

Bachelier de transition en Jeu Vidéo

Votre parcours académique - Bloc 1

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|---|--|---------------------|---------------|---------------------|
| <u>Communication 1.1</u> | | 4 | | Q1 |
| | Communication en français dans l'industrie | | 20 | |
| | Communication en anglais dans l'industrie | | 26 | |
| <u>Concepts centraux en Jeu Vidéo 1.1</u> | | 4 | | Q1 |
| | Concepts centraux en Jeu Vidéo | | 20 | |
| | Analyses de Game Designs | | 16 | |
| <u>Fondements artistiques 1.1</u> | | 6 | | Q1 |
| | Fondamentaux du dessin | | 26 | |
| | Initiation à la méthodologie du moodboard | | 12 | |
| | Histoire de l'art et culture artistique des jeux vidéo | | 20 | |
| <u>Outils créatifs 1.1</u> | | 7 | | Q1 |
| | Outils créatifs 2D | | 20 | |
| | Outils créatifs 3D | | 20 | |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|--|---|-------------------------|---------------|---------------------|
| | Introduction à Unity | | 26 | |
| Programmation et logique <u>1.1</u> | | 8 | | Q1 |
| | Logique et algorithmes | | 26 | |
| | Mathématiques et géométrie | | 26 | |
| | Fondamentaux de la programmation en C# | | 26 | |
| Approche créative des jeux vidéo 1.2 | | 6 | | Q2 |
| | Conception d'expériences de jeux | | 16 | |
| | Worldmaking et narratologie | | 20 | |
| | Introduction à l'audio | | 20 | |
| | Principes d'animation | | 10 | |
| Conceptions vidéoludiques 1.2 | | 9 | | Q2 |
| | Introduction à Unreal Engine | | 22 | |
| | Modélisation 3D et texturing | | 22 | |
| | Prototypage créatif sur Unity | | 40 | |
| | Techniques de production | | 12 | |
| Contexte de l'industrie 1.2 | | 6 | | Q2 |
| | Métiers du Jeu Vidéo | | 20 | |
| | Game club : conférences et actualités vidéoludiques | | 16 | |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|--|---|-------------------------|---------------|---------------------|
| | Histoire et culture du Jeu vidéo | | 20 | |
| <u>Durabilité, numérique, IA : Enjeux citoyens</u> | | 1 | | Q2 |
| | Durabilité, numérique, IA : Enjeux citoyens | | 12 | |
| Fondations techniques 1.2 | | 5 | | Q2 |
| | Programmation orientée objet | | 20 | |
| | Mathématiques et physique | | 26 | |
| Programmation graphique 1.2 | | 4 | | Q2 |
| | Shaders Unity | | 20 | |
| | VFX Unity | | 20 | |

Votre parcours académique - Bloc 1 - Prérequis et corequis

| Unité d'Enseignement (UE) | Unité(s) d'Enseignement pré-requise(s) | Unité(s) d'Enseignement co-requise(s) |
|---|---|--|
| Communication 1.1 | - | - |
| Concepts centraux en Jeu Vidéo 1.1 | - | - |
| Fondements artistiques 1.1 | - | - |
| Outils créatifs 1.1 | - | - |
| Programmation et logique 1.1 | - | - |
| Approche créative des jeux vidéo 1.2 | - | - |
| Conceptions vidéoludiques 1.2 | - | - |
| Contexte de l'industrie 1.2 | - | - |
| Durabilité, numérique, IA : Enjeux citoyens | - | - |
| Fondations techniques 1.2 | - | - |
| Programmation graphique 1.2 | - | - |

