

1<sup>ER</sup> QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	HEURES
INTRODUCTION AUX INDIE GAMES ET AU GAME DESIGN	8	40
ANGLAIS DES JEUX VIDÉO	3	16
BASES EN INFORMATIQUE ET PROGRAMMATION FONDAMENTALE	6	40
MATHÉMATIQUES DES JEUX VIDÉO	2	16
TECHNIQUES DE DESSIN POUR LE JEU VIDÉO	3	24
CREATIVE CODING	8	40

2<sup>E</sup> QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	HEURES
TECHNIQUES ET MOTEURS DE DÉVELOPPEMENT	8	60
COMPOSITION SPATIALE ET LEVEL DESIGN	3	20
PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ANIMATION EN JEU VIDÉO	4	28
INITIATION 3D	4	28
PROGRAMMATION GRAPHIQUE	4	28
GESTION DE PROJET ET PROTOTYPAGE	7	22

1<sup>ER</sup> QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
PROJET CRÉATIF		6	30
DESIGN DE PROJET ET MÉTHODOLOGIE		3	20
IMAGE NUMÉRIQUE		2	16
PROGRAMMATION AVANCÉE		4	28
DÉVELOPPEMENT SUR MOTEUR		6	40
TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT 1	Cours au choix Sculpture 3D, texturing et hand painting Concept art 2D et chara design Composition et intégration sonore VFX et shaders 3D	9	50

2<sup>E</sup> QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
RATIONAL GAME DESIGN		4	24
JEUX INDÉPENDANTS		4	28
ENJEUX CITOYENS DU NUMÉRIQUE		3	16
WRITING IN ENGLISH FOR VIDEO GAMES		3	24
TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT 2	Cours au choix Animation 3D Pixel art Programmation NPC et systèmes de combat Procedural texturing et tooling	8	50
PROTOTYPAGE AVANCÉ		8	40

1<sup>ER</sup> QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
GAME DESIGN ET DÉV. MULTIJOUEUR		10	60
DIRECTION ARTISTIQUE ET MOODBOARD		3	20
INTERFACES ET UX		3	20
IMAGINAIRES ET WORLDBUILDING		5	20
TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT 3	Cours au choix Sculpture 3D, texturing et hand painting Concept art 2D et chara design Composition et intégration sonore VFX et shaders 3D	9	50

2<sup>E</sup> QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
LEVEL ARCHITECTURE		5	20
COMMUNICAT° EN ANGLAIS & PITCH DECK		5	20
TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT 4	Cours au choix Animation 3D Pixel art Programmation NPC et systèmes de combat Procedural texturing et tooling	8	50
PROJET DE DÉVELOPPEMENT	Projet au choix Stage de 12 semaines Développement d'un jeu vidéo	12	60

1<sup>ER</sup> QUADRIMESTRE

## MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
VIDEO GAME PRODUCTION & MANAGEMENT		5	28
GAME STUDIES		5	40
FORMATION À LA RECHERCHE I		5	30
PROTOTYPAGES		7	44
TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT AVANCÉES 1	Cours au choix Programmation gameplay & IA avancée VFX temps réel, sim. complexes & gén. procédurale Level art & lighting Technical animation	8	50

2<sup>E</sup> QUADRIMESTRE

## MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
PRÉPARATION AU MÉMOIRE		5	20
NARRATION DES JEUX VIDÉO		5	20
GAME CONCEPT ET DIRECTION CRÉATIVE		12	120
RECHERCHE-CRÉATION		8	80

1<sup>ER</sup> QUADRIMESTRE

## MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
MARKETING DES JEUX VIDÉO		4	20
LOCALISATION		4	16
FORMATION À LA RECHERCHE II		5	30
PROJET PROFESSIONNEL ET TECHNIQUES DE PRÉPRODUCTION		9	90
TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT AVANCÉES 2	Cours au choix Programmation gameplay & IA avancée VFX temps réel, sim. complexes & gén. procédurale Level art & lighting Technical animation	8	50

2<sup>E</sup> QUADRIMESTRE

## MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CHAPITRES	ECTS	HEURES
MÉMOIRE DE MASTER		10	100
TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES : INDIE GAME		20	200