Rapport public Parcoursup session 2025

Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art

Les données de la formation

Les tableaux suivants permettent de suivre l'évolution du nombre de candidats, par formation et par groupe, depuis ceux qui confirment le vœu jusqu'à ceux qui acceptent la proposition correspondante. Ces tableaux sont déclinés selon plusieurs éléments.
Les données de la formation correspondent aux données de la phase principale, calculées au 10 juillet 2025.
Elles ne prennent pas en compte les données de la phase de gestion des démissions.

Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art (44887)

Synthèse des candidatures, classements et admissions

Formation d'affectation	Jury	Groupe	Nombre de places proposées	Nombre de candidats qui ont confirmé le vœu	Nombre de candidats classés (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats en position de recevoir une proposition d'admission (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats qui ont accepté la proposition
Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art (44887)	Jury par défaut	Tous les candidats	11	45	15	15	8

Suivi des candidats par sexe

Formation d'affectation	Jury	Groupe	Sexe	Nombre de candidats qui ont confirmé le vœu	Nombre de candidats classés (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats en position de recevoir une proposition d'admission (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Candidats ayant accepté la proposition	
							Nombre	Pourcentage
Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art (44887)	Jury par défaut	Tous les candidats	Féminin	26	12	12	6	75 %
			Masculin	19	3	3	2	25 %
			Total	**45**	**15**	**15**	**8**	**100 %**

Suivi des candidats par type de baccalauréat

Formation d'affectation	Jury	Groupe	Type de bac	Mention au bac	Nombre de candidats qui ont confirmé le vœu	Nombre de candidats classés (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats en position de recevoir une proposition d'admission (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Candidats ayant accepté la proposition	
								Nombre	Pourcentage
Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art (44887)	Jury par défaut	Tous les candidats	Baccalauréat Général	Sans mention	10	1	1	0	0 %
				AB	11	4	4	2	40 %
				B	8	3	3	2	40 %
				TB	5	3	3	1	20 %
				TBF	1	1	1	0	0 %
				Total	**35**	**12**	**12**	**5**	**100 %**
			Baccalauréat Technologique	Sans mention	1	1	1	1	33,3 %
				AB	4	1	1	1	33,3 %
				B	2	1	1	1	33,3 %
				Total	**7**	**3**	**3**	**3**	**100 %**
			Baccalauréat Professionnel	Sans mention	1	0	0	0	
				AB	1	0	0	0	
				B	1	0	0	0	

Formation d'affectation	Jury	Groupe	Type de bac	Mention au bac	Nombre de candidats qui ont confirmé le vœu	Nombre de candidats classés (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats en position de recevoir une proposition d'admission (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Candidats ayant accepté la proposition	
								Nombre	Pourcentage
				Total	3	0	0	0	

Suivi des candidats par profil

Formation d'affectation	Jury	Groupe	Profil	Nombre de candidats qui ont confirmé le vœu	Nombre de candidats classés (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats en position de recevoir une proposition d'admission (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Candidats ayant accepté la proposition	
							Nombre	Pourcentage
Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art (44887)	Jury par défaut	Tous les candidats	En terminale	38	13	13	8	100 %
			En réorientation	1	0	0	0	0 %
			Non scolarisés	2	1	1	0	0 %
			Scolarité étrangère	2	1	1	0	0 %
			Autres	2	0	0	0	0 %
			Total	**45**	**15**	**15**	**8**	**100 %**

Suivi des candidats par choix d'enseignements de spécialité en série générale et technologique, ou par spécialité en série professionnelle

Les données de ces tableaux ont été calculées en prenant en compte tous les candidats qui ont suivi une scolarité française en terminale générale, technologique ou professionnelle depuis l'année scolaire 2020-2021.

Formation d'affectation	Jury	Type de bac	EDS 1 & EDS 2 / Spécialité	Nombre de candidats qui ont confirmé le vœu	Nombre de candidats classés (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats en position de recevoir une proposition d'admission (parmi ceux qui ont confirmé le vœu)	Nombre de candidats qui ont accepté la proposition
Etablissement d'enseignement supérieur technique privé RUBIKA de VALENCIENNES - Formation des écoles supérieure d'art Bac + 5 - Réalisateur de jeu vidéo - Spécialisation Game Art (44887)	Jury par défaut	Baccalauréat Général	*À noter : Les données ne sont pas statistiquement significatives. Elles ne sont pas affichées.*				
		Baccalauréat Technologique	*À noter : Les données ne sont pas statistiquement significatives. Elles ne sont pas affichées.*				
		Baccalauréat Professionnel	*À noter : Les données ne sont pas statistiquement significatives. Elles ne sont pas affichées.*				

Répartition des candidats de la série générale, à différentes étapes de la procédure, en fonction de leurs doublettes d'enseignements de spécialité

À noter : Les données ne sont pas statistiquement significatives. Elles ne sont pas affichées.

Répartition des candidats de la série technologique, à différentes étapes de la procédure, en fonction de leurs doublettes d'enseignements de spécialité

À noter : Les données ne sont pas statistiquement significatives. Elles ne sont pas affichées.

Répartition des candidats de la série professionnelle, à différentes étapes de la procédure, en fonction de leur spécialité
À noter : Les données ne sont pas statistiquement significatives. Elles ne sont pas affichées.

