

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
HISTOIRE ET CULTURE DES JEUX VIDÉO <small>HCJV0001-1</small>	6	Histoire et culture des jeux vidéo Concepts centraux Anglais des jeux vidéo 1	58
INITIATION AUX PRATIQUES ARTISTIQUES <small>INPA0002-1</small>	6	Dessin fondamental pour le jeu vidéo Concept art pour le jeu vidéo Culture artistique des jeux vidéo	60
FONDAMENTAUX TECHNIQUES <small>FONT0001-1</small>	4	Architecture des systèmes informatiques Compression numérique Fondamentaux mathématiques	50
INITIATION AUX MOTEURS ET LOGICIELS <small>INML0001-1</small>	7	Prise en main Unreal Prise en main Unity Pratique Unreal Pratique Unity Introduction à la programmation de jeux	70
OUTILS CRÉATIFS <small>OCJV0001-1</small>	7	Initiation au game design Worldmaking et nouvelles narratologies Initiation au sound design Sémantique des jeux vidéo	70

2^E QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
TECHNIQUES CRÉATIVES TECR0001-1	8	Initiation à l'animation Initiation au texturing stylisé Initiation à la création de matériaux réalistes Initiation à la 3D en jeu vidéo	80
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION TEPR0001-1	7	Introduction à la programmation orientée objet Initiation à la création de shaders Initiation à la création VFX et aux particules Initiation au texturing procédural	70
ANGLAIS ANGL0001-1	3	Anglais des jeux vidéo 2	24
MÉTIERS ET MÉTHODOLOGIE MMJV0001-1	4	Métiers des jeux vidéo Fondamentaux du droit Communication et présence en ligne	42
ATELIERS DE PRODUCTION EN JEU VIDÉO ATPJ0001-1	8	Tronc commun Initiation aux techniques de production Atelier Game Jam <u>Filière au choix</u> Filière game art Initiation au character art Initiation à l'environnement art Initiation au props modeling Filière tech art Initiation à la construction de tools Implémentation de VFX Entraînement à la génération procédurale Filière game design Atelier de worldbuilding en jeu vidéo Analyse en game design Atelier en level design Prototypage rapide Initiation au narrative design Filière programmation Programmation d'un shoot'em up	80

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
COMMUNICATION TCOM0001-1	7	Communication en anglais Lectures spécialisées par filière Philosophie des jeux vidéo	53
ÉTUDES APPLIQUÉES DES JEUX VIDÉO EAJV0002-1	5	Scène indépendante des jeux vidéo Design, UX et esthétique Culture numérique	54
MÉTHODOLOGIE GÉNÉRALE METG0001-1	8	Outils informatiques, soft skills et gestion de projet Workshop infographie	64
FILIÈRE AU CHOIX voir pages suivantes	15	Choix entre Game Art, Tech Art, Game Design, Programmation.	150

2^È QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
GESTION DE PROJET GESP0001-1	12	Préproduction Source Control Sound Design Intégration sound design Sprint 1 Pitch deck Knowledge Management Workshop périphériques créatifs	224
ANGLAIS DES JEUX VIDÉO ANJV0002-1	3	Anglais avancé Préparation au stage B3	36
PRODUCTION AVANCÉE voir pages suivantes	15	Choix entre Game Art, Tech Art, Game Design, Programmation.	150

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
<small>Filière au choix</small>			
GAME DESIGN GMDA0013-1	15	Créer un jeu de société Univers narratifs Culture du design Genres et culture vidéoludiques Méthodologie avancée du Game Design Exercices et analyses en Game Design Analyser et recréer des mécaniques de gameplay Modéliser et documenter des systèmes	150
PROGRAMMATION PROA0001-1	15	Entraînement aux bases du Scripting Programmer un Turrican-like Méthodologie avancée du Game Design Modéliser et documenter des systèmes informatiques Analyser et recréer des mécaniques de gameplay Apprendre à programmer en C++ console	150
TECH ART TCAA0001-1	15	Construction de simulations Entraînement aux base du Scripting Construction de Shaders Construction de VFX et particules Procedural Texturing Utilisation du Pipeline 3D Implémentation de techniques d'animation	150
GAME ART GMAA0001-1	15	Character Design Basics Animation Basics Character Art Basics Level Art Basics Level Art & Lighting Basics Hard Surface Basics	150

