



LA FORMATION TRANSMÉDIA, DANS LES GRANDES LIGNES

DE QUOI CRÉER OU GÉRER DES PROJETS CULTURELS, CRÉATIFS ET NUMÉRIQUES QUI TE TIENNENT À CŒUR

LA FORMATION

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

La formation en Architecture Transmédia, c'est un Bachelier de transition (3 ans) puis un Master (2 ans) riches en contenus et en expériences. Tu y apprendras à gérer des projets de A à Z, du travail en équipe à la planification en passant par le budget; mais tu apprendras surtout les rouages de la création des médias qui composeront ces projets. Films, sites internet, jeux vidéo, romans mais aussi mangas, jeux de rôle et légendes urbaines n'auront plus de secret pour toi.

En effet, notre offre de formation repose sur une pédagogie par projet : plutôt qu'un examen par matière, tu dois mobiliser ce que tu apprends dans chaque cours dans un projet créatif transversal à réaliser seule ou en équipe. Notre objectif : te rendre actrice de ton parcours de formation, donner sens à tes apprentissages, développer tes compétences créatives et t'aider à constituer un portfolio de productions qui t'aidera à te démarquer dans le monde professionnel.

En fin de Master, un Travail de Fin d'Études est un travail de production qui vise à démontrer ta capacité à produire un projet de grande envergure, de l'idéation

à la diffusion, en vue de développer des compétences professionnelles avancées. Le projet peut avoir une visée ancrée dans le divertissement, le culturel, l'éducatif, le politique, le social, etc. ou être une occasion pour toi de développer un projet professionnel personnel que tu as déjà en tête !

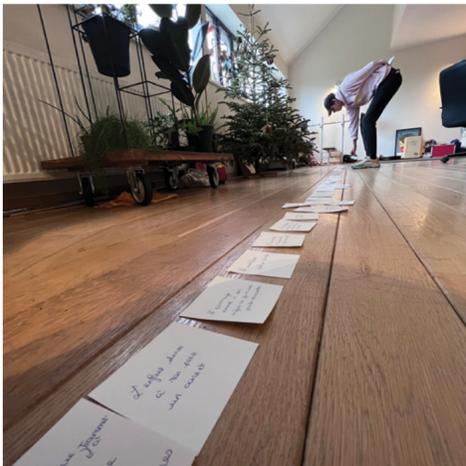
Mais les réalisations pratiques ne seront pas le seul challenge. En effet, étant donné qu'il s'agit d'un master, tu seras également amené-e, en parallèle du TFE, à la rédaction d'un mémoire. Ce document scientifique te poussera à te creuser les méninges pour comprendre en profondeur un sujet pointu, à t'informer et à développer la capacité de comprendre et d'utiliser la littérature scientifique.

Proposée par une équipe pédagogique dans laquelle les profs sont de véritables personnes ressources, cette formation te donnera les outils pour créer les univers narratifs, les récits d'avenir ou les dispositifs interactifs de demain !

LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI? LES MÉTIERS DU TRANSMÉDIA

La formation en Transmédia te garantit la possibilité de te spécialiser dans plusieurs projets personnels suivis par des professionnels tout au long du cursus. Mais l'essence de ce cursus est surtout voué à faire de toi une pierre angulaire de tout projet que tu entreprendras : manager, productrice, gestionnaire de projet, directeur artistique ou créatif... voire même chercheuse ! Le tout avec une vision précise des différents corps de métier auxquels tu auras affaire dans ta carrière, et potentiellement une ou deux expertises bien à toi en fonction des intérêts que saura susciter la formation tout au long du parcours ! Grâce à notre formation, tu pourras notamment embrasser les carrières ci-contre :



DÉCOUVRIR LES UNIVERS DU TRANSMÉDIA

Le transmédia est une méthode de création d'univers étendus, à l'instar de tes franchises préférées comme Pokémon, Harry Potter, Star Wars, League of Legends, Marvel etc.

C'est aussi une méthode mobilisée dans la création de marques et d'entreprises pour faire vivre et déployer une IP (une propriété intellectuelle) à travers différents supports médiatiques.

La particularité de cette méthode consiste à diffuser un univers, une marque, les productions d'une entreprise, un message, etc., à travers différents médias interconnectés comme des jeux, des séries, des films, des expos, des pubs, des concerts, des podcasts, des séries, des expériences immersives, des webtoons, des romans, des BD, des mangas ou encore des festivals et des productions de fans.

Pour connaître tous les moindres secrets d'un univers transmédia, tu dois donc explorer tous les médias qui font partie de cet univers et lui donnent vie !

COURS PHARES

La formation touche constamment à cinq pôles principaux en termes de contenu : **narration** (worldmaking, storytelling, légendes urbaines...), **interactivité** (HTML & CSS, p5.js, UX design...), **culture et médias** (grammaire BD et manga, culture du jeu vidéo, eSport, séries télé...), **créativité et technologie** (intelligence artificielle, culture et direction artistiques...) et **gestion de projet** pour chapeauter tout ça. Voici quelques infos sur certains de ces cours, autant d'opportunités pour toi de développer tes compétences et de laisser s'exprimer ta créativité !

CULTURE ARTISTIQUE

Année **B1** Heures de cours **20**

Explore la culture graphique : plonge dans l'histoire de l'art, analyse les formes et les esthétiques, maîtrise les techniques de création d'images, y compris l'IA, et decode les langages visuels grâce à la sémiologie !

UX APPLIQUÉE

Année **B2** Heures de cours **20**

Conçois des expériences utilisateur impactantes : maîtrise les bases de l'UX, adopte une approche centrée utilisateur et évalue l'accessibilité pour une efficacité maximale !

STORYTELLING AVANCÉ

Année **M1** Heures de cours **16**

Maîtrise l'art du worldbuilding : crée des mondes immersifs, compose des récits puissants qui influencent émotions et comportements, et explore les outils narratifs émergents pour captiver ton public !

GESTIONNAIRE DE PROJETS CRÉATIFS ET NUMÉRIQUES

Coordonne et manage des projets complexes impliquant plusieurs plateformes médiatiques, assurant la fluidité et la synchronisation des contenus.

ARTISTE-TECHNICIEN-NE

Travaille à la réalisation concrète d'un ou plusieurs type-s de média-s dans la/lesquelles tu te serais spécialisé-e au cours de la formation et participe à la construction d'univers cohérents grâce à ton expertise.

PRODUCTEUR-ICE / DIGITAL PLANNER

Supervise et planifie la production de contenus variés (films, podcasts, web-séries) et veille à leur intégration harmonieuse dans une stratégie globale.

RÉDACTEUR-ICE DE CONTENUS

Mets à profit tes compétences en rédaction et en création de contenus pour mettre en place des univers cohérents fidélisant une communauté autour de récits culturels, promotionnels, politiques...

STORY ARCHITECT / STORYTELLER / SCÉNARISTE

Crée des histoires qui se déploient sur divers médias, en adaptant le récit pour chaque support tout en maintenant une narration unifiée.

LEAD AUTHOR

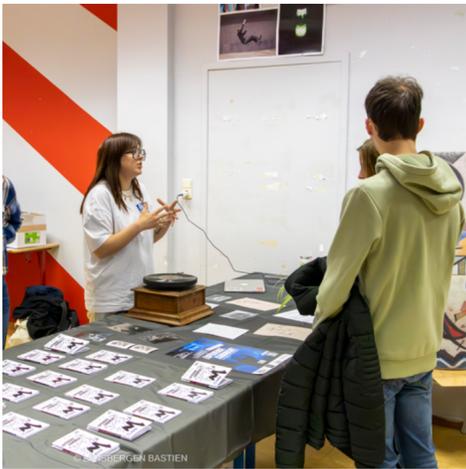
Crée ton univers narratif, rédige ses histoires principales et mène une équipe d'auteur-s dans la création de ce réseau d'histoires tentaculaire !

DIRECTEUR-ICE ARTISTIQUE / TECHNIQUE

Mène une équipe dans la concrétisation d'une vision artistique ou le respect d'une ligne technique à travers les différents médias d'une IP.

UX DESIGNER

Conçois des parcours utilisateurs fluides et interactifs à travers différents supports numériques, en s'assurant que l'expérience soit engageante et intuitive.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur les sites de **Namur**.

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be

DIRECTION ARTISTIQUE

Année **B2** Heures de cours **20**

Maîtrise la direction artistique pour des projets interactifs : perfectionne tes compétences, applique des concepts avancés en atelier, et crée des projets aboutis en équipe multidisciplinaire !

CULTURE DES JEUX VIDÉO

Année **B2** Heures de cours **14**

Explore l'impact des jeux vidéo : analyse leurs effets sur les joueurs et la société, recontextualise-les dans la culture contemporaine, et envisage-les sous diverses perspectives pour mieux comprendre leurs enjeux !

INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Année **B2** Heures de cours **30**

Explore les bases de l'intelligence artificielle : découvre ses enjeux éthiques et sociétaux, ses limites et ses multiples applications dans le monde d'aujourd'hui et de demain !

SÉRIES TÉLÉ

Année **M2** Heures de cours **18**

Entre dans l'univers de la télé : comprends ses contraintes, explore les types de séries, structure des arcs narratifs captivants, collabore en pool d'écriture, et crée ton concept de série pour captiver le public dès le pitch !

ATELIER BORNE D'ARCADE

Année **B2** Heures de cours **20**

En quelques jours, un challenge te sera proposé t'invitant à dessiner, programmer et bricoler ta propre borne d'arcade jouable !

Trans-média

BACHELIER + MASTER /// 5 ANS

UNE CODIPLÔMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD, IMEP et HEPH CONDORCET ///



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Quelques événements et activités jalonnent le parcours en Transmédia. Participe à des workshops, assiste à des conférences, prends part à des jams et à des hackatons ici et ailleurs, mesure-toi à une série de concours : autant d'occasions de faire d'incroyables rencontres et de te construire un réseau professionnel !

Un stage obligatoire en Bac 3 te permet de mettre en application et de développer tes compétences dans un environnement professionnel. Un stage

facultatif en Master 2 t'offre la possibilité de t'intégrer dans le monde du travail tout en finalisant tes études.

Nous offrons à nos étudiants et étudiantes en Master la possibilité d'une double diplomation avec l'École des arts numériques, de l'animation et du design à l'Université du Québec, dans le cadre du DESS en design narratif.

De nombreuses possibilités d'Erasmus sont également possibles tout au long du cursus.



PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire pour accéder à la formation en Transmédia à partir du Bachelier, et il n'y a pas d'examen d'entrée. Tu es le/la bienvenu-e !

En termes de matériel nécessaire, on recommande évidemment que tu te procures ta machine pour un environnement de

travail optimal et familier le plus tôt possible. Pour les caractéristiques techniques, rends-toi sur **ivrtransmedia.heaj.be**. En première année du bachelier, on te pardonne, on sait que l'orientation n'est peut-être pas encore définitive. Un service de prêt est disponible pour te permettre un apprentissage optimal.



PAS SÛR-É DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu veux développer encore plus les côtés ludiques et toucher plus directement au jeu vidéo, alors on a une formation taillée pour toi. -> **ivrtransmedia.heaj.be**

• tu as une réelle sensibilité pour l'environnement, le design et les nouvelles technologies, notre bachelier **GreenPack** est fait pour toi, mélangeant design, graphisme, éco-conception et quelques bases en sciences. -> **green-pack.be**

• tu as plutôt envie de te spécialiser dans la réalisation concrète dans un de ces sujets, un de nos autres bacheliers du département Industries Créatives et Numériques t'attend les bras ouverts. -> **heaj.be**





DÉCOUVRE L'UNIVERS DE Green PACKAGING DESIGN

Un programme innovant et créatif qui te plonge dans l'univers du design d'emballage, un métier d'avenir à la croisée des valeurs écologiques et des innovations futuristes.

L'emballage est omniprésent dans notre quotidien, nous en utilisons en moyenne 15 par jour. Apprends à maîtriser les éco-matériaux, le design, le graphisme et le storytelling. Explore des concepts tels que refuser, réutiliser, réduire et recycler pour créer des emballages intelligents, qui ne sont plus des déchets.

Deviens Green Packaging Designer et saisis l'opportunité d'une carrière passionnante dans un secteur en constante évolution. Ce domaine prometteur assure un avenir durable, avec un métier qui allie innovation, bien-être et impact positif sur la planète.

Participe au changement dès maintenant !



