

BACHELIER DE TRANSITION & MASTER | 5 ans

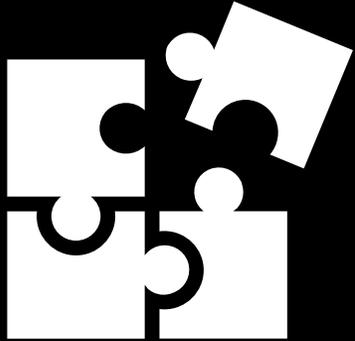
ARCHITECTURE TRANSMÉDIA



DEVIENS

Gestionnaire de projets créatifs et numériques | story architect | lead author |
producteur | directeur artistique | directeur technique | game designer |
artiste-technicien en médias interactifs

Transmédia?



Dans un dispositif transmédia, chaque média est comme une pièce d'un grand puzzle que l'utilisateur ou l'utilisatrice doit recomposer pour découvrir l'entièreté de l'univers du produit.

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*, etc.

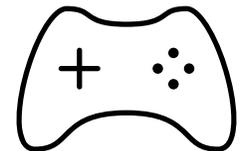
C'est aussi une méthode mobilisée dans la création de marques et d'entreprises pour faire vivre et déployer une IP (une propriété intellectuelle) à travers différents supports médiatiques.

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 !

Les médias interactifs englobent des productions innovantes aux formes hybrides et mêlent plusieurs types de pratiques, du jeu à l'information en passant par la publicité, la narration d'entreprise, la création de marque, le spectacle, l'ergonomie muséale, la réalité augmentée, la musique, etc. Ils sont le centre de gravité des nouveaux modes d'expression, de diffusion et d'interaction de nos sociétés.

Notre programme te permet d'acquérir les compétences pour réaliser des productions (narratives, audiovisuelles et ludiques) originales pour les arts publics, le divertissement, l'événementiel, le culturel, les espaces muséaux ou encore l'industrie du spectacle.



Tu détiens un autre bachelier?

BAC 1

BAC 2

BAC 3

ACCÈS SOUS
CONDITIONS

ACCÈS DIRECT

MASTER 1

MASTER 2

Développe tes compétences créatives, techniques et artistiques dans le domaine des médias interactifs.

Réalise et déploie un projet transmédia à grande échelle.

Un stage obligatoire en **BAC3** te permet de mettre en application et de développer tes compétences dans un environnement professionnel.

Un stage facultatif en **MASTER2** t'offre la possibilité de t'intégrer dans le monde du travail tout en finalisant tes études.



Prototypage d'une application web autour de l'univers de *Stranger Things*, par Julie Denis, Johanne Depoortere, Aymen Naouri et Alicia Dores Bica.



Ar(t)définir est un projet d'expositions immersives et interactives qui fait la part belle à la création d'œuvres personnelles, afin de plonger dans le processus créatif des artistes. Un projet d'Alice Baudour, Simon Coecklberghs, Ysaline Deby, Thaïs Isenborghs et Camille Schweigen

BAC 1

Histoire et théories des médias et du transmédia

Histoire et théories des médias | Nouveaux médias et interactivité | Arts du spectacle | Architecture des systèmes informatiques

Métiers et méthodologie des médias interactifs

Métiers et méthodologie des médias interactifs | Anglais | Fondamentaux en droit

Initiation à la recherche en transmédia

Démarche scientifique | Fondamentaux IA & Prompt writing | Initiation à la création médiatique | Photoshop

Outils et techniques numériques

Bases en typographie | Grilles typo | Illustrator

Initiation aux pratiques artistiques

Culture artistique | Illustration et univers graphiques | Hack'n art STEAM

Initiation au storytelling

Séries télévisées | Ciné-club | Worldmaking et nouvelles narratologies | Ecriture et rhétorique | Art de la cinématique (Unreal)

