

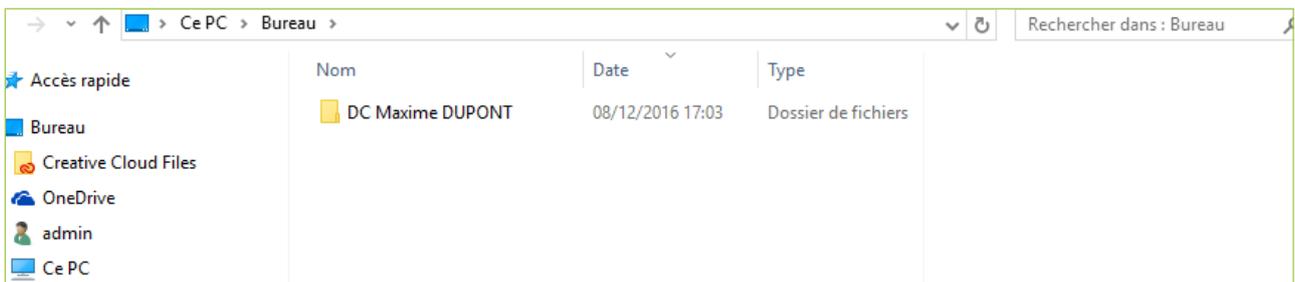
CREATIVE SEEDS

DOSSIER DE CANDIDATURE

L'objectif de ce dossier est de vous présenter, de nous donner un aperçu concret de votre motivation et de votre passion en mettant en avant votre parcours et vos envies créatives.

N'oubliez pas de remplir le formulaire d'inscription pour envoyer votre dossier créatif !

Créez votre dossier et nommez le : DCPrénom Nom



Ce dossier contiendra 3 éléments

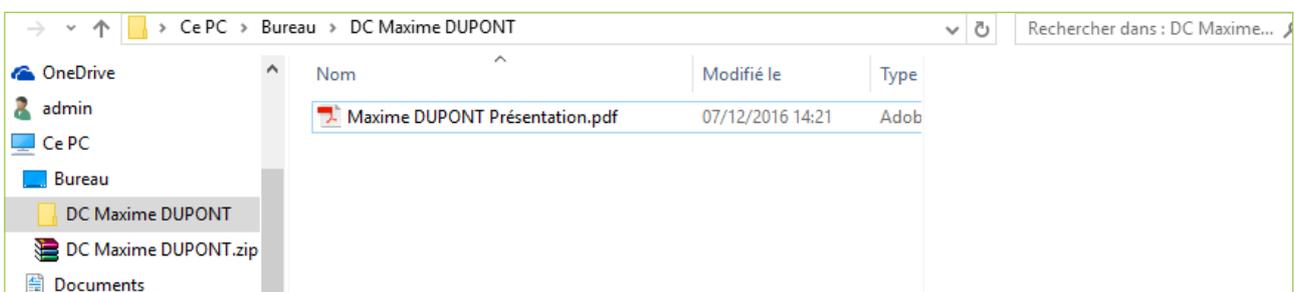
1. PRÉSENTATION

Décrivez-vous à votre manière, vos loisirs, vos goûts, vos ambitions. Tout ce qui vous motive pour vous lancer dans une carrière dans le cinéma d'animation, les effets spéciaux ou le jeu vidéo.

CHOISISSEZ VOTRE FORMAT !

- **par écrit** : une lettre de motivation. Ne vous sentez pas bridé par la forme, c'est le fond qui nous importe.
- **en vidéo** : vous n'êtes pas à l'aise par écrit, filmez vous! Envoyez-nous votre présentation en vidéo selfie.

Nommez votre fichier texte ou vidéo : **Prénom_NOM_Présentation**



2. PORTFOLIO

Ce dossier contient tous les éléments que vous présentez, avec un **maximum de 40 fichiers**.

Nous acceptons tous les types de contenus : créations numériques, modélisations 3D, dessins et mises en couleurs digitales, scans ou photos de vos dessins papiers, peintures, sculptures, fabrications artisanales (meubles en bois, décorations pour la maison), plaisirs ludiques (figurines peintes et jouets customisés), vidéos (réalisations personnelles, performances de mise en scène, performances théâtrale ou clownesque)...

→ POUR LES CANDIDATS À LA SECTION 3D

- **fichiers images** : planches de dessins, photos de vos créations
- **fichiers vidéo** : vos réalisations ou des prises vidéos de vos performances

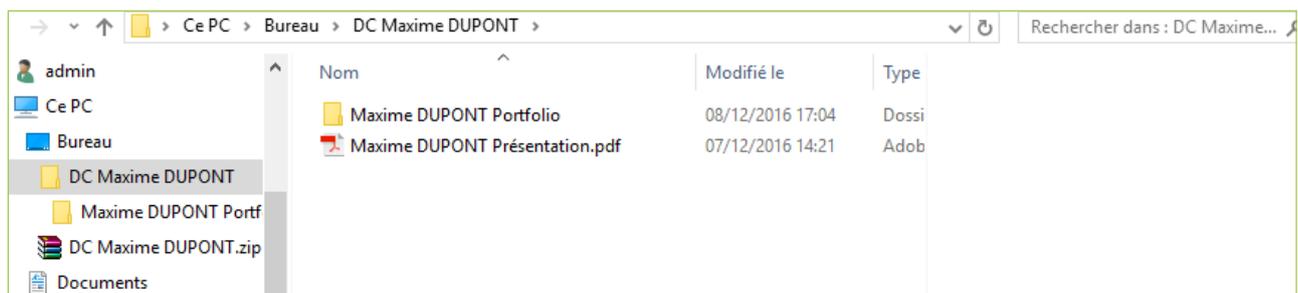
→ POUR LES CANDIDATS À LA SECTION GAME DESIGN & DEVELOPMENT

