

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	
<u>Programmation et logique 1.1</u>		8		Q1
	Logique et algorithmes		26	
	Mathématiques et géométrie		26	
	Fondamentaux de la programmation en C#		26	
<u>Approche créative des jeux vidéo 1.2</u>		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
Communication 2.1		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-requise(s)	Unité(s) d'Enseignement co-requise(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	
<u>Laboratoire d'expériences 3.1</u>		11		Q1
	Laboratoire d'expériences		120	
<u>Techniques avancées 3.1</u>		6		Q1
	Projet 3D avancé		36	
	Techniques avancées de programmation		24	
<u>Vue artistique 3.1</u>		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-requise(s)	Unité(s) d'Enseignement co-requise(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	-	-