Initiation au game design

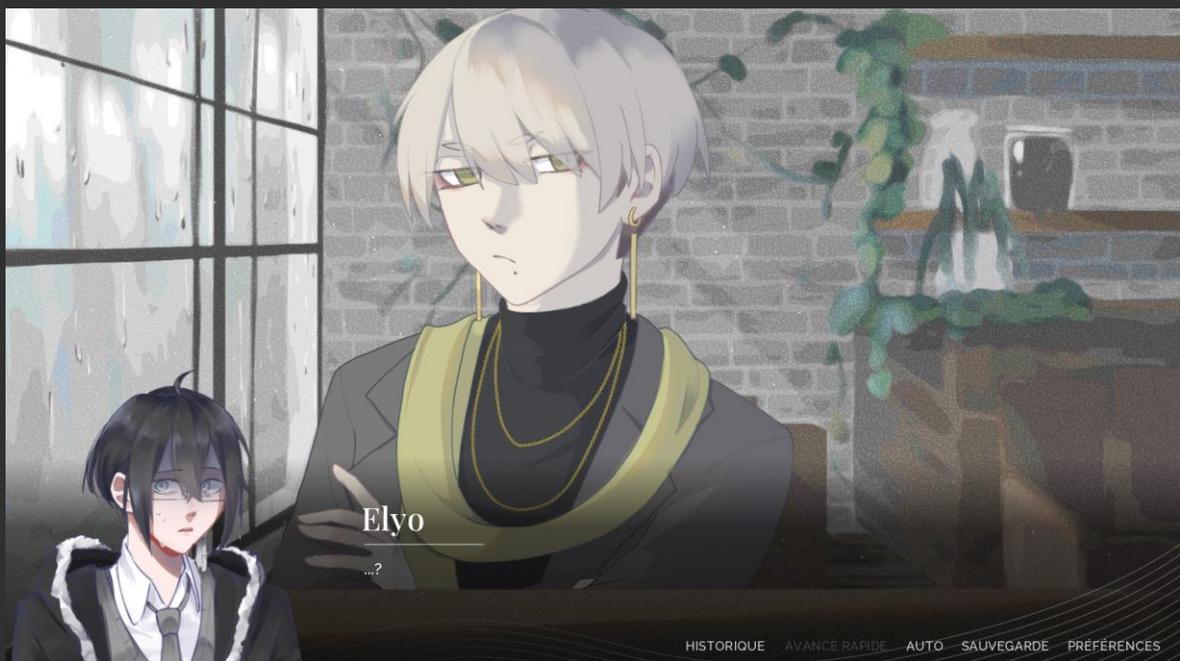
Game design | Codage et programmation (Construct) | Sound design | Initiation à l'animation

Atelier de conception

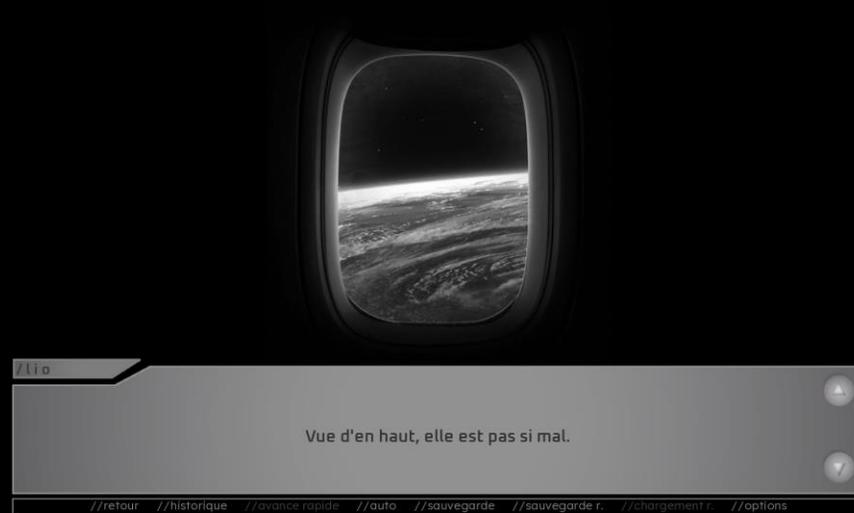
HTML & CSS | Prototype web | Culture arcade | Initiation au javascript

Initiation aux médias interactifs

Bases p5.js | Generative design | Computational design graphic | Direction artistique



Trust Again, un projet de visual novel réalisé par Nell Maissin.



