de toucher plus de 500 étudiants en 2022-2023.

Association Bourse au mérite et actions sociales

Depuis septembre 2019, avec l'Association Rubika Bourse au Mérite, nous soutenons financièrement des étudiant(e)s éligibles aux bourses pour leur permettre de poursuivre leurs études chez nous, permettant ainsi de rendre notre école plus accessible et de favoriser la diversité. Une commission d'attribution examine les candidatures et octroie les bourses en fonction des critères et des ressources disponibles.

Ces bourses sont rendues possibles grâce au soutien financier de nos partenaires, notamment des entreprises privées, des fondations et des dons de particuliers.



Pour toute question : fondation@rubika-edu.com

Financer ses études

Rubika est une Association Loi 1901 dont les frais de scolarité constituent les principales ressources. Les frais engagés par les étudiants sont totalement réinvestis dans l'école, qui vise un résultat d'exploitation à l'équilibre. Le montant des frais de scolarité est fixé chaque année par le Conseil d'Administration. Nous mettons tout en oeuvre pour garder des frais stables sur la durée.

NOTRE ÉQUIPE FINANCE S'ACTIVE POUR APPORTER DES SOLUTIONS AU FINANCEMENT DES ÉTUDES :

- Accord avec des banques partenaires
- Étalement des paiements sur l'année
- Accès aux Bourses CROUS
- Mise en place de la Bourse au mérite



“Il est important de prévoir un financement pour les cinq années dès le départ. Cela permet d'une part de négocier de meilleures conditions et d'autre part d'éviter des situations difficiles en cours de cursus. Nous sommes là pour conseiller les étudiants et leurs familles dans leurs recherches de solutions de financement.”



Martina Picot

Directrice Financière de Rubika

Les séjours pédagogiques

Séjour découverte

Découvrez le campus et les formations de Rubika. D'une durée de 4 jours, les Séjours Découverte permettent d'expérimenter chacune de nos filières (Design, Animation, Game) et de vous mettre dans la peau d'un étudiant Rubika. Ces séjours se destinent aux élèves de Troisième, Seconde et Première, passionnés de création artistique, peu importe leur niveau.

Séjours initiation

Initiez-vous à votre future filière. D'une durée de 4 jours, ces séjours sont destinés aux élèves de Seconde, Première et Terminale passionnés par l'animation, le jeu vidéo ou le design industriel. Ils permettent d'approfondir vos connaissances dans une seule et même filière et de valider vos choix d'orientation.

Stages portfolio

Préparez votre portfolio pour passer le concours (2 jours en distanciel). Ce stage est à destination de toute personne désireuse de préparer un portfolio / book en vue d'une préparation à un concours d'entrée pour des écoles telles que Rubika. Ce stage est adapté pour les filières d'arts visuels (animation, design et game art) mais également pour la spécialité game design.

Séjours de préparation

Préparez-vous aux épreuves puis passez le concours. Nos équipes ont établi un programme intensif de préparation à l'examen : dessin, techniques de créativité, méthodologie, optimisation du portfolio, préparation à l'entretien individuel, épreuve blanche... le tout ponctué de moments de détente animés par nos étudiants-accompagnateurs.



Pour tous renseignements :

Annick Burgos

03 61 10 12 24

a.burgos@rubika-edu.com

Rubika[∞]

Valenciennes
Montbéliard
Montréal
Pune
Réunion

rubika-edu.com

+33 (0)3 61 10 12 20
contact@rubika-edu.com

Serre Numérique, 2 Rue Péclet
59300 Valenciennes - France

Crédits design : Clément Pocquet ; Nicolas Jousselin ; Romain Grimm - **Crédits photos :** Mickaël Teneur ; Luc Martin - **Projets étudiants :** Hellscape ; Doudou Challenge ; Trois Francs Six
Sous ; Yallah ! ; Overrun ; Latitude du printemps ; Gunpowder ; The Stained Club ; Synchronie passagère ; Apocalypse Dog ; Ruben Walatoka ; Bonhomme ; Jeunes pousses ; En garde ! ;
Live Adventure ; Starry Bloom ; A day with Mochi ; Forklift ; Farmer.Bot ; Plushies ; Leap Shot ; Chrome overcoat - **Travaux personnels :** Estelle Martin ; David Cady ; Marie-Lou Lejeune ;
Jacques Laignel ; Juliette Paolucci ; Gérard Aimé ; Léa Lefort ; Théophile Duponchel ; Anushka Khater ; Ilona Guiraud ; Thomas Radenne ; Armann ; Pascal Grangier