LA FORMATION Green Packaging Design DANS LES GRANDES LIGNES

UN PROGRAMME INNOVANT ET CRÉATIF POUR RÉALISER DES EMBALLAGES ÉCOLOGIQUES DE LA CRÉATION À LA PRODUCTION

Deviens Designer d'emballage

Le design d'emballage: c'est bien plus que du packaging!

En tant que designer d'emballage, ton rôle est de créer des designs uniques qui combinent style et utilité pour toutes sortes de produits, qu'il s'agisse de nourriture, de cosmétiques ou de biens de consommation variés.

Ce métier polyvalent exige une bonne dose de créativité, des compétences techniques pointues, ainsi qu'une compréhension approfondie des enjeux marketing et des préoccupations environnementales.

CRÉATIVITÉ

Tu es chargé de rendre le produit attractif et de capter l'attention en rayon.

Pour ça, tu joues avec les couleurs, les typographies, les formes et les textures pour créer un impact visuel qui fait mouche.



EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Au-delà de l'esthétique, ton emballage doit être fonctionnel, facile à ouvrir, transporter et manipuler.

Ta mission est d'améliorer l'expérience utilisateur en rendant l'emballage pratique et agréable à utiliser.



TECHNOLOGIE ET INNOVATION

Certains designs d'emballage incluent des technologies interactives comme les QR codes ou la réalité augmentée.

Tu innoves également en matière de formats et de matériaux pour répondre aux nouvelles tendances et attentes du marché.



CONFORMITÉ ET SÉCURITÉ

Les emballages doivent respecter des normes strictes pour protéger les produits, notamment dans l'alimentaire et le pharmaceutique. Tu travailles avec des experts légaux et techniques pour assurer cette conformité.



LE TRANSPORT ET LA LOGISTIQUE

Le transport et la logistique sont essentiels pour que tes créations arrivent intactes, tout en réduisant leur empreinte écologique. En optimisant la taille, le poids et la

résistance de tes emballages, tu facilites leur transport, réduis les coûts et dimines les émissions de CO₂. Chaque détail compte pour un design à la fois pratique et durable!



DURABILITÉ ET ÉCO-DESIGN

Face aux enjeux écologiques actuels, tu intègres des solutions durables, comme l'utilisation de matériaux recyclables ou compostables, les systèmes de réutilisation et l'optimisation des ressources.

La protection de la biodiversité est au cœur de nos pratiques, et la nature devient une véritable source d'inspiration pour concevoir des solutions créatives et respectueuses de l'environnement.

LES 4 R

Réinventer Réduire Réutiliser Recycler



ÉCO-MATÉRIAUX

Les éco-matériaux, fabriqués à partir de ressources renouvelables, recyclées ou compostables, te permettent de concevoir des produits plus responsables sans rien sacrifier à la qualité ou à l'esthétique.

En les intégrant dans tes créations, tu contribues activement à la transition vers une économie circulaire et encourages des choix de consommation plus respectueux de l'environnement.



UNE CODIPLÔMATION HAUTE ÉCOLE CHARLEMAGNE ET HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD ///



Les cours se déroulent à la HAUTE ÉCOLE CHARLEMAGNE - TECHNIQUE Rue Verlaine 9 - 5030 Gembloux +32 81 62 56 10

Contact
vinciane.lamy@heaj.be
valerie.vanvynck@hech.be

Rejoins-nous sur [green-pack.be](https://www.green-pack.be)

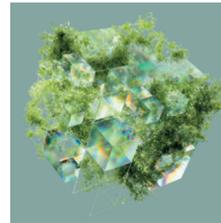
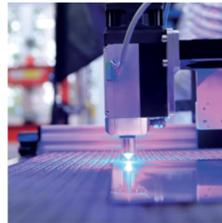
SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Pour être un designer d'emballage efficace, il est important de comprendre la chimie et la physique des matériaux. Cette connaissance te permet de mieux dialoguer avec les experts de la chaîne, comme les ingénieurs et les fournisseurs de matériaux.

environnementales et fonctionnelles. Bref, la science des matériaux te permet de créer des emballages qui respectent à la fois la conception et les enjeux pratiques de la production!

En maîtrisant les propriétés des matériaux, tu peux choisir ceux qui allient performance, durabilité et sécurité, tout en répondant aux exigences

Tu auras l'opportunité d'expérimenter tes projets directement en laboratoire, en utilisant les dernières technologies disponibles dans notre fab lab.



Projet de BI // Elliott Culot

MÉTIER CRÉATIF, DURABLE ET SECTEUR EN FORTÉ CROISSANCE

Le métier de designer d'emballage est un secteur en plein boom, offrant une multitude d'opportunités d'emploi. Avec la **croissance continue de la demande en solutions durables et créatives**, les entreprises recherchent constamment des talents pour innover et répondre aux défis environnementaux.

C'est un domaine où les perspectives sont grandes, avec des besoins en designers qualifiés dans divers secteurs, garantissant des débouchés professionnels solides et un avenir prometteur pour ceux qui se lancent dans cette voie. **Un vrai marché du plein emploi pour les créatifs!**



Green PACKAGING DESIGN

BACHELIER /// 3 ANS

UNE CODIPLÔMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD, IMEP ET CONDORCET ///



APPRENTISSAGE FONDÉ SUR LES NEUROSCIENCES

L'apprentissage est un processus vivant où l'échec est vu comme une étape essentielle. Grâce aux neurosciences, on comprend que l'erreur stimule la créativité et permet d'avancer. Ce modèle d'apprentissage, axé sur la bienveillance, est accessible à tous.

En Green Packaging Design, on valorise l'expérimentation, l'intelligence collective et la diversité des talents, car c'est en testant, en apprenant, en partageant et en partageant que les meilleures idées prennent vie.

APPRENTISSAGE PROFESSIONNALISANT

L'apprentissage professionnalisant, c'est travailler comme dans un véritable studio de design! Tu vas non seulement acquérir des compétences techniques, mais aussi partager des expériences et des idées avec tes professeurs, qui sont eux-mêmes des experts du secteur.

En plus, tu participes à des projets réels qui te préparent aux défis du monde professionnel, avec des stages pour te plonger encore plus dans l'univers du design. Une vraie immersion pour te former et te donner toutes les clés pour réussir!

NOUVEAU

Tu as déjà un métier mais tu souhaites changer de voie? Réinvente ta carrière grâce à notre programme de coaching personnalisé

Green Packaging Design propose des programmes personnalisés spécialement conçus pour ceux qui souhaitent se recycler ou changer de carrière. Grâce à un accompagnement sur mesure, tu pourras acquérir de nouvelles compétences en design d'emballage durable et repartir avec une certification reconnue pour booster ta reconversion professionnelle.

Nous nous appuyons sur tes compétences existantes pour créer un programme adapté à ton rythme et à tes besoins, avec des cours accessibles en présentiel ou sous forme de coaching individuel. Quel que soit ton parcours, notre programme t'accompagne pour trouver ta voie dans un secteur en pleine expansion.



PAS SÛR-É DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

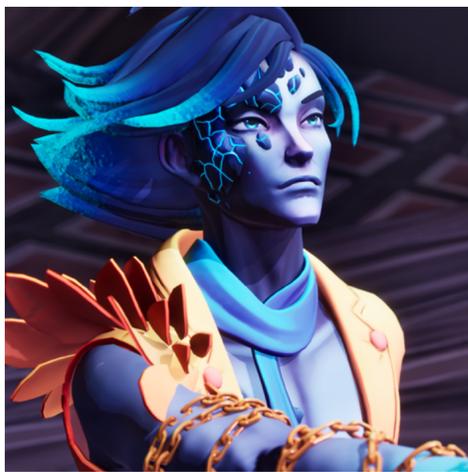
Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves? La HEAJ a d'autres choix pour toi!

Si:
• tu veux développer tous les côtés graphiques et toucher plus directement à tous les supports imprimés et à la publicité, alors on a une formation taillée pour toi.
-> **Communication Graphique et publicitaire**

• tu as l'envie de te plonger dans la 3D et les effets spéciaux pour les vidéos et le cinéma, notre bachelier 3D VFX est fait pour toi, mélangeant le design 3D, le texturing et les technologies numériques.
-> **Effets spéciaux 3D**

• tu as plutôt envie de te spécialiser dans la réalisation concrète dans un de ces sujets, un de nos autres bacheliers du département Industries Créatives et Numériques t'attend les bras ouverts.
-> **heaj.be**





LA FORMATION JEU VIDÉO, DANS LES GRANDES LIGNES

DONNE VIE À TES RÊVES ET FABRIQUE LES JEUX VIDÉO DE DEMAIN !

LA FORMATION

UN PARCOURS EN 5 ANS

En première année, tu découvres les métiers du jeu vidéo ainsi qu'une variété d'outils créatifs, et tu profites d'un module d'orientation pour choisir ta voie. Dès la deuxième, tu te spécialises dans une filière de ton choix (game art, game design,

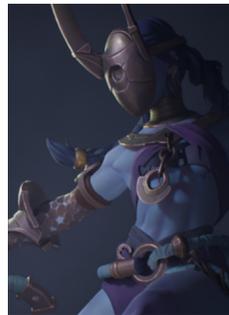
programmation ou tech art). En troisième, tu pars en stage et tu réalises une variété de jeux. En quatrième et en cinquième, tu entends et développes en équipe une expérience de jeu complète pour te professionnaliser dans le domaine.

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Notre offre de formation repose essentiellement sur une pédagogie par projet : tu dois régulièrement mobiliser ce que tu apprends en cours dans des projets créatifs transversaux à réaliser seul-e ou en équipe.

L'idée ? Nous assurer que la formation est toujours rattachée avec la réalité du secteur et ses besoins, et te permettre de te former auprès de personnes expérimentées qui travaillent dans l'industrie.

Note bien que dès la première année, tu apprends à travailler avec les outils les plus utilisés dans l'industrie, comme le célèbre moteur Unreal Engine ou encore Unity !



Notre objectif : te rendre acteur et actrice de ton parcours de formation, donner sens à tes apprentissages, développer tes compétences créatives et t'aider à constituer un portfolio de productions qui t'aidera à te démarquer dans le monde professionnel.

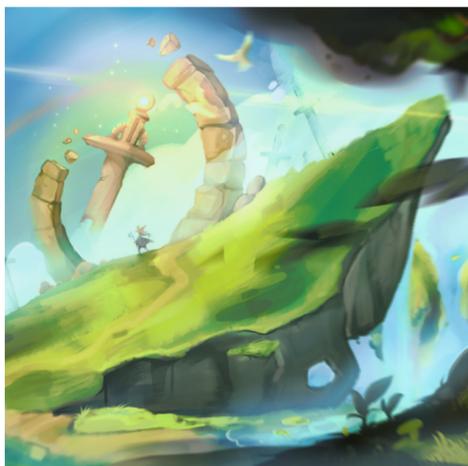
Nous t'apprenons également à développer une affinité pour la recherche afin de t'aider, en toute autonomie, à stimuler ta curiosité et à donner vie à ton imagination.

LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI ? LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Grâce à notre formation, tu pourras embrasser les carrières ci-dessous :

- Game designer
- Game artist (environment artist, character designer, etc.)
- Tech artist
- Programmeur-euse
- Programmeur-euse gameplay
- Concept artist
- Narrative designer
- Level designer
- Producteur-ice de jeux vidéo
- Développeur-euse indépendant-e



LE JEU VIDÉO

UNE PASSION, UN MÉTIER, UN AVENIR

Le bachelier de transition et le master en jeu vidéo forment des professionnels et des professionnelles de haut niveau prêts à rejoindre l'industrie vidéoludique. La formation te propose une vision 360° des métiers du jeu vidéo et développe les compétences attendues pour rejoindre des entreprises actives dans le secteur ou créer ton propre studio.

En te lançant dans ces études, tu choisis de contribuer à l'essor du jeu vidéo belge et à son rayonnement international. Tu y acquerras l'expertise et l'expérience pour intégrer un secteur dynamique en pleine expansion. Tu rencontreras également des pros de l'industrie, afin de rejoindre un réseau solide et actif qui t'aidera à démarrer ta carrière et à nouer des contacts intéressants.

La Belgique est un petit pays et, malgré un grand vivier de talents, notre secteur fait face à une pénurie de compétences spécifiques dans les domaines que nous te proposons d'embrasser. Toutefois, dans cette industrie, le talent et la créativité sont les moteurs de l'innovation et du succès. En aiguisant ton sens de la recherche, en t'aidant à trouver ta voie, en raffinant tes compétences techniques et artistiques, nous t'aidons à développer les atouts indispensables pour réussir dans ce secteur en constante évolution.

