

Créer son premier mini-jeu

Création numérique – Jeu vidéo – Modélisation 3D – Game Design

Réf. **FOR-06-P12** · v**1.0** · 26/09/2026

DURÉE 30 h	FORMAT Présentiel	RYTHME 5 j × 6 h	TARIF 1 200 €
----------------------	-----------------------------	----------------------------	-------------------------

01 Identification de la formation

Intitulé	Créer son premier mini-jeu – Game Design, Level Design, Unreal Engine 5 & Blender
Domaine	Création numérique – Jeu vidéo – Modélisation 3D – Game Design
Catégorie d'action	Action de formation (art. L.6313-1)
Nature	Formation non certifiante – attestation de fin de formation
Durée totale	30 heures – 5 jours de 6 heures
Modalité	Présentiel
Tarif	1 200 € net de taxe – identique quel que soit l'effectif
Effectif minimal	1 participant
Délai d'accès	Entrée en formation 3 à 8 semaines après la demande, selon le calendrier des sessions. Le contrat est signé au plus tard 15 jours avant le début de la session. La session est confirmée lorsque l'effectif minimal (1 participant) est atteint par des contrats signés.
Lieu et dates	Salle réservée à La Réunion ; dates et adresse communiquées à la confirmation de la session

02 Présentation de la formation

Concevoir et produire un mini-niveau jouable simple dans Unreal Engine 5 et modéliser 1 à 3 props 3D dans Blender, en utilisant les méthodes fondamentales du Game Design, du Level Design et de la modélisation 3D temps réel.

03 Public visé & prérequis

Public visé

- Jeunes adultes créatifs souhaitant préparer une école spécialisée ou un projet professionnel dans le jeu vidéo, la 3D ou l'animation.

- Étudiants souhaitant découvrir concrètement le Game Design, le Level Design et la 3D temps réel.
- Adultes en reconversion ou montée en compétences souhaitant une première approche structurée d'Unreal Engine 5 et Blender.
- Autodidactes et porteurs de projet voulant comprendre le pipeline de création d'un mini-jeu.

Prérequis

- Savoir utiliser un ordinateur : navigation, gestion de fichiers, installation de logiciels.
- Intérêt marqué pour le jeu vidéo, la création visuelle ou les métiers créatifs numériques.
- Lire et comprendre le français.
- Matériel : un ordinateur capable de faire tourner UE5 et Blender (carte graphique dédiée recommandée).

Un questionnaire de positionnement est réalisé avant l'entrée en formation.

04 Objectifs pédagogiques

OBJECTIF GÉNÉRAL

À l'issue de la formation, le bénéficiaire sera capable de concevoir et produire un mini-niveau jouable simple dans Unreal Engine 5 et modéliser 1 à 3 props 3D dans Blender, en utilisant les méthodes fondamentales du Game Design, du Level Design et de la modélisation 3D temps réel.

À l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de :

- Identifier les éléments constitutifs d'un jeu : mécanique, objectif, feedback, boucle de gameplay, contrainte, cible.
- Rédiger une fiche concept simple pour un mini-projet de jeu.
- Concevoir un plan 2D de niveau cohérent : chemin, obstacles, zones clés, tension et repos.
- Réaliser un blockout jouable dans UE5 à partir de primitives et de contenus existants.
- Prendre en main l'interface de Blender et les outils de base de modélisation.
- Modéliser 1 à 3 props 3D simples adaptés à un usage temps réel.
- Comprendre la logique des UV, matériaux simples et export vers UE5.
- Produire un mini dossier projet : pitch, plan 2D, captures du niveau et des modèles 3D.

