

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 Design, Game programming

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 Design (44894)

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 Design (44894)	Jury Game Design	Tous les candidats	23	52	35	35	23

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 Design (44894)	Jury Game Design	Tous les candidats	Féminin	10	7	7	4	17,4 %
			Masculin	42	28	28	19	82,6 %
			Total	52	35	35	23	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 Design (44894)	Jury Game Design	Tous les candidats	Baccalauréat Général	Sans mention	14	9	9	8	36,4 %
				AB	17	10	10	8	36,4 %
				B	10	9	9	3	13,6 %
				TB	6	5	5	3	13,6 %
				Total	47	33	33	22	100 %
			Baccalauréat Technologique	AB	1	1	1	0	
				B	1	0	0	0	
				Total	2	1	1	0	
			Baccalauréat Professionnel	AB	2	1	1	1	100 %
				B	1	0	0	0	0 %
				Total	3	1	1	1	100 %

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 Design (44894)	Jury Game Design	Tous les candidats	En terminale	42	28	28	18	78,3 %
			En réorientation	6	5	5	4	17,4 %
			Non scolarisés	3	2	2	1	4,3 %
			Scolarité étrangère	1	0	0	0	0 %
			Total	52	35	35	23	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 Design (44894)	Jury Game Design	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	Éléments 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	Créativité et Imagination	Capacité à imaginer des concept, systèmes, à partir d'un sujet donné	Essentiel
	Connaissance et culture générale	Niveau de connaissance de l'industrie du jeu et des différents jeux et systèmes de jeux .	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
Motivation, connaissance de la formation, cohérence du projet	Connaissance des débouchés du secteur du jeu vidéo	Connaissance des entreprises, des métiers ou des techniques	Très important

Champs d'évaluation	Critères retenus par la commission d'examen des vœux	Éléments pris en compte pour l'évaluation des critères	Degré d'importance des critères
	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 vœux

Notre jury évalue les candidats en Game Design / Game Programming sur plusieurs points essentiels.

- Le jury examine ce qui a déjà été produit ou réalisé pour mesurer l'intérêt du candidat et sa maîtrise des concepts ou des outils, tels que le code ou les logiciels utilisés dans le domaine.
- Le jury s'intéresse également à la capacité du candidat à conceptualiser des idées, à analyser des problèmes, et à proposer des solutions créatives. Cela démontre une compréhension approfondie des processus créatifs et techniques nécessaires pour exceller.
- 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

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

- Soignez votre portfolio : Votre portfolio doit refléter votre personnalité et permettre au jury d'évaluer votre capacité de travail, votre curiosité, votre imagination.
- Préparez-vous en amont. Plus vous vous préparerez, plus vous aurez de chances de réussir. Cela signifie étudier les sujets des épreuves, faire des exercices et pratiquer la rédaction d'analyses et de conceptions.
- Soyez confiant et détendu. Une attitude positive vous aidera à donner le meilleur de vous-même.

Conseils spécifiques pour l'entretien

- Réfléchissez à vos motivations pour étudier le jeu vidéo.
- Pourquoi voulez-vous devenir game designer ou game programmer ? Qu'est-ce qui vous plaît dans le jeu vidéo ? Pratiquez-vous à répondre à des questions ouvertes. Les examinateurs vous poseront des questions sur le jeu vidéo, votre créativité et vos compétences techniques.
- Soyez vous-même et montrez votre enthousiasme. Les examinateurs veulent voir que vous êtes passionné par le jeu vidéo

Signature :

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