Votre parcours académique - Bloc 2

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|----------------------------------|--------------------------------------|---------------------|---------------|---------------------|
| <u>Communication 2.1</u> | | 6 | | Q1 |
| | Préparation au monde professionnel | | 12 | |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|---|--|-------------------------|---------------|---------------------|
| | Communication avancée en anglais | | 26 | |
| | Fondamentaux du marketing | | 20 | |
| <u>Création artistique 2.1</u> | | 4 | | Q1 |
| | Character Design | | 16 | |
| | Animation 3D | | 24 | |
| <u>Idéation vidéoludique 2.1</u> | | 7 | | Q1 |
| | Level Design | | 24 | |
| | World et Environment Design | | 24 | |
| | UX Design | | 24 | |
| <u>Mathématiques et systèmes 2.1</u> | | 6 | | Q1 |
| | Architecture des systèmes informatiques | | 14 | |
| | Mathématiques et physique avancées | | 20 | |
| | Programmation avancée en C# | | 24 | |
| <u>Outils et méthodologie 2.1</u> | | 3 | | Q1 |
| | Introduction aux méthodes de gestion de projet | | 12 | |
| | Tools et scripting | | 20 | |
| <u>Programmation graphique 2.1</u> | | 4 | | Q1 |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|---|---|-------------------------|---------------|---------------------|
| | Shaders Unreal Engine | | 20 | |
| | VFX Unreal Engine | | 20 | |
| Anatomie des moteurs de jeu 2.2 | | 3 | | Q2 |
| | Anatomie des moteurs de jeu | | 24 | |
| Conceptions vidéoludiques 2.2 | | 9 | | Q2 |
| | Prototypage créatif sur Unreal Engine | | 20 | |
| | Atelier de création vidéoludique | | 52 | |
| | Renforcement technique Unreal Engine | | 16 | |
| <u>Contexte de l'industrie 2.2</u> | | 7 | | Q2 |
| | Game club : analyse de tendances vidéoludiques | | 16 | |
| | Scène indépendante du jeu vidéo | | 20 | |
| | Droits d'auteur | | 20 | |
| | Musées et expositions | | 16 | |
| <u>Productions créatives 2.2</u> | | 7 | | Q2 |
| | Production d'assets 2D | | 24 | |
| | Production d'assets 3D | | 24 | |
| | Son à l'image | | 24 | |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|--|--|-------------------------|---------------|---------------------|
| <u>Sculpture pour jeux vidéo</u> <u>2.2</u> | | 4 | | Q2 |
| | Atelier de sculpture | | 16 | |
| | Sculpture numérique | | 24 | |

Votre parcours académique - Bloc 2 - Prérequis et corequis

| Unité d'Enseignement (UE) | Unité(s) d'Enseignement pré- requis(e)s | Unité(s) d'Enseignement co- requis(e)s |
|--------------------------------------|--|---|
| Communication 2.1 | - | - |
| Création artistique 2.1 | - | - |
| Idéation vidéoludique 2.1 | - | - |
| Mathématiques et systèmes 2.1 | - | - |
| Outils et méthodologie 2.1 | - | - |
| Programmation graphique 2.1 | - | - |
| Anatomie des moteurs de jeu 2.2 | - | - |
| Conceptions vidéoludiques 2.2 | - | - |
| Contexte de l'industrie 2.2 | - | - |
| Productions créatives 2.2 | - | - |
| Sculpture pour jeux vidéo 2.2 | - | - |

Votre parcours académique - Bloc 3

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|--|--|-------------------------|---------------|---------------------|
| <u>Conceptions vidéoludiques 3.1</u> | | 8 | | Q1 |
| | Conception de jeux de société | | 24 | |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|---|--|-------------------------|---------------|---------------------|
| | Prototypage créatif avancé | | 52 | |
| Laboratoire d'expériences <u>3.1</u> | | 11 | | Q1 |
| | Laboratoire d'expériences | | 120 | |
| Techniques avancées 3.1 | | 6 | | Q1 |
| | Projet 3D avancé | | 36 | |
| | Techniques avancées de programmation | | 24 | |
| Vue artistique 3.1 | | 5 | | Q1 |
| | Musique | | 24 | |
| | Composition photographique | | 24 | |
| Communication 3.2 | | 9 | | Q2 |
| | Théories de la communication | | 12 | |
| | Expression orale en anglais | | 48 | |
| | Stratégie de lancement | | 12 | |
| | Gestion de travail collaboratif | | 12 | |
| Conceptions vidéoludiques 3.2 | | 13 | | Q2 |
| | QA et Testing | | 24 | |
| | Atelier de création vidéoludique avancé | | 124 | |
| Contexte de l'industrie 3.2 | | 4 | | Q2 |

| Unité d'Enseignement (UE) | Activité d'Apprentissage (AA) | Crédits ECTS | Heures | Quadrimestre |
|--------------------------------------|--|-------------------------|---------------|---------------------|
| | Introduction à la recherche scientifique | | 24 | |
| | Prompt Engineering et son éthique | | 12 | |
| Techniques cinématographiques 3.2 | | 4 | | Q2 |
| | Montage vidéo : trailers et cinématiques | | 12 | |
| | Lighting | | 12 | |
| | Post-processing | | 12 | |

Votre parcours académique - Bloc 3 - Prérequis et corequis

| Unité d'Enseignement (UE) | Unité(s) d'Enseignement pré- requis(e)s | Unité(s) d'Enseignement co- requis(e)s |
|--------------------------------------|--|---|
| Conceptions vidéoludiques 3.1 | - | - |
| Laboratoire d'expériences 3.1 | - | - |
| Techniques avancées 3.1 | - | - |
| Vue artistique 3.1 | - | - |
| Communication 3.2 | - | - |
| Conceptions vidéoludiques 3.2 | - | - |
| Contexte de l'industrie 3.2 | - | - |
| Techniques cinématographiques 3.2 | - | - |