

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	HEURES
HISTOIRE & CULTURE DES JEUX VIDÉO (Introduction aux indie games et au game design)	4	40
ANGLAIS DES JEUX VIDÉO	2	20
OUTILS CRÉATIFS (Bases en information et programmation fondamentale)	7	70
FONDAMENTAUX TECHNIQUES (Mathématiques des jeux vidéo)	4	40
INITIATION AUX PRATIQUES ARTISTIQUES DES JEUX VIDÉO (Techniques de dessin pour le jeu vidéo)	6	60
INITIATION AUX MOTEURS & LOGICIELS (Creative coding – Unreal & Unity)	7	70

2^E QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	HEURES
MÉTIERS & MÉTHODOLOGIE DES JEUX VIDÉO (Composition spatiale, level design & sound design)	7	70
TECHNIQUES CRÉATIVES (Initiation 3D & Principes fondamentaux de l'animation)	8	80
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION & PROGRAMMATION GRAPHIQUE (Moteurs de développement & initiation tech art)	7	70

1^{ER} QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	HEURES
FILIÈRE DE SPÉCIALISATION (Techniques de développement avancées)	8	80
GAME STUDIES	5	50
FORMATION À LA RECHERCHE I (Formation à la recherche & conférences)	5	50
PROTOTYPAGES	7	70
TECHNIQUES DE PRODUCTION AVANCÉES (Video game production & management)	5	50

2^E QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	HEURES
FORMATION À LA RECHERCHE II (Préparation au mémoire)	5	50
NARRATION DES JEUX VIDÉO	5	50
GAME CONCEPT & DIRECTION CRÉATIVE	12	120
RECHERCHE-CRÉATION	8	80

Note :

En 2026-2027, ouverture de la première année de bachelier et de la première année de master.