- **fichiers images** : dessins, plans de niveaux de jeu, photos de vos réalisations
- **fichiers vidéo** : les captures / Stream de jeux et mods que vous avez réalisés
- **fichiers texte (pdf, docx)** : vos concepts de jeux, vos analyses de jeux
- **fichiers exécutables** : les jeux et mods que vous avez réalisés et que vous souhaitez partager

Nous acceptons tous les types de contenus relatifs au jeu vidéo (de près ou de loin) : créations numériques et dessins relatifs au jeu vidéo, modélisations 3D diverses et mods de jeux, programmes informatiques aux applications diverses (tout type de langage), réalisations Unreal Engine (editor, Fornite ou Lyra), Unity/Godot/Source, GameMarker/RpgMaker, Construct, etc.

De plus, si vous avez rédigé des idées de concept jeu, imaginé et dessiné des niveaux ou du contenu additionnel pour des jeux spécifiques, n'hésitez surtout pas à nous partager tout le contenu qui vous paraisse pertinent afin que nous puissions prendre la mesure de votre passion et, au cas échéant, discuter de ces réalisations durant l'entretien.

Nommez votre dossier : **Prénom_NOM_Portfolio**



Chaque élément est nommé de 1 à 40 (maximum)



3. DESCRIPTIF DU PORTFOLIO

Ce document sert à décrire les différents éléments contenus dans votre dossier portfolio.

Vous pouvez également ajouter des liens vers des éléments que vous ne pouviez intégrer dans votre dossier, pour vos créations web : site internet, chaînes youtube etc...

Exemple :

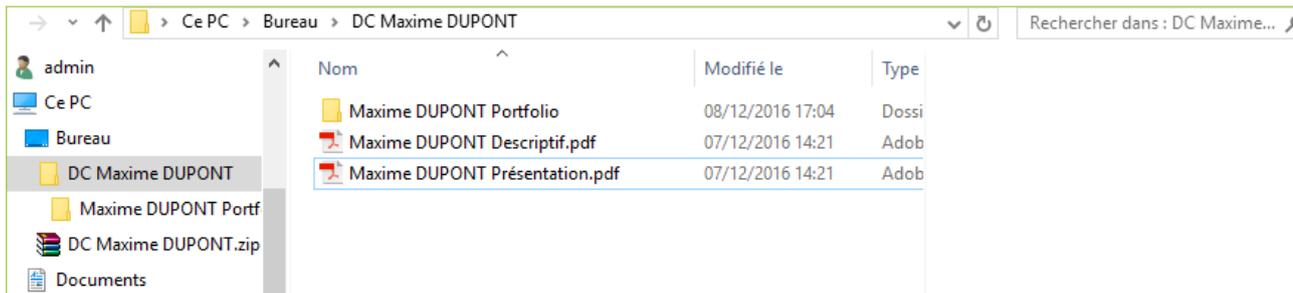
1 : Photos d'un meuble que j'ai imaginé et construit avec mon père.

2 : Peinture à l'huile en 2015

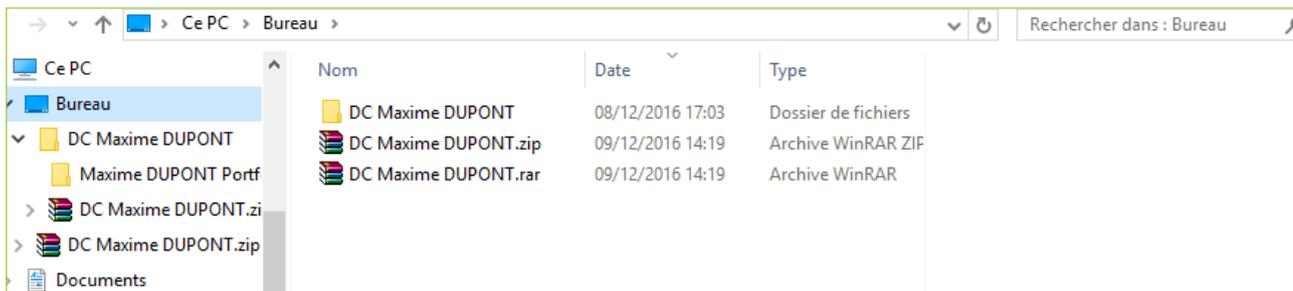
3 à 6 : Figurines Warhammer que j'ai modifiées et peintes.

7 à 20 : planches de dessins divers, créations personnelles.

Nommez votre dossier : **Prénom_NOM_DESCRIPTIF**



Chaque élément est nommé de 1 à 40 (maximum)



ATTENTION ! Ce dossier doit peser 500Mo MAXIMUM



POUR LES CANDIDATS À LA SECTION GAME DESIGN & DEVELOPMENT

Dans le cas où les fichiers que vous désirez nous soumettre dépasseraient **500 Mo**, vous pouvez nous communiquer **des liens « WeTransfer » dans le même fichier PDF que votre descriptif**.

Si jamais certains de ces fichiers dépassaient les 2 Go maximum de la version gratuite de WeTransfer, vous pouvez préférer des captures vidéo et/ou images des réalisations concernées, et venir en entretien celles-ci pour nous les montrer « en direct ».