

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 Sémiotique des jeux vidéo	70

2^E QUADRIMESTRE

BAC 1

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

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 2

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

2^E QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
GESTION DE PROJET <small>GESP0001-1</small>	12	Préproduction Source Control Sound Design Intégration sound design Sprint 1 Pitch deck Knowledge Management Workshop périphériques créatifs	224
ANGLAIS DES JEUX VIDÉO <small>ANJV0002-1</small>	3	Anglais avancé Préparation au stage B3	36
PRODUCTION AVANCÉE <small>voir pages suivantes</small>	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 <small>GMDA0013-1</small>	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 <small>PROA0001-1</small>	15	Entraînement aux bases du Scripting Programmer un Turrifican-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 <small>TCAA0001-1</small>	15	Construction de simulations Entraînement aux bases du Scripting Construction de Shaders Construction de VFX et particules Procedural Texturing Utilisation du Pipeline 3D Implémentation de techniques d'animation	150
GAME ART <small>GMAA0001-1</small>	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	<p><small>Filière au choix</small></p> <p>Filière game art</p> <p>Intermediate Animation</p> <p>Intermediate Character Art</p> <p>Intermediate Character Pipeline</p> <p>Intermediate Level Art</p> <p>Intermediate Hard Surface</p> <p>Hard surface Pipeline</p> <p>Intermediate Level Art & Lighting</p> <p>Filière tech art</p> <p>Entraînement aux mathématiques appliquées</p> <p>Entraînement avancé au Scripting</p> <p>Construction avancée de Shaders</p> <p>Construction avancée de VFX et particules</p> <p>Analyse de techniques d'optimisation et de Rendering</p> <p>Construction d'outils de génération procédurale</p> <p>Filière programmation</p> <p>Entraînement aux mathématiques appliquées</p> <p>Entraînement avancé au Scripting</p> <p>Programmer un jeu en C++ sans Framework</p> <p>Comprendre et appliquer les Game Programming Patterns</p> <p>Programmer un Tactical RPG</p> <p>Rational Game Design</p> <p>Filière Game design</p> <p>Rational Game Design</p> <p>Narrative Design</p> <p>Initiation au Game Writing</p> <p>Workshop: Paper Jam</p> <p>Workshop: prototypage rapide d'un jeu de stratégie</p> <p>Blocking et techniques avancées en Level Design</p> <p>Techniques de pitching</p>	150

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^E 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 <small>GMDB0012-1</small>	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 <small>GMAB0001-1</small>	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 <small>PROB0001-1</small>	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 <small>TCAB0001-1</small>	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 DEVP0001-1	3	Workshop avancé (par filière: Game Design, Game Art, Tech Art, Programmation, Sound Design)	40
FILIÈRE DE SPÉCIALISATION FISP0001-1	6	<p><u>Filière au choix</u></p> <p>Filière Game Design Laboratoire de recherche en Game Design UX Design & Design Thinking World Design de jeux vidéo Advanced Level Design Tri-jam</p> <p>Filière Game Art Character Art Animation Workshop Moodboard environnements Advanced Concept Art</p> <p>Filière Tech Art Spécialisation en Tech Art</p> <p>Programmation Programmer un RTS en Dedicated Server Designer des comportements de NPC avancés</p>	60

2^E QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
DESIGN AVANCÉ DES JEUX VIDÉO <small>DSGA0012-1</small>	10	Architecture narrative Direction de projet UX Design Sound Design avancé Veille vidéoludique <i>Filière au choix</i> 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	88
DÉVELOPPEMENT DE PROJET DE JEU VIDÉO <small>PRJT0001-1</small>	6	Micro-concept créatif Techniques de production Suivi Source control Encadrement de pré-projet	80
RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT <small>RDEV0001-1</small>	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	<p>Filière au choix</p> <hr/> <p>Filière Game Design</p> <p>Concevoir des niveaux de jeu complexes</p> <p>Analyser et concevoir un système de combat</p> <p>Concevoir des puzzles de jeu</p> <hr/> <p>Filière Game Art</p> <p>Character Art & 3D Printing</p> <p>Game Art Reverse Engineering</p> <p>Level Art</p> <hr/> <p>Programmation</p> <p>Programmer un Action RPG avec GAS</p> <p>Analyser et concevoir un système de combat</p> <hr/> <p>Filière Tech Art</p> <p>Maîtrise en Tech Art</p> <p>Production avancée de simulations et de shaders</p>	60

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	<p><small>Filière au choix</small></p> <p>Filière Game Design Laboratoire de recherche en game design Atelier avancé en Level Design Tri-jam Review Game Design Prototypage Pico-8</p> <p>Filière Game Art Character Art Game Art Breakdown Pipeline Environment Art Lighting Level Art</p> <p>Filière Programmation Apprendre à gérer des UI à la manette Améliorer le Game Feel Maîtriser les techniques d'optimisation</p> <p>Filière Tech Art Perfectionnement en Tech Art</p>	60

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>MEM00001-1</small>	10	Mémoire	100