Satellite, un projet de visual novel réalisé par Margot Cassart.

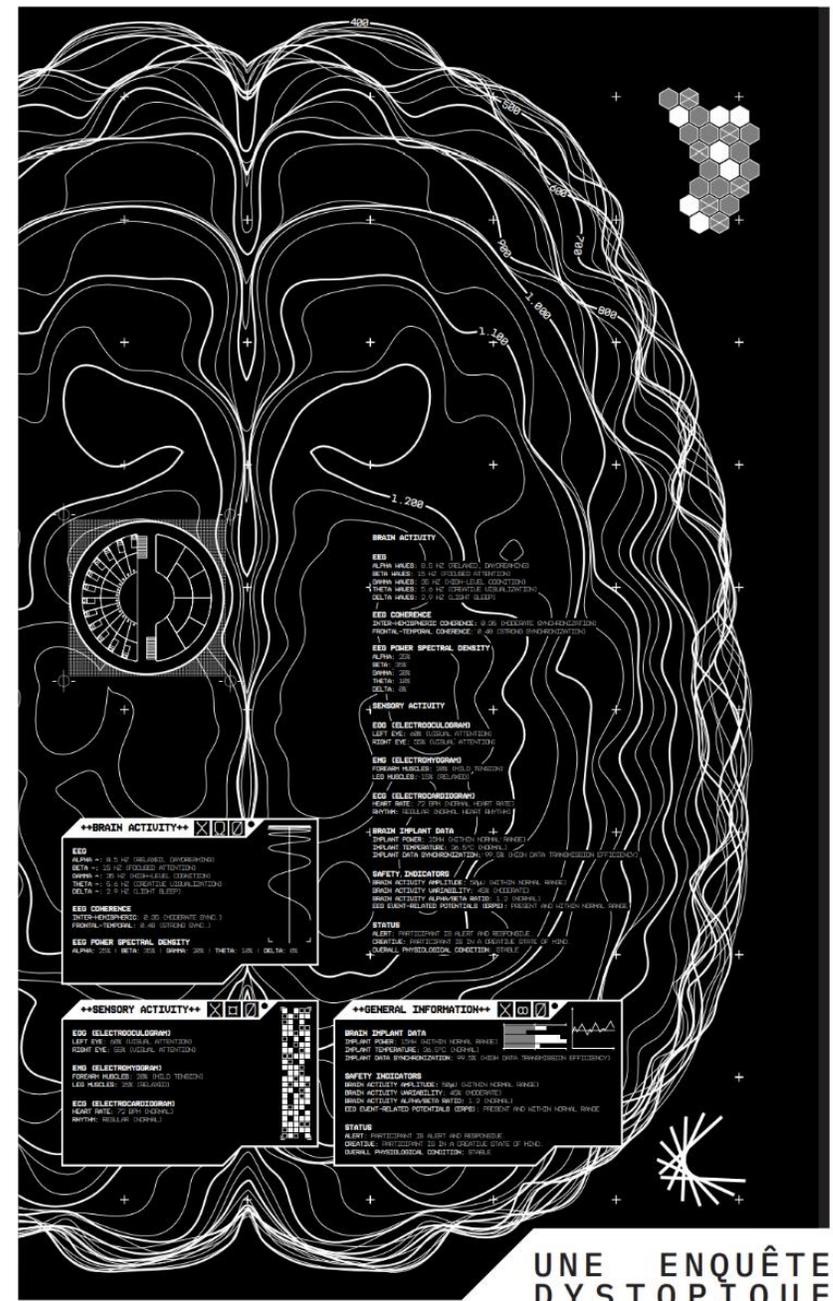
Un système d'épreuves intégrées

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 seul ou en équipe.