Entre dans la légende et laisse ton empreinte sur l'histoire des jeux vidéo !

FILIÈRES DE SPÉCIALISATION

Dès la deuxième année, tu te spécialises dans un domaine de ton choix qui tracera les contours de ta carrière professionnelle.



Game art

Réalise des mondes graphiques qui donneront vie à des univers vidéoludiques époustouflants. Dessine et sculpte des personnages,

des environnements et des objets 3D incroyables. Habille de magnifiques niveaux de jeu et maîtrise l'art de la direction artistique.



Game design

Imagine des concepts de jeu et réalise des prototypes rapides pour donner corps à tes idées. Crée des univers captivants, des mécaniques

de jeu innovantes, des niveaux amusants et des récits inoubliables. C'est toi l'architecte des jeux vidéo de demain !



Localisation

Les cours se déroulent à la HEAJ sur le site des Cadets (Avenue Comte de Smet de Nayer 20, à Namur) et ses environs, ainsi qu'en extérieur selon les projets proposés.

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be



Programmation

Code le futur du jeu vidéo et maîtrise les langages de programmation pour donner vie aux idées de jeux. Deviens un expert ou

une experte des moteurs de création et développe des gameplays inoubliables et agréables à jouer.



Tech art

Développe des effets visuels innovants et deviens un expert ou une experte de la technique au service de l'art. Traduis les exigences

artistiques en solutions techniques et conçois des outils de développement au service des projets de jeu.

Découvre l'intégralité des grilles de cours sur notre site web jvtransmedia.heaj.be

INITIATION AUX MOTEURS ET LOGICIELS

Année **B1** Heures de cours **70**

Apprends les bases des célèbres moteurs Unreal Engine et Unity pour développer, dès la première année, tes premiers jeux !

ATELIERS DE PRODUCTION EN JEU VIDÉO

Année **B1** Heures de cours **110**

Essaie-toi aux métiers en lien avec le game art, le game design, la programmation ou le tech art afin de choisir l'option qui te convient le mieux. Participe ensuite à ta première game jam !

JEU, VIDÉO

BACHELIER + MASTER /// 5 ANS

UNE CODIPLÔMATION HEAJ, HEH, HEPH, CONDORCET, UMONS ET UCLouvain //

HEAJ.be UMONS HEPH UCLouvain CONDORCET

ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Chaque année, nous te proposons de participer à des expériences humaines inoubliables comme des game jams, au côté de professionnels et de professionnelles du domaine ! Nous organisons également régulièrement des workshops ou des sprints (qui consistent, par exemple, à réaliser un prototype de jeu sur un temps très court).

Deux stages (un obligatoire en 3^e année, un autre facultatif en 5^e année) te permettent d'intégrer le monde professionnel et de vivre tes premières expériences en studio.

En master, tu auras deux grosses productions à réaliser :

Le TFE (Travail de Fin d'Études)
C'est un travail de production qui vise à démontrer ta capacité à produire un jeu vidéo, de l'idéation

à la diffusion, en vue de développer des compétences professionnelles avancées. Il s'agit aussi d'une contribution à l'industrie car il permet de faire progresser la scène médiatique belge.

Le mémoire
C'est un travail qui peut prendre trois formes (essai, projet ou stage) et qui vise à démontrer ta capacité à mener des recherches indépendantes sur un sujet particulier et à produire un papier scientifique original d'environ 30 pages.

Tu auras également l'occasion de participer à des salons ou encore de faire tester tes projets de jeu au grand public lors d'événements auxquels nous prenons part.

Une codiplômation avec une université du Québec et de nombreuses expériences Erasmus te sont également proposées dans le cadre de la mobilité étudiante !

PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire : nous reprenons les bases avec toi et nous te donnons, dès la première année, les outils théoriques et méthodologiques fondamentaux qui t'aideront à bien démarrer tes études.

Attention : un ordinateur portable personnel est requis. Consulte les spécificités conseillées sur notre site web et, en cas de difficulté, n'hésite pas à t'adresser au service social de la Haute École pour découvrir les aides disponibles.



PAS SÛR-E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu aimes les jeux vidéo, mais voudrais varier beaucoup plus les médias et créer des univers narratifs vastes à travers une diversité d'expériences, alors on a une formation taillée pour toi en **Architecture Transmédia**. -> jvtransmedia.heaj.be

• tu as une réelle sensibilité pour l'environnement, le design et les nouvelles technologies, notre bachelier **GreenPack** est fait pour toi, mêlant design, graphisme, éco-conception et quelques bases en sciences. -> green-pack.be

• tu as plutôt envie de te spécialiser dans la réalisation concrète dans un de ces sujets, un de nos autres bacheliers du département **Industries Créatives et Numériques** t'attend les bras ouverts. -> heaj.be



LA FORMATION FILMS ANIMATION 3D, DANS LES GRANDES LIGNES

PLONGE DANS UN PARCOURS CRÉATIF COMPLET POUR DONNER VIE À TES IDÉES ET CONTRIBUER À LA CONCEPTION D'UN FILM D'ANIMATION 3D COMME LE ROBOT SAUVAGE OU UNE SÉRIE COMME ARCANÉ, LOVE DEATH AND ROBOTS...

DÉCOUVRE LES UNIVERS DES

FILMS D'ANIMATION 3D

Un professionnel du film d'animation 3D bénéficie de nombreuses opportunités de carrière, que ce soit en studio, en freelance ou au sein de grandes entreprises en Belgique et à l'étranger, notamment en France, aux États-Unis et au Canada. Ces experts interviennent sur des projets variés et stimulants dans des domaines tels que le cinéma, les jeux vidéo, la publicité ou la réalité virtuelle. De la modélisation de personnages et de décors à l'animation, en passant par le texturing, le rigging et l'éclairage, leurs compétences sont très recherchées dans un marché en forte progression, dynamisé par la demande croissante de contenus numériques et d'expériences immersives.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur le site de la Place des Cadets (20 Avenue Comte de Smet de Nayer à **Namur**).

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be

FILMS ANIMATION 3D

BACHELIER /// 3 ANS

UNE FORMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD



LA FORMATION

UNE PREMIÈRE ANNÉE D'ORIENTATION

Lors de ta première année à la Haute École Albert Jacquard, tu découvriras toutes les disciplines graphiques du monde numérique. C'est une année passionnante où tu toucheras à tout : web, animation, graphisme,

photo et vidéo, 3D ou encore illustration. Cette année est cruciale pour t'aider à trouver ta voie et choisir l'option qui te correspond le mieux pour le reste de ton parcours. Viens explorer, créer, et libérer ton potentiel créatif chez nous !

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Dans le bloc 2, après avoir exploré les bases de la modélisation, du texturing, du rigging et de l'animation entre autres pour la 3D, ainsi que les fondamentaux de la mise en scène, du storyboard et du scénario pour le storytelling, tu réaliseras ton premier projet intégré. Ce projet te permettra de mettre en pratique les compétences acquises et de démontrer tes talents. En travaillant en petite équipe, tu découvriras les étapes clés de la création d'un court-métrage et développeras une approche socio-constructive de la production, une première expérience du travail collaboratif.

Des exercices courts et ciblés te permettront de consolider tes acquis et de développer des automatismes, essentiels pour progresser. Au bloc 3, l'année sera marquée par deux temps forts. Tu réaliseras un travail de fin d'études : un film d'animation complet en groupe élargi, reflétant les réalités du travail en production. En parallèle, un stage en entreprise t'offrira une expérience précieuse pour découvrir le milieu professionnel et, peut-être, poser les premières bases de ta carrière.

Chaque étape est pensée pour t'aider à devenir autonome et faire de toi un professionnel qui saura s'adapter aux différentes situations que tu rencontreras en entreprise.

La formation repose sur la mise en pratique systématique des théories abordées.

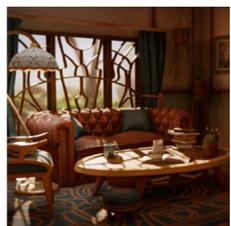
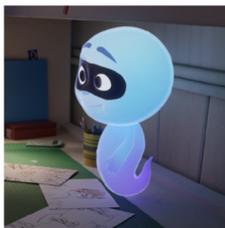
COURS PHARES / OPTIONS

Plonge au cœur de la création 3D avec des cours phares qui te préparent à maîtriser les compétences essentielles du secteur. De l'animation à l'éclairage, en passant par le design de personnages, explore des disciplines clés qui mettent en avant ton potentiel artistique et technique.

INTRODUCTION À L'ANIMATION 3D

Année **B2** Heures de cours **24**

Donne vie à tes idées ! Maîtrise les bases de l'animation 3D, du timing à la fluidité des mouvements, pour insuffler énergie et dynamisme à tes créations.



LIGHTING

Année **B2** Heures de cours **30**

Transforme tes scènes avec des jeux de lumière. Apprends à créer des atmosphères immersives et des rendus cinématographiques en maîtrisant l'éclairage 3D.

CHARACTER DESIGN

Année **B2** Heures de cours **30**

Conçois des personnages uniques et expressifs. De l'idée à la conception 3D, découvre les secrets pour donner une âme et du style à tes créations.



ANIMATION 3D INTERMÉDIAIRE

Année **B2** Heures de cours **30**

Passes à la vitesse supérieure en animation ! Approfondis les techniques avancées pour des mouvements réalistes et captivants, avec un focus sur l'acting et le storytelling visuel.

ANIMATION LAYOUT & ACTING

Année **B2** Heures de cours **30**

Raconte des histoires puissantes ! Apprends à composer des scènes dynamiques et à insuffler de l'émotion grâce à des mises en scène et un acting percutant.



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

La formation est rythmée par des expériences clés qui te plongent dans les réalités du métier. Parmi elles, la réalisation d'un travail de fin d'études (TFE) : un film d'animation complet conçu en équipe. Ce projet collaboratif te permet de vivre toutes les étapes de production, du concept initial à la finalisation, dans une dynamique proche de celle des studios professionnels. C'est une opportunité unique de perfectionner tes compétences et de bâtir un portfolio solide, véritable tremplin vers ta carrière. En parallèle, le stage te permet de t'immerger pleinement dans le monde du travail. Réalisé en Belgique, en Europe ou même sur

d'autres continents, il offre une expérience concrète au sein d'une entreprise, où tu pourras mettre en pratique tes acquis, découvrir de nouvelles méthodes et élargir ton réseau professionnel. Ce stage est souvent une porte d'entrée vers l'emploi, et certains étudiants y trouvent même leur première opportunité de carrière. Enfin, des séminaires professionnels enrichissent la formation en te donnant l'occasion de rencontrer des experts du secteur, de t'inspirer de leurs parcours et de mieux comprendre les attentes du marché. Ces moments forts te préparent à aborder avec confiance les défis de l'industrie de l'animation 3D.



PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire pour accéder à la formation en Films d'Animation 3D, et il n'y a pas d'examen d'entrée. Tu es le/la bienvenu-e !

En termes de matériel nécessaire, on recommande évidemment que tu te

procures ta machine pour un environnement de travail optimal et familial, mais tu peux attendre la fin de ta première année d'orientation et la certitude de ton choix pour faire cet achat. Pour les caractéristiques techniques, rendez-vous en fin de B1 !

LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI ? LES MÉTIERS DU FILM D'ANIMATION 3D

Que tu rêves de créer des personnages, de concevoir des décors, de travailler la mise en scène ou de donner vie aux personnages, la formation t'accompagne pour trouver ta voie et te préparer à exceller dans ton domaine de prédilection.

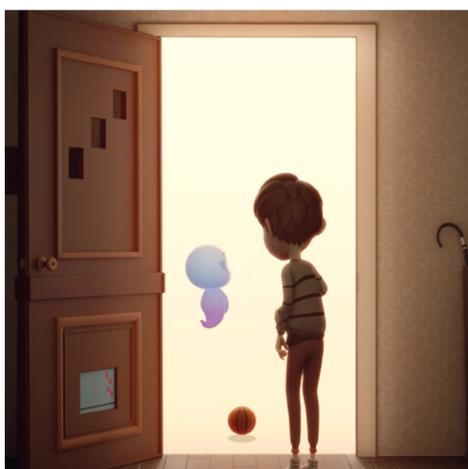
La formation films animation 3D ouvre la voie à de nombreux secteurs d'activités et types d'emplois, tous en lien avec la création numérique et l'animation. Que ce soit pour le cinéma, la télévision, ou le secteur du jeu vidéo, les compétences acquises permettent de répondre à des besoins créatifs variés.