Les critères utilisés en 2025

Champs d'évaluation	Critères retenus par la commission d'examen des vœux	Eléments pris en compte pour l'évaluation des critères	Degré d'importance des critères
Résultats académiques	Aucun critère défini pour ce champ d'évaluation		
Compétences académiques, acquis méthodologiques, savoir-faire	Pratique Artistique	Respect du cadre, des proportions d'un objet dessiné, de la perspective et les détails	Essentiel
	Culture générale	Niveau de connaissance de sujets artistiques (ex : jeu vidéo, cinéma, littérature, arts, spectacles ...)	Très important
	Créativité et Imagination	Traduction d'une émotion, d'une idée, d'un concept ou d'un état d' esprit en dessin, à l'aide de votre imagination. / Construction d'un univers, de décors	Essentiel
	Méthodologie de travail	Capacité à réaliser une épreuve dans un temps donné en respectant les consignes	Très important
	Maitrise de l'anglais	Capacité à présenter son parcours et ses centres d'intérêt	Complémentaire
Savoir-être	Esprit d'équipe	Envie et capacité à travailler en équipe	Essentiel
	Ouverture d'esprit	Intérêt pour des sujets sociétaux (ex : problématiques environnementales, politiques, actualités, reportages)	Très important
	Respect des autres	Capacité du candidat à vivre dans un groupe et à interagir avec des tiers (étudiants, équipe pédagogique, intervenants...)	Très important

Champs d'évaluation	Critères retenus par la commission d'examen des vœux	Eléments pris en compte pour l'évaluation des critères	Degré d'importance des critères
	Connaissance des débouchés du secteur de l'animation	Connaissance des entreprises, des métiers ou des techniques	Très important
Motivation, connaissance de la formation, cohérence du projet	Projet professionnel	Objectif professionnel à la sortie de l’ école (ex: types de poste, d’ entreprise et pays) / Connaissance des exigences de la formation et de son contenu	Important
Engagements, activités et centres d’ intérêt, réalisations péri ou extra-scolaires	Capacité à mener un projet d'enrichissement personnel ou altruiste	Aboutissements et niveau des projets	Complémentaire

Prise en compte des enseignements de spécialité (EDS) en séries générale et technologique dans l'examen des vœux

Prenez-vous en compte les enseignements de spécialité (voie générale et technologique) dans votre examen des candidatures ?

Non.

Critères éliminatoires

Préciser les critères quantitatifs voire qualitatifs qui conduisent à ne pas classer certains candidats lors de l'examen des candidatures

Un candidat n'est retiré du classement que s'il ne se présente pas au concours.

Critères « parcours en cordée de la réussite »

Vous avez indiqué au moment du paramétrage de vos critères généraux d'examen des vœux que votre formation prendrait en compte la participation des lycéens à une cordée de la réussite.Préciser si cette prise en compte a été effective lors de l'examen des candidatures

Le champ « Cordée de la réussite » ne constitue pas un critère pris en compte dans l'établissement du classement.

Les modalités d’examen des vœux

Les modalités d'examen des voeux

Notre jury évalue les candidats en Game Art sur plusieurs points essentiels.

- Tout d'abord, le jury examine la maîtrise du dessin, qui est fondamentale pour bien évoluer dans ce domaine. Les compétences en anatomie, perspective et création de personnages ou d’environnements sont particulièrement recherchées.
- Le jury s'intéresse également à la motivation du candidat : est-il vraiment passionné et prêt à se former sérieusement ? Son choix d’étude est-il bien réfléchi ? La volonté de progresser constitue un signe important d'engagement. Une connaissance de l'industrie du jeu vidéo, ainsi que des tendances actuelles et des techniques émergentes, est aussi un atout.
- En plus des compétences techniques, nous regardons attentivement la connaissance de l'art dans son ensemble : techniques artistiques, styles, et œuvres majeures.
- La capacité à travailler en équipe est également un critère. Le jeu vidéo étant un travail collaboratif, nous évaluons la capacité des candidats à interagir et à s’intégrer dans un groupe de travail.

Avez-vous eu recours à un traitement algorithmique ?

Aucun traitement algorithmique n’a été mis en œuvre par la commission d’examen des vœux.

Nos conseils aux candidats pour la prochaine session

Nos conseils aux candidats pour la prochaine session

- Portfolio : Rassemblez le maximum de dessins/projets différents. Laissez transparaître vos univers, vos gouts et votre créativité. Veiller à équilibrer votre portfolio avec environ un tiers d'accadémismes et deux tiers d'imaginaires. En plus de la version "numérique", une version papier est fortement conseillé pour ceux qui choisissent de passer le concours en présentiel.
- Préparer une argumentation illlustrant le niveau d'engagement, de passion et le « pourquoi ? » de la candidature. Les centres d'intérêt peuvent souvent aider à se démarquer des autres candidats, en particulier s'ils se reflètent dans le portfolio.
- Exprimer votre curiosité, vos envies et soyez sincère ... vous devez être capacité d'argumenter ce que vous appréciez et ce que vous créez.

Signature :
Stéphane Andre,
Directeur Général de Rubika de l'établissement
Etablissement d'enseignement supérieur technique
privé RUBIKA de VALENCIENNES