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.

Des exemples de projets à réaliser dès la première année : création générative de pochettes pour albums musicaux / production d'un jeu de plateau pour étendre une franchise existante / programmation de chatboxs poétiques / montage, assemblage et programmation d'une borne d'arcade / détournements artistiques d'objets technologiques et exposition dans un musée / fabrication d'une police d'écriture et moulage de caractères / conception d'une légende urbaine et d'un ARG / participation à la réalisation d'une série télévisée belge / ...

Livret du jeu de rôle *Iter Omnia*, un vaste univers narratif inspiré de l'horreur cosmique. Par des expériences variées, il bouleverse les codes de la littérature lovecraftienne et les usages des différents supports médiatiques. *Un projet de Youssef Ait Abbou, John Blanckaert, François Dohant et Timothée Riquart*



LIVRE DE RÈGLES

UNE ENQUÊTE
 DYSTOPIQUE
 COLLABORATIVE

ITER OMNIA

LE JEU DE RÔLE

2-4

**3 options
pour te
spécialiser
dans un
domaine de
ton choix**

STORYTELLING

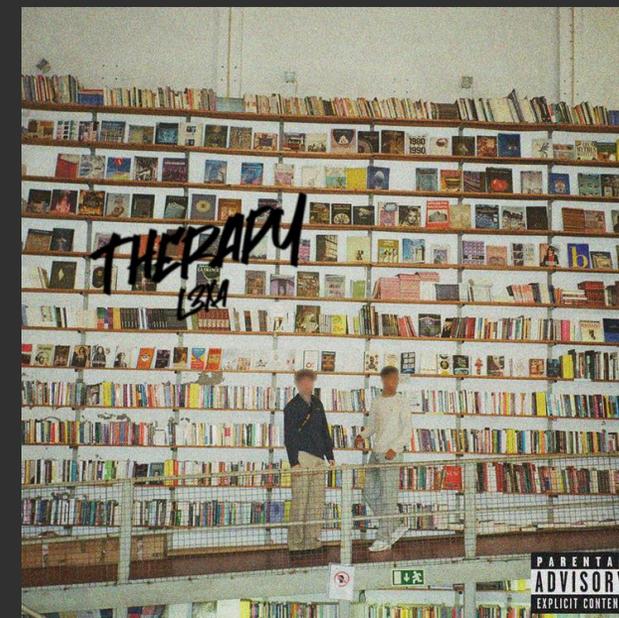
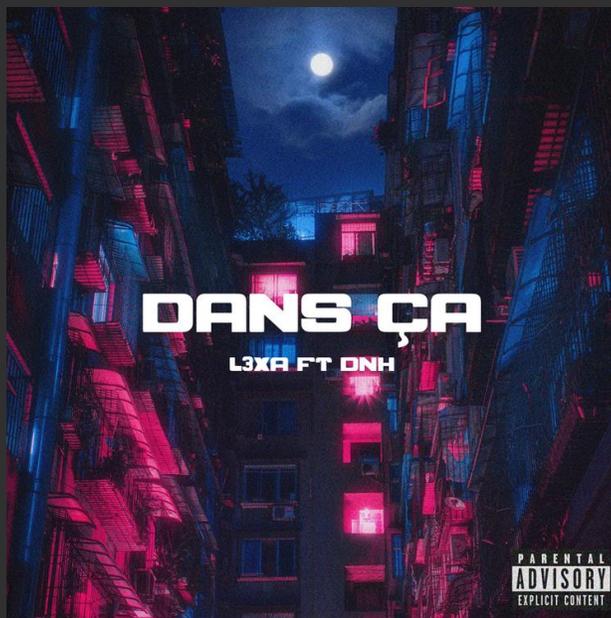
Maitrise l'art de la narration, fabrique des marques, crée des franchises inédites et raconte un tas de nouvelles histoires à travers des supports variés et interconnectés.

