

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
HISTOIRE ET CULTURE DES JEUX VIDÉO	4	Histoire et culture des jeux vidéo Concepts centraux	40
ANGLAIS DES JEUX VIDÉO	2	Anglais des jeux vidéo	20
INITIATION AUX PRATIQUES ARTISTIQUES DES JEUX VIDÉO	6	Dessin fondamental pour le jeu vidéo Concept art pour le jeu vidéo Culture artistique des jeux vidéo	60
FONDAMENTAUX TECHNIQUES	4	Architecture des systèmes informatiques Compression numérique Fondamentaux mathématiques	50
INITIATION AUX MOTEURS ET LOGICIELS	7	Prise en main Unreal Prise en main Unity Pratique Unreal Pratique Unity Introduction à la programmation de jeux	70
OUTILS CRÉATIFS	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	THÈMES ABORDÉS	HEURES
TECHNIQUES CRÉATIVES	8	Initiation à l'animation Initiation au texturing stylisé Initiation à la création de matériaux réalistes Initiation à la 3D en jeu vidéo Initiation au pixel art	80
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION	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
MÉTIERES ET MÉTHODOLOGIE DES JEUX VIDÉO	7	Métiers des jeux vidéo Fondamentaux du droit Communication et présence en ligne Anglais des jeux vidéo 2	70
ATELIERS DE PRODUCTION EN JEU VIDÉO	8	<p>Tronc commun</p> <p>Initiation aux techniques de production Atelier Game Jam</p> <hr/> <p><small>Filière au choix</small></p> <p>Filière game art</p> <p>Initiation au character art Initiation à l'environnement art Initiation au props modeling</p> <hr/> <p>Filière tech art</p> <p>Initiation à la construction de tools Implémentation de VFX Entraînement à la génération procédurale</p> <hr/> <p>Filière game design</p> <p>Atelier de worldbuilding en jeu vidéo Initiation au level design Prototypage rapide</p> <hr/> <p>Filière programmation</p> <p>Programmation d'un shoot'em up</p>	80

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
PROJET CRÉATIF	5	Communication en anglais Lectures spécialisées par filière	50
ÉTUDES APPLIQUÉES DES JEUX VIDÉO	4	Scène indépendante des jeux vidéo Design, UX et esthétique	40
CULTURE NUMÉRIQUE	3	Philosophie des JV et lectures accompagnées Culture numérique	30
DESIGN DE PROJET & MÉTHODOLOGIE	3	Outils informatiques et gestion de projet Workshop infographie	30
FILIÈRE AU CHOIX <small>voir pages suivantes</small>	15	Choix entre Game Art, Tech Art, Game Design, Programmation gameplay	150

2^E QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
PROTOTYPAGE AVANCÉ	12	Projets de prototypage Source Control Sprint Workshop périphériques créatifs	120
WRITING IN ENGLISH FOR VIDEO GAMES	3	Anglais avancé Préparation au stage	30
PRODUCTION AVANCÉE <small>voir pages suivantes</small>	15	Choix entre Game Art, Tech Art, Game Design, Programmation gameplay	150

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
<small>Filière au choix</small>			
GAME DESIGN	15	Jeux de société Culture du design Culture vidéoludique & médiation Level design appliqué Programmation gameplay Wireframes	150
PROGRAMMATION	15	Entraînement aux bases du Scripting Programmer un Turrigan-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	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	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	THÈMES ABORDÉS	HEURES
PRODUCTION AVANCÉE	15	<p><i>Filière au choix</i></p> <hr/> <p>Filière game art Intermediate Animation Intermediate Character Art Intermediate Character Pipeline Intermediate Level Art Intermediate Hard Surface Hard surface Pipeline Intermediate Level Art & Lighting</p> <hr/> <p>Filière tech art Entraînement aux mathématiques appliquées Entraînement avancé au Scripting Construction avancée de Shaders Construction avancée de VFX et particules Analyse du pipeline 3D Construction d'outils de génération procédurale</p> <hr/> <p>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</p> <hr/> <p>Filière Game design Game design avancé Wholesome games Narrative Design Initiation au Game Writing Paper jam UI & visual creativity Techniques de pitching</p>	150



