

photographie  
couleur  
obligatoire

Nom : .....

Prénom : .....

## 1/ CHOIX DU CYCLE

## 2/ CHOIX DE LA FILIÈRE

### Cycle 1

- ACCÈS BAC  
 ACCÈS BAC+2

management et game art

management et game design

### Cycle 2

- ACCÈS BAC+3

management et game art

management et game design

management et programmation

## 3/ CHOIX DU CAMPUS (merci de préciser l'ordre de préférence)

- VALENCIENNES  
 PUNE (Inde)

**DOSSIER À RENVOYER AVANT LE 25 MARS 2012** à :

SUPINFOGAME - 10 avenue Henri Matisse  
BP 90027 - 59301 VALENCIENNES Cedex (France)

### RENSEIGNEMENTS

T. 00 33 (0) 3 27 28 43 71  
supinfogame@ndf.cci.fr

[www.supinfogame.fr](http://www.supinfogame.fr)

**SUPINFOGAME**

**Nom :** ..... **Prénom :** .....

Date de Naissance |\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_| Lieu : .....

Dépt. |\_|\_| Nationalité : .....

### ↘ Informations

Célibataire     Marié(e)    Nbre frère(s) & sœur(s) |\_|\_|    Nbre d'enfant(s) |\_|\_|

Tél. Étudiant : |\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|    Portable : |\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|

N° & Rue : .....

Code Postal |\_|\_|\_|\_|\_| Ville : ..... Pays : .....

E-mail : .....

Personne responsable de l'étudiant : .....

Lien de parenté : .....

N° & Rue : .....

Code Postal |\_|\_|\_|\_|\_| Ville : ..... Pays : .....

Profession du père ou du tuteur : ..... Tél : |\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|

Profession de la mère : ..... Tél : |\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|

### ↘ Établissement(s) fréquenté(s) depuis la classe de 1<sup>ère</sup>

Année académique	Classe fréquentée	Établissement	Ville / Pays
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

Diplôme obtenu : ..... Année : .....

Diplôme obtenu : ..... Année : .....

Diplôme obtenu : ..... Année : .....

*Quels sont les stages que vous avez effectués, durées & lieux ?*

.....  
.....

*Quelles sont les langues que vous connaissez et à quel niveau les pratiquez-vous ? lu, parlé, écrit ?*

.....

*Avez-vous déjà passé le concours de Supinfocom, Supinfogame ou ISD ?* .....

*Par quels médias avez-vous connu l'école :*

Revue, laquelle : .....  Salon, lequel : .....

Centre d'Orientaion & d'Information     Établissement     Anciens élèves Supinfogame     Internet

## CONCOURS

**ÉPREUVES** du 23 au 26 avril 2012

**CONVOCACTION** sur 1 journée pour épreuves écrites et entretien

### DOSSIER PERSONNEL

#### À PRÉSENTER POUR ENTRETIEN DE MOTIVATION

Filière management et **game art** : book illustrant vos aptitudes artistiques

Filière management et **game design** : book souhaitable

Filière management et **programmation** : réalisation de programmes sur PC

## DROITS DE SCOLARITÉ

### FRANCE

<b>CYCLE 1</b> (1 <sup>e</sup> année) .....	<b>6 150 €</b> par an
<b>CYCLE 1</b> (2 <sup>e</sup> ou 3 <sup>e</sup> année) .....	<b>6 750 €</b> par an
<b>CYCLE 2</b> (4 <sup>e</sup> ou 5 <sup>e</sup> année) .....	<b>7 380 €</b> par an

### INDE

Contactez-nous pour les droits de scolarité du campus de Pune (Inde)

## PIÈCES OBLIGATOIRES à joindre au dossier

**Envoyez votre dossier rempli avec toutes les pièces avant le 25 mars 2012**

- Photocopies des diplômes obtenus
- Copies des relevés de notes de l'année en cours
- Attestations de stages (le cas échéant)
- 1 Photo d'identité couleur à fixer sur le dossier
- 1 Lettre de motivation
- 1 Curriculum vitae
- 1 Chèque de 125 € pour les frais de concours, libellé à l'ordre de "CCI Grand Hainaut"

# Réussir votre concours Supinfogame

## ÉPREUVES ÉCRITES

management et **game art**  
management et **game design**  
management et **programmation**

### Tests - Rédaction

Créativité à partir d'un sujet en rapport ou non avec le jeu vidéo.  
Capacité d'analyse à partir d'un thème relatif au jeu vidéo.  
Évaluation de la rigueur, de la culture et de la créativité des candidats.

### Tests - type QCM

Culture Générale / Culture Jeu Vidéo / Anglais.

**Test de programmation** pour la filière Management et Programmation.

**Test de dessin.**

## ENTRETIEN INDIVIDUEL

Le processus de sélection se poursuit par un entretien individuel avec un jury de professionnels du jeu vidéo.

- Il permet de contrôler les aptitudes du candidat, sa motivation, son esprit critique et ses qualités d'expression orale.
- Une évaluation des capacités d'expression orale en anglais peut avoir lieu.
- L'entretien individuel prend aussi appui sur le book du candidat.

## DOSSIER PERSONNEL

Il est **obligatoire** de venir au concours avec un book / dossier personnel qui permet de valoriser le candidat. Ce dossier peut être de tout ordre puisque chaque candidature est unique.

### L'expression personnelle des candidats peut prendre plusieurs formes :

- Certains candidats montrent leur envie de créer des jeux par leur investissement personnel sur des créations ludiques, quelle que soit leur forme. Les professionnels ne jugeront pas la forme, mais bien la démarche que ce dossier met en avant.
- Certains candidats ont déjà développé un mode d'expression par l'écrit, sans que ce soit en relation avec les jeux pour l'instant. Ils amènent alors ces écrits : nouvelles, poèmes, roman, scénarios...
- Certains candidats valorisent une expérience personnelle dans d'autres domaines que le jeu, au sens large. Par exemple, une expérience dans un milieu associatif qui démontre des capacités à prendre en charge des projets, à manager une équipe est la bienvenue...