Secteurs d'activités

Cinéma d'animation ; Chaînes de télévision ; Sociétés d'effets spéciaux numériques ; Productions indépendantes pour la télévision ; Films institutionnels ; Sociétés industrielles et cabinets d'architecture ; Studios de création Design ; Services audiovisuels d'entreprises ; Productions de films publicitaires ; Productions internet / jeux vidéo...

Types d'emplois accessibles

- **Réalisateur-ice de film d'animation** : Création et direction d'un projet d'animation de A à Z.
- **Modeleur-se 3D** : Conception de personnages, objets et environnements en 3D.
- **Animateur-ice 3D** : Animation de personnages et objets pour films, jeux vidéo, et publicités.
- **Renderer - Lighting Designer** : Création de l'éclairage et du rendu final des scènes en 3D.
- **Character Designer** : Conception de personnages pour des projets d'animation ou de jeux.
- **Mapper / Sketch Designer** : Conception de maquettes ou de croquis pour des projets visuels.
- **Chef-fe de projet** : Coordination d'une équipe de créateurs pour un projet d'animation.
- **Storyboarder** : Création des storyboards pour visualiser les scènes clés du film. Texturing / Shading Artist : Application des textures et des matériaux pour donner vie aux modèles 3D.
- **Graphiste 2D-3D Publicité** : Création de visuels pour des campagnes publicitaires en 2D et 3D.
- **Directeur-ice artistique** : Supervision de la direction visuelle d'un projet, en cohérence avec la vision créative.



PAS SÛR-E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu veux développer encore plus les côtés ludiques et toucher plus directement au Jeu Vidéo, alors on a une formation taillée pour toi. -> jvtransmedia.heaj.be

• tu souhaites en effet développer tes compétences en 3D et rendre crédible l'impossible, alors on a une formation taillée sur mesure pour toi en Effets Spéciaux 3D.

• tu as une réelle sensibilité pour la narration mais tu préfères l'idée de dessiner à la main et de donner vie à des personnages hauts en couleurs, alors la formation MéDeA est faite pour toi !

Pour les deux choix ci-dessus, retrouve les infos sur www.heaj.be





LA FORMATION COMMUNICATION GRAPHIQUE, DANS LES GRANDES LIGNES

DÉCOUVRE COMMENT FORMES, LETTRES ET COULEURS INTERAGISSENT POUR CRÉER DU SENS ET COMMUNIQUER IDÉES ET ÉMOTIONS À TRAVERS UNE GRANDE VARIÉTÉ DE SUPPORTS, DES AFFICHES À L'EMBALLAGE EN PASSANT PAR LES MAGAZINES ET LES CONTENUS EN LIGNE

LA FORMATION

UNE PREMIÈRE ANNÉE D'ORIENTATION

Lors de ta première année à la Haute École Albert Jacquard, tu découvriras toutes les disciplines graphiques du monde numérique. C'est une année passionnante où tu toucheras à tout : web, animation, graphisme,

photo et vidéo, 3D ou encore illustration. Cette année est cruciale pour t'aider à trouver ta voie et choisir l'option qui te correspond le mieux pour le reste de ton parcours. Viens explorer, créer, et libérer ton potentiel créatif chez nous !

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Comme la majorité des autres formations du Département Industries Créatives et Numériques, l'option Communication Graphique propose une pédagogie par projet. Cela signifie qu'après un premier quadrimestre (en B2) chargé en théorie et en apprentissage de logiciels et techniques ; tu plonges immédiatement dans la création concrète grâce à ces mêmes outils et techniques, et ce pour toute la suite du parcours.

emballages, du motion design et des capsules d'animation, des séries photographiques ou encore, parfois, des supports plus variés encore tels que des skateboards ! Ces projets te mettent dans un contexte d'apprentissage unique au contact de vrai-e-s professionnel-le-s qui sont autant des enseignants que des personnes ressources, chacune avec leur spécialité et que tu peux consulter pour améliorer tes travaux.

Depuis peu, la formation propose aussi, au sein-même de l'option Communication Graphique, des orientations qui te permettent de te spécialiser dans un aspect du graphisme parmi le branding, le motion design et le design graphique.

Des projets ambitieux jalonnent donc le parcours et te propose d'expérimenter les différentes disciplines de la communication graphique autour de briefings divers et variés. Sur base d'une commande, tu seras ainsi amené-e à produire des identités visuelles tout au long du cursus et à les décliner, en fonction du briefing, sur des campagnes d'affichage, des brochures, de la papeterie, des

DÉCOUVRE L'UNIVERS DE LA

COMMUNICATION GRAPHIQUE

La communication graphique ne se limite pas à l'assemblage de formes et de couleurs, elle transforme des idées en visuels attrayants et percutants. Dans un monde saturé d'images, le graphiste est essentiel pour transmettre des messages clairs et mémorables. Que ce soit pour une identité de marque, un logo, une affiche, une interface de site web, une campagne publicitaire, chaque projet vise à marquer les esprits tout en véhiculant des valeurs uniques.

Avec l'essor du numérique et l'avènement successif de nombreux nouveaux outils, ce secteur dynamique offre de nombreuses opportunités pour les jeunes talents. La communication graphique s'étend aujourd'hui à de nombreux domaines : événementiel, édition, culture, commerce, gaming... Partout, les graphistes influencent notre manière de voir et de comprendre le monde.

Ce programme te prépare à devenir un expert créatif et polyvalent, avec la possibilité de travailler et approfondir les aspects qui te passionnent le plus parmi le branding (l'image de marque), l'illustration, le motion design ou encore la photographie publicitaire.

COURS PHARES

Le programme propose des cours stimulants et pratiques, conçus pour éveiller la créativité et offrir une formation complète. De l'expérimentation graphique à la typographie, en passant par le packaging et le Mixed Media, chaque discipline permet d'explorer de nouvelles facettes du graphisme.

BRANDING

Année **B2-3** Heures de cours **200**

Tout au long du cursus, les étudiant-e-s sont invité-e-s à produire, décliner et adapter des identités de marque, incluant la création et l'exploitation de charte graphique.



MISE EN PAGE

Année **B2-3** Heures de cours **80**

De la grille modulaire à la gestion des détails d'un texte, les étudiant-e-s découvrent l'art de la page, de la composition, de la hiérarchie visuelle et de la lisibilité sur une variété de supports des affiches aux magazines.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur le site de la Place des Cadets (20 Avenue Comte de Smet de Nayer à **Namur**).

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be

GRAPHISME SUR EMBALLAGE

Année **B2** Heures de cours **20**

L'image de marque inclut parfois la création d'emballage et les notions de communication et de marketing. La création d'emballages est l'occasion d'envisager la notion de gamme et de niveau de gamme.

TYPŒGRAPHIE

Année **B2** Heures de cours **14**

Les étudiant-e-s apprennent à jongler avec une grande variété de typographies et découvrent les rudiments de la création typographique, extensible lors de l'un des ateliers spécialisés en B2 et en B3.



ATELIERS SPÉCIALISÉS

Année **B2-3** Heures de cours **20**

Après avoir acquis les bases, les étudiant-e-s se perfectionnent dans l'une des 8 disciplines proposées sous forme d'ateliers : illustration, typographie, affiches, mise en page, motion design, mix-média ou photographie.

MIXED MÉDIA

Année **B2-3** Heures de cours **30**

Les étudiant-e-s expérimentent diverses techniques et supports (sérigraphie, collages, montages photo...) afin de créer des visuels singuliers en combinant plusieurs médiums.



LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI? LES MÉTIERS DE LA COMMUNICATION GRAPHIQUE

La formation en communication graphique et publicitaire ouvre la porte à de nombreuses carrières dans des secteurs créatifs. Les débouchés sont variés. Les métiers ci-contre offrent des opportunités dans divers domaines, du digital à l'édition, en passant par la publicité, le cinéma et bien d'autres secteurs créatifs.

Et pourquoi pas continuer à étudier chez nous en **Master Transmédia** et devenir gestionnaire de projets graphiques sur différents médias ?

GRAPHISTE

Création de visuels percutants pour divers produits et supports (identités, affiches, logos, interfaces web, éditions). Utilise des outils graphiques pour transmettre un message clair et esthétique, en respectant l'identité visuelle.

ILLUSTRATEUR-ICE

Création d'images singulières pour des projets variés : livres, magazines, publicités. Donne vie à des concepts à travers des visuels, des illustrations numériques ou mixed media.

GRAPHISTE ÉDITORIAL-E

Conçois la mise en page de publications imprimées (magazines, livres, journaux) ou numériques. Crée une hiérarchie visuelle claire, combine texte et images pour une lecture fluide et attractive.

TYPŒGRAPHE

Création et modification des polices de caractères. Choix des formes, tailles et espacements pour donner du style au texte et renforcer l'esthétique d'un message.

PHOTOGRAPHE

Création d'images de qualité pour des campagnes publicitaires, des projets éditoriaux ou créatifs. Maîtrise l'éclairage, la composition et la post-production.

MOTION GRAPHIC DESIGNER

Conception d'animations graphiques pour des vidéos, publicités ou web. Donne vie aux images en jouant avec le mouvement, la typographie et les effets visuels.

DIRECTION ARTISTIQUE

Supervision de l'ensemble d'un projet visuel, de la conception à la réalisation. Coordination des équipes créatives pour garantir une cohérence esthétique et stratégique.



COMMUNICATION GRAPHIQUE PUBLICITAIRE

BACHELIER // 3 ANS

UNE FORMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

La formation en communication graphique va bien au-delà des cours théoriques. Elle inclut des moments clés pour s'immerger dans le monde professionnel. Un stage de trois mois, en Belgique ou à l'étranger, permet d'acquérir une première expérience professionnelle et de mettre en application les compétences sur des projets en contexte réel. Ce stage est aussi une occasion de développer ton réseau. Le dernier quadrimestre de la

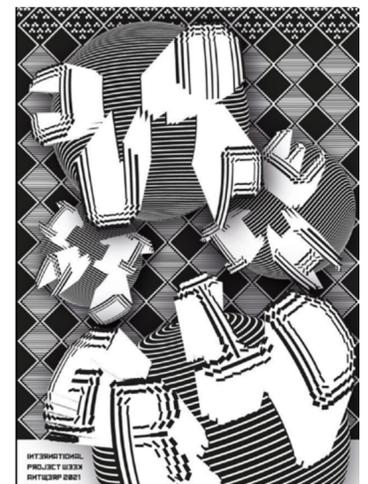
troisième année est consacré au Travail de Fin d'Études (TFE), un projet personnel qui résume la formation et sert souvent de tremplin pour trouver un emploi ou se lancer en freelance. En parallèle, des événements comme la Journée Porte Ouverte et des workshops, dont un sur la citoyenneté, permettent de travailler sur des projets à impact social, tout en renforçant les compétences techniques et l'esprit collaboratif.



PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire pour accéder à la formation en Communication Graphique, et il n'y a **pas d'examen d'entrée**. Tu es le/la bienvenu-e !

En termes de **matériel nécessaire**, on recommande évidemment que tu te procures ta machine pour un environnement de travail optimal et familier le plus tôt possible.



PAS SÛR-E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu as plutôt envie de te spécialiser dans l'illustration narrative et l'animation pour donner vie à des personnages hauts en couleur...
-> **Métiers du Dessin d'Animation 2D**

• tu veux mettre tes compétences graphiques au service d'univers de marque ou narratifs vastes et multimédia, alors la formation **Transmédia** est taillée pour toi.
-> jvtransmedia.heaj.be

• tu as un bon feeling avec la photographie et/ou la vidéo et tu veux expérimenter avec de nouvelles manières d'exploiter les images...
-> **Image Réelle**

• tu as une réelle sensibilité pour l'environnement, le design et les nouvelles technologies, notre bachelier **GreenPack** est fait pour toi, mélangeant design, graphisme, éco-conception et quelques bases en sciences.
-> green-pack.be

Pour ces deux choix, retrouve les infos sur www.heaj.be





LA FORMATION
INTERFACE
DESIGN &
DEVELOPMENT,
DANS LES
GRANDES
LIGNES

CETTE FORMATION VOUS MÈNERA DES PIÈGES DES DARKPATTERN AUX PLAISIRS D'EXPIÉRIENCES INTERACTIVES RÉUSSIES, DES SITES WEB AUX APPLICATIONS POUR SMARTPHONE, DU PARTAGE D'INFORMATIONS AUX DÉCOUVERTES LUDIQUES !