2^E QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
PRODUCTION AVANCÉE PROA0002-1	15		150
		<u>Filière au choix</u>	
		Filière game art	
		Intermediate Animation	
		Intermediate Character Art	
		Intermediate Character Pipeline	
		Intermediate Level Art	
		Intermediate Hard Surface	
		Hard surface Pipeline	
		Intermediate Level Art & Lighting	
		Filière tech art	
		Entraînement aux mathématiques appliquées	
		Entraînement avancé au Scripting	
		Construction avancée de Shaders	
		Construction avancée de VFX et particules	
		Analyse de techniques d'optimisation et de Rendering	
		Construction d'outils de génération procédurale	
		Filière programmation	
		Entraînement aux mathématiques appliquées	
		Entraînement avancé au Scripting	
		Programmer un jeu en C++ sans Framework	
		Comprendre et appliquer les Game Programming Patterns	
		Programmer un Tactical RPG	
		Rational Game Design	
		Filière Game design	
		Rational Game Design	
		Narrative Design	
		Initiation au Game Writing	
		Workshop: Paper Jam	
		Workshop: prototypage rapide d'un jeu de stratégie	
		Blocking et techniques avancées en Level Design	
		Techniques de pitching	

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
INTRODUCTION AUX GAME STUDIES <small>IGMS0001-1</small>	6	Play Studies Introduction à la localisation des jeux vidéo Analyse de Sound Design	60
TECHNIQUES DE PRÉPRODUCTION <small>TEPR0002-1</small>	12	Workshop: Level Architecture Workshop: Optimisation Jam de début d'année Sprint 2: Multijoueur	60
FILIÈRE AU CHOIX <small>voir pages suivantes</small>	12	Choix entre Game Art, Tech Art, Game Design, Programmation.	120

2^È QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
STAGE <small>STAG0003-1</small>	15	Stage	—
TRAVAIL DE FIN DE CYCLE <small>PJTC0001-1</small>	15	Sprint 3	150

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
Filière au choix			
GAME DESIGN AVANCÉ GMDB0012-1	12	Culture vidéoludique avancée Genres vidéoludiques Prototypage multijoueur Workshop : jeu de rôle Workshop : Level Design Workshop : jeux narratifs Workshop Game Design: Reviews	120
GAME ART AVANCÉ GMAB0001-1	12	Character Animation Advanced Character Art Advanced Hard Surface Modeling Advanced Hard Surface Advanced Materials and VFX Environment Concept Art Advanced Level Art	120
PROGRAMMATION AVANCÉE PROB0001-1	12	Programmer des expériences multijoueurs Comprendre les principes de cybersécurité Comprendre les principes théoriques des réseaux informatiques Programmer un Shooter en First Person	120
TECH ART AVANCÉ TCAB0001-1	12	Analyse et création de simulations High Level Shader Rendering Advanced Shaders & VFX Analyse et création d'outils de génération procédurale Analyse et création de tools Asset Reviews	120