05 Compétences visées

Compétence	Situation professionnelle visée	Livrable attendu
Concevoir un mini-jeu	Définir règles, objectif et boucle de gameplay d'un niveau simple	Fiche concept du mini-jeu
Réaliser un plan de niveau	Organiser l'espace de jeu avant la	Plan 2D de niveau

Compétence	Situation professionnelle visée	Livrable attendu
	construction 3D	annoté
Construire un niveau dans UE5	Créer un environnement jouable à partir de primitives et d'assets	Blockout / niveau jouable UE5
Modéliser des props 3D (Blender)	Créer des objets 3D simples utilisables dans un moteur de jeu	1 à 3 props 3D finalisés
Préparer un dossier projet	Documenter et présenter un projet créatif numérique	Mini dossier projet complet

06 Programme détaillé

Séquence	Contenus	Livrable / trace
J1 · Fondamentaux du Game Design	Mécaniques, boucle de gameplay, objectif, feedback, contrainte, cible ; analyse de jeux ; rédaction d'une fiche concept.	Fiche concept du mini-jeu
J2 · Level Design et plan 2D	Chemin principal, obstacles, zones clés, tension/repos, lisibilité spatiale ; plan sur papier puis numérique.	Plan 2D du niveau validé
J3 · UE5 : blockout jouable	Prise en main d'UE5, construction d'un blockout à partir de primitives, navigation et tests de jouabilité.	Blockout jouable dans UE5
J4 · Blender : modélisation 3D	Interface, navigation 3D, extrude/bevel/loop cut, premier prop, UV et matériaux simples.	Props 3D finalisés
J5 · Finalisation & présentation	Export des props vers UE5, intégration, captures, vidéo courte, montage du dossier et présentation.	Mini dossier projet + présentation

Durée totale : 30 heures – 5 jours de 6 heures

07 Méthodes, moyens & évaluation

Méthodes pédagogiques

Apports théoriques courts illustrés d'exemples concrets, démonstrations en direct dans UE5 et Blender, exercices pratiques pas à pas avec corrections collectives et feedback individuel, projet fil rouge individuel (ou en binôme selon l'effectif). Des tests croisés et analyses de productions permettent une amélioration progressive tout au long de la semaine.

Moyens pédagogiques et techniques

Moyens pédagogiques	Fiches méthode Game Design et Level Design, fiche de prise en main UE5 et Blender, bibliothèque d'assets UE5 préparée pour la session, exemples commentés de mini-niveaux et de props 3D, grille d'évaluation du dossier projet final.
Moyens techniques	L'ordinateur portable personnel de chaque participant, conforme aux caractéristiques minimales communiquées avant l'inscription et vérifiées au positionnement, UE5 et Blender installés par le participant avant la session selon les consignes transmises, espace de stockage suffisant, connexion internet pour les téléchargements nécessaires.

Modalités d'évaluation des acquis

Suivi avant / pendant / après (positionnement, exercices, cas pratique final, satisfaction). Grille critériée appliquée au dossier projet final + présentation orale :

Critère	Niveau attendu
Fiche concept rédigée	Objectif, mécanique principale et public cible clairement définis
Plan 2D cohérent	Structure logique : chemin, obstacles, zones clés, tension/repos
Blockout UE5 jouable	Le joueur peut traverser le niveau et comprendre zones et objectifs
Props 3D réalisés	1 à 3 props simples modélisés dans Blender, adaptés au temps réel
Mini dossier projet	Contient pitch, plan 2D, captures UE5 et captures Blender
Présentation orale	Décrire ses choix, expliquer son niveau, identifier ses axes de progression

08 Sanction, accessibilité & contact

Sanction de la formation

À l'issue, le bénéficiaire reçoit une attestation de fin de formation mentionnant les objectifs, la durée, la nature de la formation et les résultats de l'évaluation. Livrables : Fiche concept, plan 2D, blockout UE5, props 3D Blender, mini dossier projet. Cette formation ne conduit pas à une certification RNCP ou RS.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

RÉFÉRENT HANDICAP

PREPA HUB étudie les besoins d'aménagement en amont de l'inscription. Contact référent handicap : Julien Mislej, co-gérant, contact@prepahub.re.

Contact et inscription

PREPA HUB – Imm. Rodrigues 2, Technopole Réunion, 7 rue Henri Cornu, 97490 Saint-Denis ·
contact@prepahub.re

Fiche programme publique FOR-06-P12 – Version 1.0, 26/09/2026.