LA FORMATION

UNE PREMIÈRE ANNÉE D'ORIENTATION

Lors de ta première année à la Haute École Albert Jacquard, tu découvriras toutes les disciplines graphiques du monde numérique. C'est une année passionnante où tu toucheras à tout : web, animation, graphisme,

photo et vidéo, 3D ou encore illustration. Cette année est cruciale pour t'aider à trouver ta voie et choisir l'option qui te correspond le mieux pour le reste de ton parcours. Viens explorer, créer, et libérer ton potentiel créatif chez nous !

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Notre démarche est celle d'une pédagogie par projet, qui associe théorie et pratique au lieu de les séparer. Ces projets s'enchaînent et se complexifient progressivement, te permettant de maîtriser par la pratique l'ensemble des aspects théoriques, rendus ainsi plus digestes. Ces exercices te permettront par la même occasion de te construire un portfolio solide qui t'accompagnera dans ta recherche de stage et d'emploi. Pour certains de ces projets, tu travailleras en collaboration avec tes camarades des autres options et tu découvriras le travail en équipe avec des profils différents. Tu auras aussi l'occasion d'assister à des conférences assurées par des figures importantes du domaine.

Découvrir de nouveaux savoirs, échanger de nouvelles connaissances, partager tes intentions, collaborer entre collègues, passer de l'individuel au collectif deviendra ton quotidien. La maîtrise des bases du code, la connaissance des principes de composition graphique, la structuration de l'information, l'élaboration d'interactions et le développement de ton esprit critique seront abordés dans le cadre de finalités précises et variées, qui feront appel tant à ta créativité qu'à ta réflexion.

La complémentarité de tes activités d'apprentissage réunira la diversité des profils de tes enseignants pour qu'ensemble, étudiant-es et enseignant-es maintiennent le savoir en mouvement et permettent à chacun de trouver sa place dans la société d'aujourd'hui et de demain.

DÉCOUVRE L'UNIVERS DES

INTERFACES

Face à nos écrans, chacune de nos interactions est exécutée par le biais d'interfaces que nous percevons à peine et qui pourtant se révèlent indispensables à leurs accomplissements. En réalité, derrière ces écrans se cachent une multitude de personnes qui élaborent, conçoivent, codent les options que nous manipulons presque sans réfléchir.

La numérisation de nos sociétés est désormais omniprésente et même irremplaçable, portée aujourd'hui par l'avancée technologique de l'intelligence artificielle qui continuera encore à se généraliser. Néanmoins, une main d'œuvre humaine sera toujours nécessaire pour s'adresser aux êtres humains. En choisissant de t'inscrire dans notre option, nous te proposons de devenir l'un de ces acteurs.

Des développeurs web aux concepteurs d'expériences utilisateurs en passant par l'ensemble des nouveaux métiers qui verront le jour à l'avenir, nous te transmettrons les compétences fondamentales nécessaires pour te permettre d'intégrer cette industrie très actuelle et qui ne cessera d'évoluer. Nous veillerons également à te sensibiliser à l'impact écologique de ces projets, afin de te permettre d'élaborer des solutions les plus durables possibles.

Pour monter une agence web, un projet commercial, un concept d'influenceur, travailler dans des services administratifs ou encore t'impliquer dans la diffusion d'activités culturelles ou de propagation de revendications, l'étendue des domaines qui te seront accessibles ne dépendra plus que de tes envies.

COURS PHARES

PROJET JANUS

Année **B2** Heures de cours **84**

Entraîne ton esprit critique tout en développant tes compétences en code et en UX au travers d'un projet de mise en page web qui va t'amener à questionner les aspects positifs et négatifs d'une influenceur-euse de ton choix.

DATAPLAY

Année **B2** Heures de cours **84**

Apprends à manipuler des données et à les mettre en forme de manière fun et facilement accessibles. Au travers de ce projet, tu récupéreras un jeu de données, et tu devras proposer une nouvelle manière d'en parcourir le contenu.



LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI? LES MÉTIERS DE L'INTERFACE DESIGN & DEVELOPMENT

Que tu sois plus sensible à l'aspect graphique d'une interface, ou à sa réalisation codée, notre formation t'aidera à trouver tes marques, et à choisir l'aspect qui te correspond le mieux pour ton avenir professionnel.

UI/UX DESIGNER

Les compétences des UI et UX Designer s'étendent à des secteurs variés. Que ce soit pour un site web, une application, un jeu vidéo ou une borne, tous nécessitent un logiciel d'interface permettant l'interaction entre l'utilisateur-trice et les informations dont il ou elle a besoin. Les métiers de l'UI veillent à rendre ces interfaces visuellement attrayantes au regard de leurs utilisateurs. Les métiers de l'UX, quant à eux, ne se limitent pas uniquement au numérique ; réfléchir à la manière dont une borne peut être utilisée constitue également une étape clé dans le développement d'une interface.

DÉVELOPPEUR-EUSE FRONT-END

Penser les interfaces ne suffit pas à les concrétiser, bien que ce soit une étape importante du processus. Il faut également des développeurs pour les réaliser. Le métier de développeur est l'un des plus recherchés actuellement, c'est donc le moment idéal pour se lancer dans cette aventure ! Les développeur-euses Front-end sont celles et ceux qui créent ces interfaces.

DÉVELOPPEUR-EUSE BACK-END

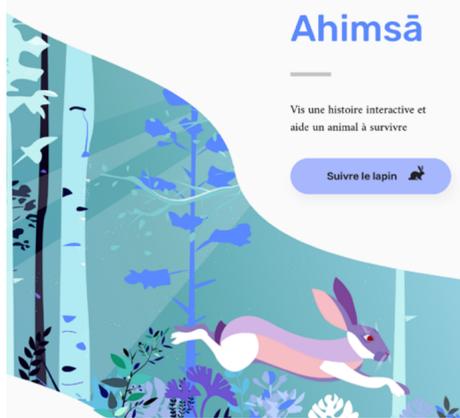
Lorsqu'on conçoit des interfaces, c'est souvent dans l'objectif d'interagir avec des données. Ces dernières doivent être traitées par un serveur pour être mises à disposition des interfaces via une API. Les développeur-euses Back-end sont les architectes de ces échanges, permettant ainsi à l'utilisateur de communiquer avec le serveur.

RÉFÉRENCIEUR-EUSE SEO

Aujourd'hui, il est essentiel d'apparaître parmi les premiers résultats des moteurs de recherche pour garantir la visibilité de son entreprise. Grâce à notre formation, tu pourras t'orienter vers le métier de consultant-e SEO. Aide les entreprises à maximiser leur impact en optimisant le référencement de leurs produits sur les moteurs de recherche et les réseaux sociaux.

INDÉPENDANT-E

Avec notre formation, si le travail en entreprise ne te convient pas et que tu préfères ajuster tes horaires selon tes préférences, tu disposeras de toutes les clés pour te lancer en tant qu'indépendant-e sur le marché du travail.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur le site de la Place des Cadets (20 Avenue Comte de Smet de Nayer à Namur).

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be



RETHINKING UX

Année **B2** Heures de cours **84**

Repense la manière de naviguer, propose de nouvelles interfaces, physiques ou numériques. Avec tes compétences, tu pourras améliorer un jeu ou une application de ton quotidien.

ILAB

Année **B3** Heures de cours **84**

Il est temps de porter tes compétences sur des plateformes physiques. Dans le projet iLab, tu auras l'occasion de découvrir comment construire à la main des bornes et des interfaces, tout en mettant l'accent sur l'accessibilité.

INTERFACE DESIGN & DEVELOPMENT

BACHELIER /// 3 ANS

UNE FORMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Le WebBasement est une jam organisée par les étudiants de l'option et soutenue par notre équipe. Deux jours sont dédiés au développement d'un projet en groupe dans un cadre un peu plus informel. À la clé, des cadeaux, des licences logicielles, et une expérience inoubliable !

Pendant la formation, tu découvriras la vie en entreprise au travers d'un stage de découverte. Tu accompagneras

des professionnels du métier durant leur travail pendant 8 semaines.

Chaque année, nos étudiants se rendent au KICK Festival, un événement incontournable dédié à la créativité, au numérique et à l'innovation. Une expérience unique qui nous inspire et nous connecte avec les tendances et les professionnels du secteur. Une belle source d'inspiration que nous intégrons à nos projets !



PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire pour accéder à la formation en Interface Design & Development, et il n'y a pas d'examen d'entrée. Tu es le/la bienvenu-e !

En termes de matériel nécessaire, on recommande évidemment que tu te procures ta machine pour un environnement de travail optimal et familier le plus tôt possible.



PAS SÛR-E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

- tu as une réelle sensibilité pour l'illustration mais branding, typographie, mixed-media et motion design résonnent en toi... -> Communication Graphique

Pour Communication Graphique ou toute autre formation en création assistée par ordinateur, retrouve les infos sur www.heaj.be

- tu as plutôt envie d'ouvrir tes horizons et d'intégrer les interfaces dans des projets créatifs et culturels plus vastes comprenant une large variété de médias... -> Transmédia

- tu veux développer une expertise en interfaces tout en intégrant les notions ludiques, narratives et expérientielles... -> Jeu Vidéo

Pour ces deux derniers choix, retrouve les infos sur jvtransmedia.heaj.be





LA FORMATION MéDea, DANS LES GRANDES LIGNES

LES MÉTIERS DU DESSIN D'ANIMATION, C'EST DESSINER, RECHERCHER, STORYBOARDER, CONCEVOIR DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES, LES ANIMER, ET PLUS ENCORE!

DÉCOUVRE L'UNIVERS DE L'

animation 2D

Les métiers du dessin d'animation 2D allient la créativité et la technique, et sont présents dans de nombreux secteurs : séries télévisées, films d'animation, courts-métrages, publicités, bannières web et jeux vidéo. Ce domaine offre une grande variété de métiers, chacun ayant son propre rôle et ses spécificités.

L'animateur.trice, par exemple, peut travailler sur différents formats : séries en cut-out, films promotionnels ou pédagogiques en motion-design, ou encore films en full animation. Selon le style choisi (cartoon, réaliste, pose à pose...), son travail d'animation variera en termes de technique et d'approche.

Le processus de création commence dès la préproduction, où les équipes développent les idées de scénario, le storyboard et les concepts graphiques. Vient ensuite la phase de production, qui comprend les rôles d'animateur-ice, décorateur-ice, intervalliste (qui trace les étapes intermédiaires de l'animation), et coloriste (responsable de l'application des couleurs). Enfin, la post-production intervient avec des étapes de compositing pour assembler les éléments visuels et les harmoniser.

Les métiers de l'animation 2D offrent un secteur riche et diversifié, offrant une collaboration entre différents métiers à chaque étape de la production.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur le site de la Place des Cadets (20 Avenue Comte de Smet de Nayer à Namur).

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be

LA FORMATION

UNE PREMIÈRE ANNÉE D'ORIENTATION

Lors de la première année à la Haute École Albert Jacquard, l'étudiant-e découvrira toutes les disciplines graphiques du monde numérique. C'est une année passionnante où il ou elle touchera à tout : web, animation, graphisme,

photo et vidéo, 3D ou encore illustration. Cette année est cruciale pour l'aider à trouver sa voie et choisir l'option qui lui correspond le mieux pour le reste de son parcours. De quoi explorer, créer, et libérer son potentiel créatif chez nous!

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Notre enseignement s'articule au travers de cours d'animation, de storyboard, de concepts artistiques (décors, composition d'images, character design, couleur, lumière), de post production, de la pratique du dessin (d'observation et d'imagination) ainsi que de cours de mise en scène et en image.

de son stage en entreprise et de ses travaux de fin d'année et d'étude. À l'issue de son cursus, l'étudiant-e est prêt-e à affronter les réalités et les nécessités de la vie professionnelle.

L'équipe pédagogique est issue du milieu de l'animation et a gardé, dans sa majorité, une activité professionnelle en parallèle de sa présence à l'école. Cela apporte à l'option MéDeA, une connaissance précise et réelle du monde et des exigences professionnelles ainsi qu'une mise à jour continue des enseignements et des pratiques.