1^{ER} QUADRIMESTRE**MASTER 1**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
ATELIERS DE CONCEPTION VIDÉOLUDIQUE AACV0001-1	5	Techniques de production avancées Slow Jam Sprint 4	70
APPROCHE HOLISTIQUE DES JEUX VIDÉOS AHJV0002-1	5	Séminaire pop culture Approche politique et citoyenne des jeux vidéo Sociologie du genre et intersectionnalité	50
APPROCHE CULTURELLE DES JEUX VIDÉO ACJV0001-1	5	Sociologie et anthropologie des jeux et des joueurs Questions de localisation : enjeux et exercices	40
ÉTUDES APPROFONDIES DES JEUX VIDÉO EAJV0001-1	6	Game studies Naturalisme et observation de paysage Approche narrative et artistique des jeux vidéo	52
DÉVELOPPEMENT PERSONNEL DEVPO001-1	3	Workshop avancé (par filière: Game Design, Game Art, Tech Art, Programmation, Sound Design)	40
FILIÈRE DE SPÉCIALISATION FISP0001-1	6	Filière au choix Filière Game Design Laboratoire de recherche en Game Design UX Design & Design Thinking World Design de jeux vidéo Advanced Level Design Tri-jam	60
		Filière Game Art Character Art Animation Workshop Moodboard environnements Advanced Concept Art	
		Filière Tech Art Spécialisation en Tech Art	
		Programmation Programmer un RTS en Dedicated Server Designer des comportements de NPC avancés	

2^E QUADRIMESTRE**MASTER 1**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
DESIGN AVANCÉ DES JEUX VIDÉO DSGA0012-1	10	Architecture narrative Direction de projet UX Design Sound Design avancé Veille vidéoludique	88
<u>Filière au choix</u>			
Filière Game Design			
		UI Design UI Programmation	
Filière Game Art			
		Level Art Animation	
Filière Programmation			
		Pipeline du développement sur console de jeu	
Filière Tech Art			
		Workshop: pipeline du développement sur console de jeu	
DÉVELOPPEMENT DE PROJET DE JEU VIDÉO PRJT0001-1	6	Micro-concept créatif Techniques de production Suivi Source control Encadrement de pré-projet	80
RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT RDEV0001-1	8	R&D Game Studies R&D Prototypage 2D Pixel Art R&D Technical Animation R&D Système de query NPC optimisé R&D PCG Démarche scientifique Démarche R&D Workshop	80

2^E QUADRIMESTRE**MASTER 1**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
FILIÈRE DE MAÎTRISE FIMA0001-1	6	<small>Filière au choix</small>	60
		Filière Game Design	
		Concevoir des niveaux de jeu complexes	
		Analyser et concevoir un système de combat	
		Concevoir des puzzles de jeu	
		Filière Game Art	
		Character Art & 3D Printing	
		Game Art Reverse Engineering	
		Level Art	
		Programmation	
		Programmer un Action RPG avec GAS	
		Analyser et concevoir un système de combat	
		Filière Tech Art	
		Maîtrise en Tech Art	
		Production avancée de simulations et de shaders	

1^{ER} QUADRIMESTRE**MASTER 2**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
TECHNIQUES DE GESTION <small>TGES0001-1</small>	7	Game direction Marketing Modèles économiques et gestion financière Création d'un studio	70
EXPÉRIENCE UTILISATEUR <small>EUGF0001-1</small>	5	Elements of GUI design Game Feel	50
NARRATION DES JEUX VIDÉO <small>NAJV0001-1</small>	5	Game Writing Advanced Narrative Design Chronotopes et intertextes Dialogues & Quest Design	48
PRÉPRODUCTION VIDÉOLUDIQUE <small>PRLV0001-1</small>	7	Suivi de préproduction Suivi TFE	70
FILIÈRE D'EXPERTISE <small>FILX0001-1</small>	6	Filière au choix Filière Game Design Laboratoire de recherche en game design Atelier avancé en Level Design Tri-jam Review Game Design Prototypage Pico-8	60
		Filière Game Art Character Art Game Art Breakdown Pipeline Environment Art Lighting Level Art	
		Filière Programmation Apprendre à gérer des UI à la manette Améliorer le Game Feel Maîtriser les techniques d'optimisation	
		Filière Tech Art Perfectionnement en Tech Art	

MASTER

JEU VIDÉO

m2

2^E QUADRIMESTRE

MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES: RÉALISATION D'UN JEU VIDÉO <small>TFEJ0001-1</small>	20	Coaching défense Conseils légaux TFE et suivi de projet Création de trailer	200
MÉMOIRE <small>MEMO0001-1</small>	10	Mémoire	100