**MÉDIAS
INTERACTIFS**

Donne vie à de nouveaux mondes, approprie-toi les méthodes créatives de l'intelligence artificielle, développe des applications et des médias innovants.

GAME DESIGN

Développe des concepts de jeux vidéo et réalise des prototypes rapides pour partager tes idées (*option commune avec le bachelier de transition et le master en Jeu vidéo*).



Covers de singles réalisées par Samuel Denis.

BAC 2

CHOISIR 1 OPTION

Médiations culturelles

Médiations culturelles | Histoire des arts (numériques) et réactualisations | Médias et imaginaires politiques

Intelligences artificielles

Culture de l'IA | Appropriations créatives des outils en IA

Storytelling 1

Moodboard et concept art | Mondes et univers fictionnels | Club de lecture (BD, mangas, romans graphiques) | Outils du scénariste | Atelier d'écriture

Narrations visuelles

Design de personnage et d'univers | Cinéma de genre | Sémiotique appliquée | Communication visuelle et narration d'entreprise | Webtoon

Analyse appliquée des franchises transmédia

Culture de l'animé | Culture médiatique et communication sérielle | Anglais | Enquêtes transmédia

Médias interactifs 1

Javascript avancé | HTML & CSS avancés | UX appliqué | Développements technologiques

Participation culturelle

Muséologie | Actualités culturelles | Création rétromédiatique | Réseaux sociaux | Préparation au stage B3

Outils et techniques numériques avancés

Création médiatique avancée | Sound design et techniques podcast | Infographie avancée | Méthodologie en création d'interfaces

Game design 1

Culture vidéoludique | Méthodologie du game design | Concepts de jeux (jeux de société et jeux vidéo) | Level design avancé et blocking



Surkotés est un projet de série d'animation imaginé par Godfrey Baami-Bandema. Elle met en scène le quotidien d'étudiants cokoteurs qui ont tenté, tant bien que mal, de survivre au confinement lors de la crise de la COVID.



conquest

Conquest est un projet d'entreprise proposant aux amateurs d'escape games de vivre cette expérience sur une multitude de médias interactifs déployés dans un univers passionnant. *Un projet de Samuel Meurisse, Simon Couclet, Jessica Liu, Alizée Beernaert et Lea Leclercqz*



Avec *La Table des Hirondelles*, Guillaume Wauthier, Magali Lamy, Guillaume Pihard et Louise Felten proposent un service de livraison qui vous invite à partager, en famille ou entre amis, des plats typiques provenant de différentes cultures et préparés par des chefs issus de l'immigration. En attendant votre plat, découvrez, à travers différents médias, l'histoire de celles et ceux qui ont traversé les frontières, parfois au péril de leurs vies, pour tenter leur chance dans notre pays et vous concocter ces délicieux mets.

BAC 3

CHOISIR 1 OPTION

Communication médiatique

Communication générale | Communautés de pratiques | Data storytelling | Anglais

Études des industries créatives

Psychologie des médias | Éco-citoyenneté | Récits médiatiques | Économie des médias

Stage

Un stage en entreprise de 12 semaines

Recherche-création

Gestion de projet | Développement XR | Design sprint

Storytelling 2

Environnements narratifs et sonores | Fictions interactives et visual novels | Court-métrage

Médias interactifs 2

Dispositifs scéniques | Développements technologiques avancés | UX | IA

Game design 2

Culture vidéoludique | Techniques avancées en level design | Prototypages rapides | Design d'interaction | Paper design

Niveau Master

Une formation en 5 ans (3 ans de bachelier + 2 ans de master) aux métiers et à la recherche en médias interactifs qui délivre un diplôme officiel reconnu par l'État.

