

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
HISTOIRE ET THÉORIE DES MÉDIAS	6	Histoire des médias et du transmédia Analyse des nouveaux médias et de l'interactivité Arts du spectacle et culture de l'événementiel Architecture des systèmes informatiques	64
OUTILS ET TECHNIQUES NUMÉRIQUES	5	Bases en typographie Grilles typo Bases en infographie (Illustrator)	50
MÉTIERS ET MÉTHODOLOGIES DU TRANSMÉDIA	3	Métiers des médias interactifs Fondamentaux en droit	28
INITIATION À LA RECHERCHE EN TRANSMÉDIA	6	Démarche scientifique Initiation à la création médiatique Bases en infographie (Photoshop) Fondamentaux IA & prompt writing	60
INITIATION AU GAME DESIGN	8	Initiation au game design Initiation au sound design Initiation à l'animation Introduction au code et à la programmation (Construct) Initiation 3D Blender	100
ANGLAIS	2	Anglais 1	20

2^E QUADRIMESTRE

BAC 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
INITIATION AUX PRATIQUES ARTISTIQUES	6	Culture artistique Illustration et univers graphiques Hack'n art STEAM	60
INITIATION AU STORYTELLING	7	Introduction aux séries télévisées Ciné-club Écriture et rhétorique Worldmaking et nouvelles narratologies	80
ATELIER TRANSMÉDIA	6	HTML & CSS Prototype web Culture arcade (théorie et atelier) Initiation au Javascript	78
INITIATION À LA DURABILITÉ	4	Introduction aux notions de durabilité Principes d'écoconception Compression numérique	40
INITIATION AUX MÉDIAS INTERACTIFS	6	Bases P5JS Generative design Computational graphic design Initiation à la direction artistique	62

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
MÉDIATIONS CULTURELLES	9	Arts (numériques) et réactualisations Visites d'exposition Communication générale Médias et imaginaires politiques Sound design et techniques podcast	90
PROJET D'ÉCRITURE MULTIMÉDIA	3	Mise en page Character design transmedia	30
OUTILS ET TECHNIQUES NUMÉRIQUES AVANCÉS	8	Image réelle Méthodologie en création d'interfaces (DA & UX) Prototypage Figma Infographie avancée	80
MÉDIATIONS VISUELLES	8	Composition visuelle et narrative Rakugaki et pensée visuelle Sémiotique appliquée et langages de l'image Techniques en communication visuelle	80
COMMUNICATION EN ANGLAIS	2	Anglais 2	20

2^E QUADRIMESTRE

BAC 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
STORYTELLING 1	7	Méthodologie du moodboard et concept art Outils du scénariste Atelier webtoon Club de lecture (mangas, BD et romans graphiques)	70
MÉDIAS INTERACTIFS 1	14	Javascript avancé HTML & CSS avancés UX appliqué Développements technologiques Conception de projet Direction créative Direction artistique	140
GAME DESIGN 1	3	Culture vidéoludique Prototypages rapides	30
PROJET DE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL	4	Transmedia studies Réseaux sociaux Projet personnel (méthodologie et suivis)	60
PRATIQUES DE COMMUNICATION EN ANGLAIS	2	Anglais 3	20

1^{ER} QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
CULTURE TRANSMÉDIA	6	Sérialité Muséologie et parcours visiteurs Éco-citoyenneté	60
STORYTELLING 2	8	Analyse du cinéma d'animation Ateliers en storytelling Esthétique du cinéma Projet en écriture créative	80
GAME DESIGN 2	8	Design narratif des jeux vidéo Prototypages Notions de game design Genres vidéoludiques	80
MÉDIAS INTERACTIFS 2	6	UX avancé Développements technologiques Jeu de société interactif	60
PRÉPARATION AU STAGE	2	Préparation au stage	20

2^E QUADRIMESTRE

BAC 3

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
STAGE	15	Stage	—
TRAVAIL DE FIN DE CYCLE	15	Travail de fin de cycle	150

1^{ER} QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
NARRATIONS VISUELLES	6	Mondes et univers fictionnels Environnements sonores Fictions interactives Conception visuelle	66
COMMUNICATION TRANSMÉDIA	6	Études approfondies de la culture transmédia Sociologie du genre et approche intersectionnelle Storytelling d'entreprise	52
STORYTELLING 3	6	Grammaire de la bande dessinée et du manga Club de lecture Dynamique narrative Storytelling avancé	66
MÉDIAS INTERACTIFS 3	12	Développement front-end Développement back-end UX avancé Creative application Conception de projet avancée Direction artistique	108

2^E QUADRIMESTRE

MASTER 1

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
PARTICIPATION CULTURELLE	9	Fan studies Design sprint Hack'n art STEAM 2 Initiatives socioculturelles	86
RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT	6	Workshop R&D et suivis	60
GAME DESIGN 3	6	Légendes urbaines et fakelores Game design ARG Développement XR avancé	64
DÉMARCHE SCIENTIFIQUE	4	Observation et analyse de groupes Préparation au mémoire et à la recherche scientifique	36
PRÉPARATION AU PROJET DE FIN D'ÉTUDES	5	Workshop créativité Workshop marketing général Plans financiers Gestion de projet et méthodes agiles Techniques de pitching Suivis	92

1^{ER} QUADRIMESTRE

MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
PRÉPARATION AU MÉMOIRE	2	Démarche scientifique avancée	20
ÉTUDES DES MÉDIAS	7	Séminaire pop culture Séminaire de recherche en médias interactifs	40
DÉVELOPPEMENTS NUMÉRIQUES	6	Projet créatif personnel (méthodologie avancée et tutorat) Motion design	56
CULTURE D'ENTREPRISE	5	Suivi TFE Narration d'entreprise et brand management	40
STORYTELLING 4	4	Jeux de rôles Design fiction	40
MÉDIAS INTERACTIFS 4	6	Développement de médias interactifs Generative design avancé Projet en médias interactifs Creative application (perfectionnement) Développement back end (perfectionnement) Direction artistique (perfectionnement)	90

2^E QUADRIMESTRE

MASTER 2

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	ECTS	CHAPITRES	HEURES
TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES	20	Conseils légaux Préparation marketing TFE et suivis	200
MÉMOIRE	10	Mémoire (essai / projet / stage)	100