1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
RECHERCHE DE CONCEPT	6	Play Studies Introduction à la localisation des jeux vidéo Analyse de Sound Design Écriture de concept	60
TECHNIQUES DE PRÉPRODUCTION	12	Workshop: Level Architecture Workshop: Optimisation Jam de début d'année Sprint Multijoueur	120
FILIÈRE AU CHOIX <small>voir pages suivantes</small>	12	Choix entre Game Art, Tech Art, Game Design, Programmation gameplay	120

2^E QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
STAGE	15	Stage	—
TRAVAIL DE FIN DE CYCLE	15	Sprint fin de cycle	150

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
<small>Filière au choix</small>			
GAME DESIGN AVANCÉ	12	Culture vidéoludique avancée Prototypage multijoueur Analyse de jeux multijoueur Workshop: jeu de rôle Workshop: jeux narratifs	120
GAME ART AVANCÉ	12	Animation / Chara Advanced Character Art Advanced Hard Surface Modeling Advanced Hard Surface Advanced Materials and VFX Environment Concept Art Advanced Level Art	120
PROGRAMMATION AVANCÉE	12	Programmer des expériences multijoueur Comprendre les principes de cybersécurité Comprendre les principes théoriques des réseaux informatiques Programmer un Shooter en First Person	120
TECH ART AVANCÉ	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	THÈMES ABORDÉS	HEURES
PROTOTYPAGES	7	Techniques de production avancées Slow Jam Sprint thématique	70
FORMATION À LA RECHERCHE I	5	Séminaire pop culture Approche politique et citoyenne des jeux vidéo Sociologie du genre et intersectionnalité	50
GAME STUDIES	5	Espaces de jeu	50
TECHNIQUES DE PRODUCTION AVANCÉES	5	1 workshop au choix en fonction des filières	50
FILIÈRE DE SPÉCIALISATION	8	<p><u>Filière au choix</u></p> <p>Filière Game Design Laboratoire de recherche en Game Design Advanced game writing Open worlds & lore design</p> <hr/> <p>Filière Game Art 1 spécialisation au choix : game art ou game anim</p> <hr/> <p>Filière Tech Art Spécialisation en Tech Art</p> <hr/> <p>Programmation Programmer un RTS en Dedicated Server Designer des comportements de NPC avancés</p>	80



2^E QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
GAME CONCEPT & DIRECTION CRÉATIVE	12	Direction créative Veille vidéoludique Séminaire d'écriture de concept Méthodes agiles Source control Advanced game concept Techniques de production Advanced sound design 1 workshop de spécialisation au choix	120
FORMATION À LA RECHERCHE II	5	1 séminaire au choix Préparation au mémoire	50
RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT	5	1 workshop de spécialisation au choix	50



2^E QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
RECHERCHE-CRÉATION	8	<p><i>Filière au choix</i></p> <hr/> <p>Filière Game Design Systèmes de combat UX design & design thinking Game & world design (card games)</p> <hr/> <p>Filière Game Art Character Art & 3D Printing Game Art Reverse Engineering Level Art</p> <hr/> <p>Programmation Programmer un Action RPG avec GAS Analyser et concevoir un système de combat</p> <hr/> <p>Filière Tech Art Maîtrise en Tech Art Advanced scripting</p>	60



1^{ER} QUADRIMESTRE

MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
TECHNIQUES DE GESTION	7	Game direction Marketing Modèles économiques et gestion financière Création d'un studio Localisation	70
NARRATION DES JEUX VIDÉO	5	Direction narrative Visual storytelling Chronotopes et intertextes Études de cas	50
PRÉPRODUCTION DE JEU VIDÉO	10	Suivi de préproduction Suivi TFE	100
FILIÈRE D'EXPERTISE	8	<p><i>Filière au choix</i></p> <hr/> <p>Filière Game Design Laboratoire de recherche en game design Prototypage Godot Prototypage Pico-8</p> <hr/> <p>Filière Game Art Character Art Game Art Breakdown Pipeline Environment Art</p> <hr/> <p>Filière Programmation Apprendre à gérer des UI à la manette Améliorer le Game Feel Maîtriser les techniques d'optimisation</p> <hr/> <p>Filière Tech Art Perfectionnement en Tech Art</p>	80

2^E QUADRIMESTRE

MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	THÈMES ABORDÉS	HEURES
TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES: RÉALISATION D'UN JEU VIDÉO	20	Coaching défense Conseils légaux TFE et suivi de projet Création de trailer	200
MÉMOIRE	10	Mémoire	100