L'équipe pédagogique met un point d'honneur à l'acquisition de l'autonomie de l'étudiant-e face à toutes les exigences qu'il ou elle rencontre lors de ces travaux journaliers,

TYPES DE COURS PRINCIPAUX

ANIMATION 2D, CUT-OUT, MOTION DESIGN, APPROCHE 2D-3D ET DESIGN SONORE

Années: B2-3 Heures de cours: 202

Ces cours d'animation abordent différentes techniques fondamentales de l'animation utilisées dans le milieu professionnel. Ils mêlent la théorie et la pratique avec des exercices concrets d'animation de personnages originaux. L'idée, est de se familiariser avec les outils et les méthodes de création visuelles et sonores, pour que chaque étudiant.e puisse acquérir des compétences essentielles en animation, peu importe la technique choisie.



STRUCTURE ET DESSIN

Années: B2 Heures de cours: 116

Les cours de dessin sont essentiels dans l'option et occupent les étudiant-e-s tout le long de leur cursus. Ils suivent des cours réguliers en présentiel et travaillent aussi à domicile sur un carnet de dessin avec des demandes spécifiques des professeurs. À l'école, on travaille les techniques de la perspective, de l'anatomie et de l'observation. Le dessin d'observation et le croquis se basent sur l'observation directe de la réalité. Cette observation est la base pour retranscrire le réel et l'interpréter dans les travaux créatifs.



LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI? LES MÉTIERS DE L'ANIMATION 2D

Cela mène aux métiers suivants :

- Animateur-trice
- Motion-designer-euse
- Storyboarder-monteur-euse
- Character-designer
- Concept-artist
- Layoutiste
- Décorateur-ric
- Cleaner
- Coloriste
- Compositeur-ric

Et pourquoi pas continuer à étudier chez nous en **Master Transmédia** et devenir gestionnaire de projets en animation sur différents médias ?



CONCEPT ART, DÉCORS, CONCEPTUALISATION, CHARACTER DESIGN ET DIGITAL PAINTING

Années: B2-3 Heures de cours: 166

Ces cours sont axés sur la création de décors et d'environnements, en utilisant des principes de composition et la technique du multiplan, et incluent la conception de personnages pour l'animation. On y apprend à travailler la couleur, choisir les bonnes palettes, et structurer ombres et lumières sur les décors et les personnages. Différentes techniques de colorisation et de peinture digitale sont aussi abordées.



LE COACHING, INDIVIDUEL ET/OU EN GROUPE

Années: B2-3 Heures de cours: 280

Ces cours sont des accompagnements ciblés et individualisés pour permettre aux étudiant-e-s d'avancer de manière structurée et logique dans la production des travaux créatifs que sont le partiel d'animation (court-métrage de moins d'une minute en individuel en B2 Q1) le TFA (le travail de fin d'année en binôme B2 Q2) et le TFE (travail de fin d'étude en équipe B3 Q1&Q2). L'équipe pédagogique aide les étudiant-e-s durant tout le processus créatif d'un film d'animation en 2D, de la préproduction à la postproduction.

PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour venir en Médea, il faut **aimer dessiner**, être curieux-se et passionné-e par l'univers du dessin narratif et de l'animation. Pour le reste, l'équipe pédagogique s'occupe de te former sur les différentes techniques et te pousser vers la créativité !

Concernant le matériel, il te faudra un **ordinateur portable** et, si tu confirmes ton choix vers MéDeA en deuxième année, il te faudra également une **tablette graphique**.



MéDea
LES MÉTIERS DU DESSIN D'ANIMATION 2D

BACHELIER /// 3 ANS

UNE FORMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Les workshops de l'option sont des moments d'exploration et d'apprentissage accéléré. Ils ponctuent les 2 années de formation :

Le **workshop concept** (B2) où en une semaine des équipes de 4 étudiants réalisent la conception graphique d'un court-métrage à partir d'une histoire imposée.

Le **workshop narration** (B2), storyboard et animatique où des équipes de 4 étudiant-e-s conçoivent un scénario original sur la base d'un thème imposé et le développent en storyboard et animatique en vue de développer un court métrage en individuel pour le partiel animation de janvier. (partiel animation : premier court-métrage en animation où l'étudiant-e doit concevoir un univers graphique qui lui est personnel et animer selon les techniques vues lors des cours d'apprentissage).

Le **workshop volume** (B3) où les étudiant-e-s en équipe de 2 développent un univers en 3 dimensions à partir de matériaux recyclés pour faire naître une image narrative à travers un objectif photo.

Le **workshop acting-posing** (B3) où les étudiant-e-s apprennent à utiliser leurs corps comme un outil de référence pour le posing en animation.

La participation au **festival** du film d'animation de Bruxelles, **ANIMA** (B2 et B3) où les étudiant-e-s se rendent chaque année pour voir des séances de court-métrages et de long-métrages d'animation nationales et internationales, des conférences, des speed datings des entreprises, le marché de l'emploi et les rencontres avec les professionnels. Pour les étudiant-e-s de B3, la possibilité de voir, avant chaque séance, leurs capsules animées, réalisées dans le cadre du cours de conception & réalisation.

Tout au long du cursus, l'étudiant-e est amené-e à réaliser il-ou elle-même des courts-métrages d'animation :

- En **B2** au deuxième quadrimestre, en **binôme**, le "TFA" ;
- En **B3**, durant toute l'année, en **groupes de quatre**, le "TFE".

Le stage en entreprise de 11 semaines (B3) permet une immersion de longue durée dans le milieu professionnel pour une première expérience concrète et un début de création de réseau professionnel.



PAS SÛR-E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu veux animer des histoires mais la 3D te séduit plus que le dessin à la main...
-> **Films d'Animation**

• tu as une réelle sensibilité pour l'illustration mais branding, typographie, mixed-media et motion design résonnent en toi...
-> **Communication Graphique**

Pour ces deux premiers choix, retrouve les infos sur www.heaj.be

• tu as plutôt envie d'ouvrir tes horizons et d'intégrer l'animation dans des projets créatifs et culturels plus vastes comprenant une large variété de médias...
-> **Transmédia**

• tu veux développer une expertise en character ou environnement design tout en intégrant les notions ludiques et expérientielles...
-> **Jeu Vidéo**

Pour ces deux derniers choix, retrouve les infos sur jvtransmedia.heaj.be





LA FORMATION
IMAGE RÉELLE,
DANS LES
GRANDES
LIGNES

**UNE FORMATION POUR
LES PASSIONNÉ·E·S DE
CREATION VIDÉO, DE PHOTO
ET DE TECHNOLOGIES
IMMERSIVES. CRÉE DES
EXPÉRIENCES VISUELLES
CRÉATIVE, SURPRENANTES
ET MÉMORABLES**

DÉCOUVRE LES UNIVERS DE L' IMAGE RÉELLE

Dans un monde où l'image est omniprésente, les professionnels de la photo, de la vidéo et des technologies immersives jouent un rôle clé. Ces experts capturent la réalité pour la sublimer, la transformer et la réinventer à travers des formats variés : vidéos, images fixes, réalité augmentée et virtuelle.

Le marché de l'image est en pleine expansion, porté par des industries telles que la publicité, le cinéma, les médias, mais aussi le secteur culturel et événementiel. Les plateformes numériques et les réseaux sociaux renforcent cette dynamique, offrant des opportunités de diffusion sans précédent et une demande constante pour des contenus originaux et immersifs.

De la prise de vue à la diffusion, en passant par le traitement numérique, ce métier requiert des compétences techniques pointues, une sensibilité artistique et une capacité à collaborer sur des projets ambitieux. Aujourd'hui, les créateurs d'images façonnent les tendances visuelles de demain, à la croisée de l'art et des nouvelles technologies.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur le site de la Place des Cadets (20 Avenue Comte de Smet de Nayer à Namur).

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be

LA FORMATION

UNE PREMIÈRE ANNÉE D'ORIENTATION

Lors de ta première année à la Haute École Albert Jacquard, tu découvriras toutes les disciplines graphiques du monde numérique. C'est une année passionnante où tu toucheras à tout : web, animation, graphisme,

photo et vidéo, 3D ou encore illustration. Cette année est cruciale pour t'aider à trouver ta voie et choisir l'option qui te correspond le mieux pour le reste de ton parcours. Viens explorer, créer, et libérer ton potentiel créatif chez nous !

COURS PHARES

L'option Image Réelle forme des créateurs polyvalents. Entre captation et projection mapping, montage et traitement numérique, elle allie technique et créativité pour sublimer le réel et explorer des univers immersifs. Idéal pour maîtriser les outils et collaborer sur des projets artistiques ambitieux.

Bien qu'elle ne s'y limite pas, l'option Image Réelle inclut des cours théoriques. Ils visent le développement de la culture visuelle et du sens critique, la compréhension des mécanismes narratifs et l'identification des effets de cadrages.

SYSTÈMES DE CAPTATION

Année **B2-3** Heures de cours **84**

Plonge dans l'art de capturer des moments uniques avec notre cours de Système de Captation, alliant photo et vidéo. Maîtrise les techniques pour transformer chaque image en une œuvre captivante !



EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Année **B3** Heures de cours **28**

Explore les frontières du virtuel avec le cours d'Expérience Immersive. Crée des univers captivants en VR, alliant innovation et narration pour transporter le spectateur au cœur de nouvelles dimensions.

PRISE & RETOUCHE SONORE

Année **B2-3** Heures de cours **18**

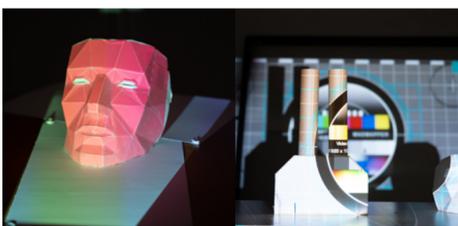
Explore l'art du son avec ce cours dédié. De la prise de son aux retouches, maîtrise les techniques pour créer des ambiances sonores percutantes et enrichir chaque projet audiovisuel.



RETOUCHES & TRUCAGES

Année **B2** Heures de cours **20**

Découvre l'univers des effets visuels avec le cours de Retouches et Trucages. Apprends à sublimer et transformer tes images grâce aux techniques avancées de VFX pour créer des univers spectaculaires et uniques. De la retouche précise aux trucages audacieux, jusqu'à la création de vos habillages vidéo, ce cours te permet de repousser les limites de l'imaginaire et de donner une nouvelle dimension à tes créations audiovisuelles. Idéal pour allier maîtrise technique et créativité visuelle, il transforme chaque image en un véritable spectacle époustouflant.



DISPOSITIFS SCÉNIQUES

Année **B2** Heures de cours **20**

Plonge dans l'art du projection mapping avec le cours de Dispositifs Scéniques. Apprends à transformer des surfaces en écrans interactifs grâce aux techniques avancées de mapping, enrichies par des bases en 3D. Ce cours te permet d'explorer les interactions entre image et espace, en alliant créativité et technologie. Idéal pour concevoir des expériences immersives et spectaculaires, adaptées aux arts de la scène, aux installations artistiques et aux projets événementiels.

LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI ? LES MÉTIERS DE L'IMAGE RÉELLE

La formation Image Réelle propose un parcours flexible et varié permettant aux étudiants d'être pluridisciplinaire et de définir leur orientation dans le secteur de l'audiovisuel. Grâce à une approche polyvalente, les étudiants explorent divers aspects comme la photographie, la vidéo, le son, et les VFX. Cette diversité leur permet de découvrir leurs passions et de choisir des spécialisations adaptées à leurs intérêts, qu'il s'agisse de la création de contenus immersifs en VR, de la retouche et du trucage d'images, ou de la gestion de projets audiovisuels.

La formation Image Réelle prépare les étudiants à un marché de l'audiovisuel en pleine expansion, où les opportunités sont nombreuses et variées. Les diplômés peuvent envisager des carrières dans différents secteurs, allant de la production de films et de documentaires à la création de contenus pour le web, la mise en place de dispositifs scéniques, et la réalité virtuelle. Avec l'essor des plateformes de streaming et des médias numériques, la demande de professionnels capables de créer des contenus visuels de qualité ne cesse de croître.

Les sortants de cette formation ont la possibilité de travailler en tant que réalisateurs, monteurs, opérateurs de prise de vue, graphistes VFX, ou encore concepteurs d'expériences immersives. Les compétences acquises leur permettent également d'explorer des niches spécialisées, telles que la projection mapping, le son 3D, et le développement de contenus interactifs.

L'évolution potentielle des diplômés est prometteuse. En intégrant des entreprises innovantes, des studios de production ou en se lançant en freelance, ils peuvent évoluer rapidement dans leur carrière. Avec l'acquisition d'expérience, ils peuvent accéder à des postes de direction, à la gestion de projets artistiques de grande envergure, ou même à la création de leur propre entreprise dans le secteur.

