

Bachelier de transition en Jeu Vidéo

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>		5		Q1
	Concepts centraux en Jeu Vidéo		20	
	Analyses de Game Designs		16	
<u>Fondements artistiques 1.1</u>		7		Q1
	Construction de l'image		26	
	Initiation au concept art et à la méthodologie du moodboard		26	
	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>		7		Q1
	Logique et algorithmes		26	
	Mathématiques et géométrie		26	
	Programmation		26	
Approche créative des jeux vidéo 1.2		4		Q2
	Concepts de jeux		16	
	Worldmaking et narratologie		20	
Conceptions vidéoludiques 1.2		9		Q2
	Introduction à Unreal Engine		22	
	Modélisation 3D et texturing		22	
	Prototypage créatif		40	
	Techniques de production		12	
Contexte de l'industrie 1.2		5		Q2
	Métiers du Jeu Vidéo		20	
	Game club : conférences et actualités vidéoludiques		16	
	Histoire et culture du Jeu vidéo		20	
Fondations techniques 1.2		7		Q2

Unité d'Enseignement (UE)	Activité d'Apprentissage (AA)	Crédits ECTS	Heures	Quadrimestre
	Programmation		20	
	Mathématiques et physique		26	
	Sound Design		20	
Outils et méthodologie 1.2		5		Q2
	Shaders		18	
	VFX		22	
	Principes d'animation		10	

Bloc 1 - Prérequis et corequis

Unité d'Enseignement (UE)	Unité(s) d'Enseignement pré-requis(e)	Unité(s) d'Enseignement co-requis(e)
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	-	-
Fondations techniques 1.2	-	-
Outils et méthodologie 1.2	-	-

Bloc 2

Unité d'Enseignement (UE)	Activité d'Apprentissage (AA)	Crédits ECTS	Heures	Quadrimestre
<u>Communication 2.1</u>		5		Q1
	Préparation au stage		12	

Unité d'Enseignement(UE)	Activité d'Apprentissage (AA)	Crédits ECTS	Heures	Quadrimestre
	Communication en anglais dans l'industrie		26	
	Marketing		20	
Idéation vidéoludique 2.1		8		Q1
	Level Design		20	
	World & Environment Design		20	
	UX Design		20	
	Blocking		16	
<u>Mathématiques et systèmes 2.1</u>		4		Q1
	Architecture des systèmes informatiques		14	
	Mathématiques et physique		20	
<u>Outils et méthodologie 2.1</u>		4		Q1
	VFX		20	
	Renforcement Unreal		16	
	Techniques de production		12	
<u>Patterns de programmation 2.1</u>		5		Q1
	Programmation		24	
	Design patterns		24	

Unité d'Enseignement(UE)	Activité d'Apprentissage (AA)	Crédits ECTS	Heures	Quadrimestre
<u>Programmation graphique 2.1</u>		4		Q1
	Shaders		20	
	Tools & scripting		20	
Conceptions vidéoludiques 2.2		9		Q2
	Prototypage créatif		20	
	Atelier de création vidéoludique		52	
Contexte de l'industrie 2.2		7		Q2
	Game club : conférences et actualités vidéoludiques		16	
	Scène indépendante du jeu vidéo		20	
	Histoire de l'art et culture artistique		26	
	Droits d'auteur		20	
Création artistique 2.2		6		Q2
	Construction de l'image		26	
	Initiation au concept art et à la méthodologie du moodboard		26	
	Character Design		16	
Productions créatives 2.2		8		Q2
	Production d'assets 2D		26	
	Création 3D		26	

Unité d'Enseignement(UE)	Activité d'Apprentissage (AA)	Crédits ECTS	Heures	Quadrimestre
	Sound Design		26	

Bloc 2 - Prérequis et corequis

Unité d'Enseignement (UE)	Unité(s) d'Enseignement pré-requis(e)	Unité(s) d'Enseignement co-requis(e)
Communication 2.1	-	-
Idéation vidéoludique 2.1	-	-
Mathématiques et systèmes 2.1	-	-
Outils et méthodologie 2.1	-	-
Patterns de programmation 2.1	-	-
Programmation graphique 2.1	-	-
Conceptions vidéoludiques 2.2	-	-
Contexte de l'industrie 2.2	-	-
Création artistique 2.2	-	-
Productions créatives 2.2	-	-

Bloc 3

Ce programme est en cours d'élaboration