International

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 de jeu vidéo narratif.

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

Namur

Les cours se déroulent à échelle humaine sur le site des industries créatives et numériques de la HEAJ, à Namur (20 Avenue Comte de Smet de Nayer, 5000 Namur).



Plus d'infos sur <https://jvtransmedia.heaj.be/>





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 !

MASTER 1

CHOISIR 1 OPTION

Veille et prospective des mondes numériques

Recherche ancrée en médias interactifs /
Séminaire pop culture

Atelier transmédia

Design sprint | Workshop | Culture
streaming | Hack'n art STEAM II

Démarche de recherche

Préparation au mémoire | Observation et
analyse de groupe | Journée d'études
ICN

Design avancé

ARG | Développement XR avancé |
Environnements sonores | Légendes
urbaines et fakelores

Communication transmédia

Approche communicationnelle des arts
numériques | E-sport | Sociologie du
genre et approche intersectionnelle

Recherche et développement

Recherche et développement de projet |
Marketing des médias interactifs |
Communication stratégique |
Intelligences artificielles | Plans
financiers

Storytelling 3

Grammaire de la BD et du manga |
Dynamique narrative | Corps, espaces et
récits | Narratologie | Langages du cinéma |
Projet d'écriture

Médias interactifs 3

Développement front end & back end |
Direction artistique | UX avancé | Creative
application | Direction créative | Conception
de projet avancée

Game design 3

Culture vidéoludique | Recherche en game
design | Conception de niveaux | World
design | Prototypes rapides



Exochorda est un projet de visual novel réalisé par Gaëlle Gabban et Clément Schmouker.

MASTER 2

CHOISIR 1 OPTION

Culture d'entreprise

Narration d'entreprise et brand management | Modèles économiques et création d'entreprise

Chaîne de production

Production transmédia | Pitching

Storytelling 4

Jeux de rôles | Design fiction | Techniques scénaristiques | Motion design | Documentaires contemporains | Projet d'écriture TFE

Intégration professionnelle

Gestion événementielle | Démarche scientifique | Projet professionnel | Réseautage

Projet professionnel (TFE)

Conseils légaux | CV, portfolio | Réalisation du TFE

Médias interactifs 4

Développement avancé de médias interactifs pour le TFE | Expertise technologique | Direction technique et artistique

Mémoire

3 formats possibles :

- Mémoire-recherche | Recherche indépendante et fondamentale en médias interactifs
- Mémoire-création | Recherche appliquée au TFE
- Mémoire-stage | Recherche liée à une expérience professionnelle

Game design 4

Culture vidéoludique | Méthodologie avancée de projet | Insertion professionnelle | Quest design | Prototypes rapides | Production avancée TFE

Le TFE et le mémoire

Le mémoire est un travail de recherche 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.

Le TFE (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. Il s'agit aussi d'une contribution à l'industrie car il permet de faire progresser la scène médiatique belge. Le projet peut avoir une visée ancrée dans le divertissement, le culturel, l'éducatif, le politique, le social, etc.

Le TFE peut être l'occasion pour toi de développer un projet professionnel personnel que tu as déjà en tête !



Tu manques d'inspiration ? Pas de souci !

Chaque année, nous proposons à nos étudiants et nos étudiantes une série de **projets professionnels partenaires** dans lesquels monter leurs TFE.

Tu peux ainsi rejoindre des équipes créatives professionnelles et te construire un solide réseau de contacts!



Quelques exemples de projets partenaires : festival Anima (avec les Grignoux) / développement d'une IP à partir d'une production cinématographique belge / création d'une communauté sportive en Wallonie / création d'une plateforme de vulgarisation scientifique pour le CHR de Namur / etc.

BACHELIER DE TRANSITION & MASTER | 5 ans

ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

Apprends aujourd'hui à concevoir et
fabriquer les médias interactifs de
demain!