De plus, la formation met l'accent sur le développement d'un réseau professionnel solide, essentiel pour naviguer dans ce domaine dynamique. En participant à des projets collaboratifs, des conférences, et des événements de l'industrie, les étudiants établissent des contacts précieux qui pourront les aider à saisir des opportunités de carrière. Le marché de l'audiovisuel offre aux diplômés de l'option Image Réelle un panorama de possibilités, les préparant à devenir des acteurs clés d'une industrie en constante évolution.

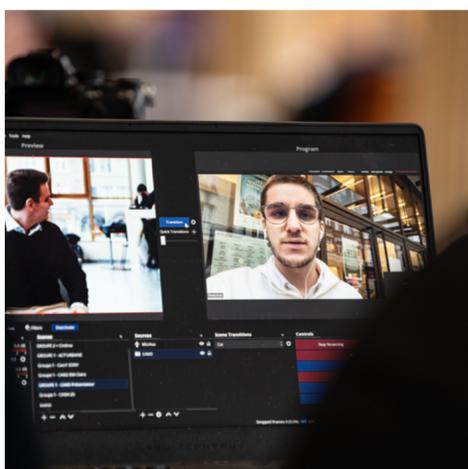


IMAGE RÉELLE

BACHELIER /// 3 ANS

UNE FORMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Des moments clés et des projets marquent les parcours. Ces expériences, véritables catalyseurs de créativité et d'apprentissage, permettent de mettre en pratique les compétences acquises tout en développant leur vision artistique.

Parmi ces moments forts, le Projet Kino est une immersion intense et créative. Inspiré du mouvement Kino, ce défi invite les étudiants à concevoir, tourner et monter un court-métrage en un temps limité, développant leur réactivité, leur esprit d'équipe et leur capacité à concrétiser rapidement une idée originale.

Les Passeurs du Réel est une autre expérience marquante, où les étudiants explorent des projets documentaires. En s'immergeant dans des réalités humaines, sociales ou culturelles, ils apprennent à capturer l'essence du réel et à le retranscrire avec sensibilité et authenticité.

En parallèle, des conférences ciblées, animées par des professionnels reconnus dans leurs domaines respectifs, enrichissent les parcours. Ces interventions offrent aux étudiants des perspectives concrètes et spécialisées sur les métiers, les tendances et les innovations de l'audiovisuel, les aidant à affiner leurs compétences et leur compréhension du secteur.

Les moments culminants de la formation incluent le Travail de Fin d'Année (TFA) et le Travail de Fin d'Études (TFE). Le TFA est une première étape où les étudiants réalisent un projet significatif en mobilisant leurs connaissances et compétences. Quant au TFE, véritable aboutissement de leur parcours, il représente un projet professionnel ambitieux qui reflète leur identité artistique et leur maîtrise des techniques de production audiovisuelle.

PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire pour accéder à la formation en Image Réelle, et il n'y a pas d'examen d'entrée. Tu es le/la bienvenu-e !

En termes de matériel nécessaire, on recommande évidemment que tu te procures ta machine pour

un environnement de travail optimal et familier le plus tôt possible. Si ton choix se confirme pour cette option en deuxième, il sera alors avisé de t'équiper également de matériel de prise de vue. Un service de prêt est disponible à l'école en cas de besoin.



PAS SÛR·E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu veux incorporer la photo et la vidéo dans des univers graphiques, découvrir l'édition, le motion design... alors la **Communication Graphique** peut t'intéresser.

• tu souhaites utiliser des images mais tu veux les modifier pour donner vie à l'impossible, alors les **Effets Spéciaux 3D** sont faits pour toi.

Pour ces deux options et toutes nos autres formations en autour de la création assistée par ordinateur, retrouve les infos sur www.heaj.be





LA FORMATION EN EFFETS SPÉCIAUX 3D, DANS LES GRANDES LIGNES

MAÎTRISE L'ART DE DONNER VIE À L'IMPOSSIBLE ET PLONGE AU CŒUR DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

LA FORMATION

UNE PREMIÈRE ANNÉE D'ORIENTATION

Lors de ta première année à la Haute École Albert Jacquard, tu découvriras toutes les disciplines graphiques du monde numérique. C'est une année passionnante où tu toucheras à tout : web, animation, graphisme,

photo et vidéo, 3D ou encore illustration. Cette année est cruciale pour t'aider à trouver ta voie et choisir l'option qui te correspond le mieux pour le reste de ton parcours. Viens explorer, créer, et libérer ton potentiel créatif chez nous !

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Notre approche pédagogique est diversifiée et complète, alliant théorie et pratique pour favoriser un apprentissage optimal. Les cours techniques fournissent les fondements théoriques essentiels, tandis que les séances pratiques et les ateliers te permettent d'expérimenter concrètement les concepts étudiés. Les workshops interactifs encouragent l'innovation et la résolution de problèmes en groupe, complétés par des conférences animées par des experts du domaine qui apportent une vision actuelle

du secteur. Les stages en entreprise offrent une immersion professionnelle indispensable, te permettant de confronter tes acquis à la réalité du terrain. Le travail en équipe développe les compétences collaboratives et la gestion de projet, te préparant ainsi aux exigences du monde professionnel. Cette combinaison méthodologique assure une progression pédagogique équilibrée, où chaque modalité d'apprentissage renforce et complète les autres.

DÉCOUVRIR LES UNIVERS DES

EFFETS SPÉCIAUX 3D

L'infographiste 3D spécialisé en effets spéciaux (VFX3D) est un artiste technique et créatif qui se concentre sur la création d'environnements numériques, de simulations d'effets visuels et d'architectures virtuelles pour le cinéma, le jeu vidéo, la publicité, la réalité virtuelle...

Il utilise des logiciels spécialisés comme Blender et Houdini et collabore avec des équipes créatives pour transformer des concepts artistiques en images saisissantes, tout en respectant les contraintes techniques et les délais de production. Sa mission est de créer des effets visuels qui enrichissent la narration tout en restant crédibles aux yeux du spectateur.

Cette formation unique en Wallonie est située à Namur, reconnue comme ville créative dans le domaine des arts numériques. On y retrouve, entre autres, le Festival du Film Francophone (FIFF), le Festival international des cultures numériques et créatives (KIKKK), ainsi que des espaces d'échanges et de création comme le Trakk.

COURS PHARES / OPTIONS

Découvre notre programme riche et varié, conçu pour t'offrir une expérience complète et immersive.

En tant qu'école certifiée SideFX Houdini, leader en effets spéciaux, nous te formons sur des outils professionnels tout en adoptant une approche open source avec Blender. Ce cursus a été conçu pour te permettre de maîtriser les différentes étapes d'une production professionnelle, avec un accès privilégié aux licences de logiciels reconnus comme Houdini, Terragen, Adobe, JangaFX...

CONCEPT ART — VISUAL DEVELOPMENT

Année **B2** Heures de cours **60**

Transforme tes concepts en œuvres visuelles saisissantes et explore les techniques de cadrage qui donneront force et cohérence à ta narration.



MÔDELING — UV/TEXTURING

Année **B2** Heures de cours **80**

De la forme à la matière, maîtrise la modélisation 3D et l'art des textures pour façonner des objets d'un réalisme saisissant.



ENVIRONNEMENTS

Année **B2-3** Heures de cours **115**

Crée des univers époustouffants rivalisant avec les décors des plus grandes productions cinématographiques et du jeu vidéo.

LIGHTING/RENDERING

Année **B2** Heures de cours **36**

Mets en place un éclairage réaliste pour sublimer ta scène et réalise des rendus d'images de qualité professionnelles.

LAYOUT ARTIST

Responsable de la mise en scène 3D. Expert-e en cadrage et composition.

ENVIRONNEMENT ARTIST

Créateur-ice de décors et d'environnements 3D. Spécialiste en modélisation et texturing d'environnements.

TECHNICAL ARTIST

Spécialiste des outils et des pipelines de production. Expert-e technique entre l'art et la programmation.

FX ARTIST

Expert-e en effets spéciaux numériques. Spécialiste des simulations (feu, eau, destructions...).

COMPOSITING ARTIST

Spécialiste de l'assemblage et de l'intégration d'images. Expert en retouche et correction colorimétrique.

LIGHTING & RENDERING ARTIST

Expert-e en éclairage numérique. Spécialiste du rendu et des matériaux.

ÉVÉNEMENTIEL

Expert-e en mapping vidéo. Créateur d'installations interactives.

GÉNÉRALISTE 3D

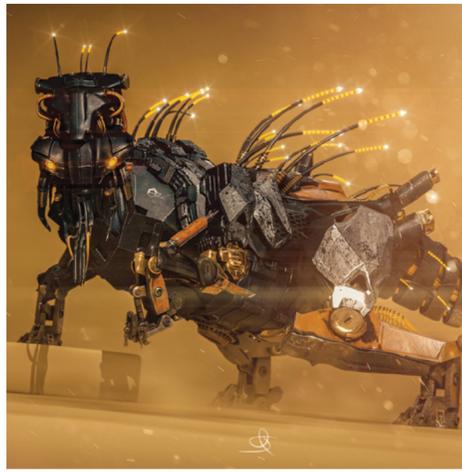
Polyvalent sur l'ensemble de la chaîne de production. Capable de gérer plusieurs aspects de la 3D.

CINEMATIC ARTIST

Créateur-ice de séquences narratives pour les jeux. Spécialiste des bandes-annonces de jeux.

LES MÉTIERS DE DEMAIN

La fusion de l'IA et de la production virtuelle révolutionne les effets spéciaux, créant de nouveaux métiers. À la Haute École Albert Jacquard, nous explorons les frontières constamment repoussées des méthodes de production pour que tu puisses les expérimenter et te former au mieux à ce que te réserve ton futur professionnel.



Localisation

Les cours se déroulent intégralement à la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD sur le site de la Place des Cadets (20 Avenue Comte de Smet de Nayer à Namur).

Contact

question@heaj.be

Réseaux sociaux

HEAJ.be



REAL TIME

Année **B2-3** Heures de cours **80**

Exploite les techniques du jeu vidéo pour révolutionner la production cinématographique en permettant la création d'environnements virtuels et de cinématiques interactives.

ANIMATION/SETUP

Année **B2** Heures de cours **96**

Anime tes créations grâce à une armature numérique sophistiquée, véritable squelette digital qui te permettra de leurs donner vie.



COMPOSITING/EDITING

Année **B2-3** Heures de cours **75**

Assemble tes éléments (images, animations, effets 3D) pour créer une scène cohérente, en combinant prises de vue réelles et éléments numériques.

SPECIAL EFFECTS/ PARTICULES

Année **B2-3** Heures de cours **75**

Explore la puissance du système nodal pour générer des VFX époustouffants : explosions, fumée, atmosphères...



COULEUR GRADING/ SOUND EDITING

Année **B2-3** Heures de cours **48**

Peaufine l'apparence de ton travail et retouche la colorimétrie de ton film pour accentuer ta narration. Termine par la sonorisation de ton projet et la création de ton générique.

EFFETS SPÉCIAUX 3D

BACHELIER /// 3 ANS

UNE FORMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Tout au long de ton parcours en Effets Spéciaux 3D, tu auras l'opportunité de participer à divers événements et activités enrichissantes.

Prends part à des workshops, assiste à des conférences et participe à des festivals renommés comme le FIFF, le FMX et le MIFA.

Grâce à notre collaboration avec le Cinéma Caméo de Namur, tu auras une occasion unique de voir ton film projeté en salle.

Tu pourras développer ton réseau professionnel lors de notre Career's day annuel et à travers des stages en entreprise en Belgique ou à l'étranger.

De nombreuses opportunités Erasmus sont disponibles tout au long de ton cursus, te permettant d'enrichir ton expérience internationale.

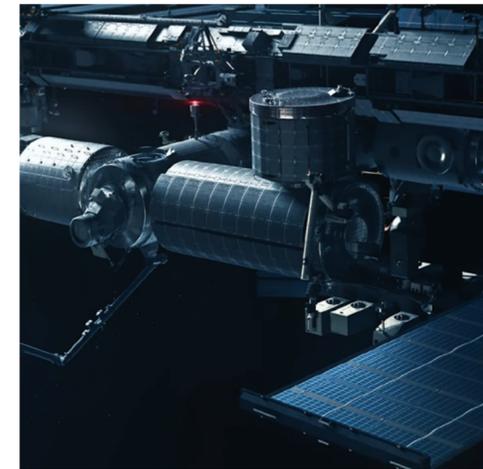


PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Aucun prérequis n'est nécessaire pour accéder à la formation en Effets Spéciaux 3D, et il n'y a pas d'examen d'entrée. Tu es le/la bienvenu-e !

En termes de matériel nécessaire, on recommande évidemment que tu te

procures ta machine pour un environnement de travail optimal et familial, mais tu peux attendre la fin de ta première année d'orientation et la certitude de ton choix pour faire cet achat. Pour les caractéristiques techniques, rendez-vous en fin de B1 !



PAS SÛR-E DE TON CHOIX D'ORIENTATION ?

Tu as envie de plonger dans un univers créatif mais ce dépliant n'emmène pas ton imaginaire vers le job de tes rêves ? La HEAJ a d'autres choix pour toi ! Si :

• tu veux développer encore plus les côtés narratif et de l'animation...
-> Films d'Animation 3D

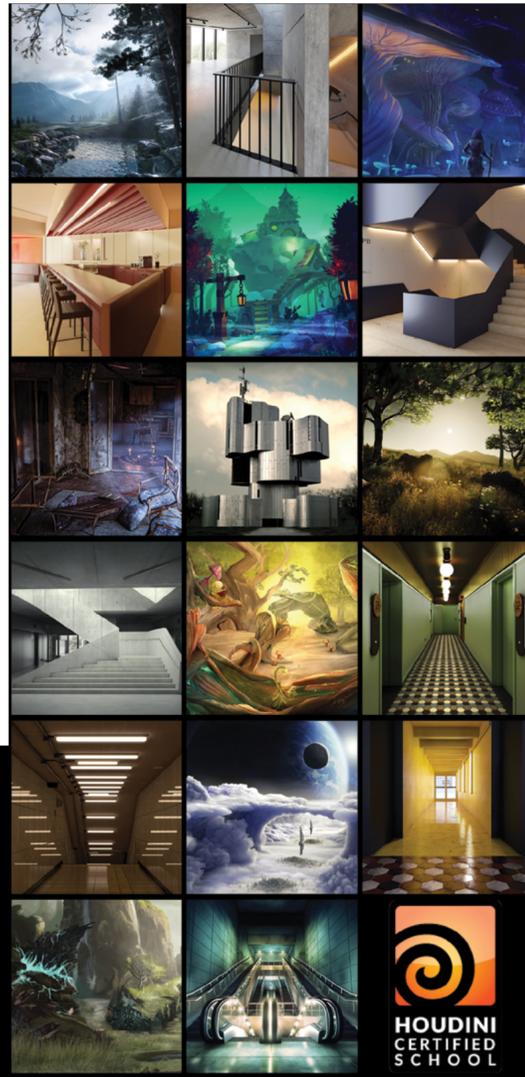
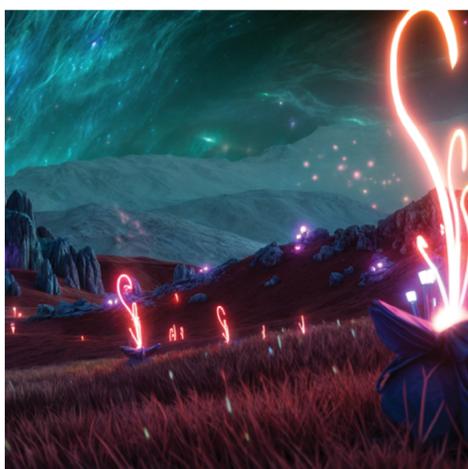
• tu as une réelle sensibilité pour le cinéma, les plans caméra, le montage, la prise de vue...
-> Image Réelle

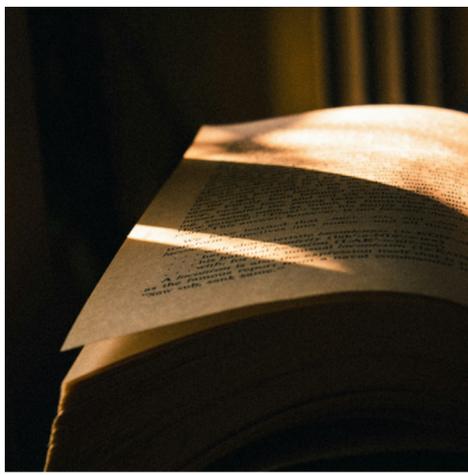
Pour ces deux premiers choix, retrouve les infos sur www.heaj.be

• tu as plutôt envie d'ouvrir tes horizons et d'intégrer la 3D dans des projets créatifs et culturels plus vastes comprenant une large variété de médias...
-> Transmédia

• tu veux développer une expertise en 3D tout en intégrant les notions ludiques et expérimentielles...
-> Jeu Vidéo

Pour ces deux derniers choix, retrouve les infos sur jvtransmedia.heaj.be





LA FORMATION EN STORYTELLING, DANS LES GRANDES LIGNES

VOS HISTOIRES ONT LE POUVOIR DE CHANGER LE MONDE. APPRENEZ À LES RACONTER !

LA FORMATION

UN PARCOURS EN DEUX ANS

En première année, vous développez une maîtrise théorique et méthodologique des techniques narratives spécifiques à une variété d'industries culturelles. Des ateliers d'écriture sont également prévus pour

vous accompagner dans l'appropriation pratique de ces outils. En deuxième, vous développez vos compétences professionnelles à travers des séminaires d'écriture, un travail de fin d'études et un mémoire.

VOTRE PROFIL DE SORTIE

L'étudiant-e diplômé-e en Storytelling...

- maîtrise des techniques narratives (structures de récits, développement de personnages, création d'intrigues, gestion du rythme narratif, etc.);
- connaît les spécificités des différents médiums narratifs (roman, nouvelle, scénario, bande dessinée, film, jeu vidéo, série, publicité, etc.);
- écrit pour différents types et genres de médias, pour différents publics, en mobilisant une variété de rhétoriques;
- déploie du contenu et/ou étend un message à travers différents canaux narratifs au sein d'un même dispositif ou dans un réseau de dispositifs (approche transmédia);
- analyse et déconstruit de manière critique les récits, identifie les mécanismes narratifs, leurs effets et les enjeux thématiques;
- maîtrise des outils et plateformes de création numérique en vue d'y déployer du contenu narratif compte tenu de leurs spécificités et opportunités;
- se tient informé-e des nouvelles tendances en matière de storytelling et de médias interactifs;
- connaît les industries culturelles et leurs publics, et adapte ses gestes créatifs en fonction de leurs écosystèmes pour intégrer leurs sphères socioprofessionnelles;
- mobilise une culture littéraire approfondie pour apprécier un vaste répertoire d'œuvres culturelles et numériques.

DÉCOUVREZ L'UNIVERS DU

STORYTELLING

Les histoires de demain commencent aujourd'hui. Écrivez le prochain chapitre.

Dans ce master à horaire décalé, développez une expertise du storytelling et ouvrez les portes d'une carrière passionnante. Le storytelling est bien plus qu'une technique, c'est un outil pour comprendre le monde. Vous développerez ainsi votre capacité à décrypter les récits qui nous entourent, à analyser leur impact et à les utiliser de manière responsable. Vous saisissez également l'opportunité de transformer votre passion pour les histoires en compétences professionnelles.

Vous souhaitez utiliser ces nouvelles compétences pour faire une différence? Le storytelling est à ce titre un outil puissant pour défendre des causes, partager des idées et inspirer le changement. En effet, les histoires que nous racontons façonnent notre futur: en maîtrisant l'art du storytelling, vous contribuez à construire un monde plus juste, plus durable et plus humain.

Notre formation embrasse à ce titre une variété de supports narratifs: du roman à la bande dessinée, en passant par le manga, la publicité, le visual novel, le film, la nouvelle, la série, le jeu vidéo ou encore le récit interactif, notre approche transmédia vous permettra de maîtriser les spécificités d'une variété d'industries culturelles.

QUELQUES MODULES DE COURS

Découvrez notre programme riche et varié, conçu pour vous offrir une expérience complète et immersive.



OUTILS CRÉATIFS DU/ DE LA STORYTELLER

Année **M1** Heures de cours **56**

Concevez des mondes et des univers fictionnels, maîtrisez une boîte à outils pour écrire vos histoires et lancez-vous dans l'écriture d'un récit.

NARRATIONS INTERMÉDIALES

Année **M1** Heures de cours **56**

Ce module aborde les questions de la pensée de l'intrigue et du scénario, aborde les genres fictionnels et le principe de sérialité et analyse le lien entre la littérature et ses adaptations numériques.



PRATIQUES NUMÉRIQUES

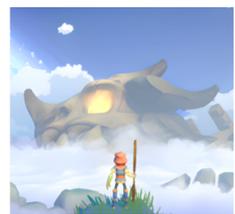
Année **M1** Heures de cours **72**

Abordez les communautés de fans et lancez-vous dans l'écriture d'un récit en ligne pour vivre une première expérience littéraire auprès du public.

DÉVELOPPEMENTS NUMÉRIQUES

Année **M2** Heures de cours **80**

Concevez un visual novel à travers un laboratoire créatif, maîtrisez les techniques du design narratif des jeux vidéo et explorez les théories en lien avec le concept d'immersion.



Localisation

À la **Haute École Albert Jacquard**, sur le site de la Place des Cadets (Avenue Comte de Smet de Nayer 20, à **Namur**) et ses environs, ainsi qu'à l'extérieur selon les projets proposés.

Horaires

Horaires décalés (2 soirées/sem., 18-21h, et 2 samedis/mois)

Réseaux sociaux

HEAJ.be

Contact

question@heaj.be

STORYTELLING

MASTER EN HORAIRE DÉCALÉ /// 2 ANS

UNE CODIPLÔMATION HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD, IMEP ET HEPH CONDORCET ///



ACTIVITÉS ET MOMENTS FORTS

Notre master vous propose des séminaires de développement professionnels ainsi que des StoryLabs, lesquels consistent en des laboratoires d'écriture au cours desquels vous allez expérimenter des techniques créatives de storytelling.

Nous vous accompagnons également dans **deux projets personnels**:

- Le TFE (Travail de Fin d'Études) est un travail de production qui vise à démontrer votre capacité à produire un récit de votre choix, en vue de développer des compétences professionnelles avancées. Il s'agit aussi d'une contribution aux industries culturelles car il permet de faire progresser la scène médiatique belge.
- Le mémoire est un travail qui peut prendre trois formes (essai, projet ou stage) et qui vise à démontrer votre capacité à mener des recherches indépendantes sur un sujet particulier et à produire un papier scientifique original d'environ 30 pages.



STORYTELLING D'ENTREPRISE

Année **M1** Heures de cours **40**

Ce module vous initie à la narration d'entreprise et à la création de marque, tout en vous enseignant des techniques rhétoriques avancées pour toucher vos publics.

ÉCRITURE CRÉATIVE

Année **M2** Heures de cours **64**

Participez à des séminaires d'écriture pour développer un portfolio de productions personnelles et laissez libre cours à votre imagination et votre créativité.



VEILLE CULTURELLE

Année **M2** Heures de cours **48**

Tenez-vous informé-e de l'actualité en matière d'industries culturelles (littérature, cinéma, récits interactifs, etc.), explorez les médias pour la jeunesse et développez une approche critique des nouveaux médias.

NARRATIONS VISUELLES

Année **M1** Heures de cours **56**

Découvrez ici la grammaire et les langages de la BD et du manga, abordez des questions d'esthétique et de poétique du cinéma d'animation et affinez votre connaissance des théories de l'écriture en cinéma.



PRÉREQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un goût pour l'écriture, une bonne culture générale et une curiosité pour les industries créatives et culturelles sont évidemment un atout pour aborder ce cursus.

Un **ordinateur portable** personnel est requis pour les activités en cours.

LES MÉTIERS

ÇA MÈNE À QUOI? LES MÉTIERS DU STORYTELLING

Le storytelling est au cœur de nombreux domaines: communication, marketing, journalisme, éducation, culture, etc. Ce master vous ouvrira les portes d'un large éventail de carrières créatives et intellectuellement stimulantes.

- Auteur-ice
- Scénariste
- Narrative designer
- Consultant-e en storytelling
- Chargé-e de communication transmédia
- Producteur-ice multimédia
- Responsable et critique éditorial-e
- Médiateur-ice culturel-le
- Script doctor

LA FORMATION EN QUELQUES MOTS-CLÉS

