

# ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

Mise à jour des grilles : 25/04/24

## BAC 1

*Premier quadrimestre*

Unités d'enseignement et chapitres	ECTS	Heures
<b>Histoire et théorie des médias</b>	<b>6</b>	<b>60</b>
<i>Histoire des médias et du transmédia</i>		12
<i>Analyse des nouveaux médias et de l'interactivité</i>		16
<i>Arts du spectacle et culture de l'événementiel</i>		16
<i>Architecture des systèmes informatiques</i>		16
<b>Outils et techniques numériques</b>	<b>5</b>	<b>50</b>
<i>Bases en typographie</i>		16
<i>Grilles typo</i>		16
<i>Bases en infographie (Illustrator)</i>		18
<b>Métiers et méthodologie du transmédia</b>	<b>3</b>	<b>30</b>
<i>Métiers des médias interactifs</i>		14
<i>Fondamentaux en droit</i>		16
<b>Initiation à la recherche en transmédia</b>	<b>6</b>	<b>60</b>
<i>Démarche scientifique</i>		16
<i>Initiation à la création médiatique</i>		16
<i>Bases en infographie (Photoshop)</i>		16
<i>Fondamentaux IA &amp; prompt writing</i>		12
<b>Initiation au game design</b>	<b>8</b>	<b>100</b>
<i>Initiation au game design</i>		20
<i>Initiation au sound design</i>		20
<i>Initiation à l'animation</i>		20
<i>Introduction au code et à la programmation (Construct)</i>		20
<i>Sculpture 3D</i>		20
<b>Anglais des médias interactifs</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<i>Anglais 1</i>		20

## Deuxième quadrimestre

Unités d'enseignement et chapitres	ECTS	Heures
<b>Initiation aux pratiques artistiques</b>	<b>6</b>	<b>60</b>
<i>Culture artistique</i>		20
<i>Illustration et univers graphiques</i>		20
<i>Hack'n art STEAM</i>		20
<b>Initiation au storytelling</b>	<b>8</b>	<b>80</b>
<i>Introduction aux séries télévisées</i>		20
<i>Ciné-club</i>		20
<i>Écriture et rhétorique</i>		20
<i>Initiation à l'art de la cinématographie</i>		20
<b>Atelier transmédia</b>	<b>8</b>	<b>80</b>
<i>HTML &amp; CSS</i>		20
<i>Prototype web</i>		20
<i>Culture arcade</i>		20
<i>Initiation au javascript</i>		20
<b>Initiation aux médias interactifs</b>	<b>8</b>	<b>80</b>
<i>Bases P5JS</i>		20
<i>Generative design</i>		20
<i>Computational graphic design</i>		20
<i>Initiation à la direction artistique</i>		20

## BAC 2

### Premier quadrimestre

Unités d'enseignement et chapitres	ECTS	Heures
<b>Médiations culturelles</b>	<b>9</b>	<b>90</b>
<i>Arts (numériques) et réactualisations</i>		16
<i>Visites d'exposition</i>		20
<i>Communication générale</i>		18
<i>Médias et imaginaires politiques</i>		16
<i>Sound design et techniques podcast</i>		20
<b>Appropriation des intelligences artificielles</b>	<b>3</b>	<b>30</b>
<i>Culture IA</i>		14
<i>Application créative des outils IA</i>		16

<b>Outils et techniques numériques avancés</b>	<b>8</b>	<b>80</b>
<i>Image réelle</i>		20
<i>Méthodologie en création d'interfaces (DA &amp; UX)</i>		20
<i>Sculpture 3D et texturing</i>		20
<i>Infographie avancée</i>		20
<b>Médiations visuelles</b>	<b>8</b>	<b>80</b>
<i>Construction de l'image (anatomie, perspective)</i>		20
<i>Rakugaki et pensée visuelle</i>		20
<i>Sémiotique appliquée et langages de l'image</i>		20
<i>Techniques en communication visuelle</i>		20
<b>Communication en anglais</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<i>Anglais 2</i>		20

### Deuxième quadrimestre

<b>Unités d'enseignement et chapitres</b>	<b>ECTS</b>	<b>Heures</b>
<b>Storytelling 1</b>	<b>7</b>	<b>70</b>
<i>Méthodologie du moodboard et concept art</i>		18
<i>Outils du scénariste</i>		16
<i>Atelier webtoon</i>		18
<i>Club de lecture (mangas, BD et romans graphiques)</i>		18
<b>Médias interactifs 1</b>	<b>14</b>	<b>140</b>
<i>Javascript avancé</i>		20
<i>HTML &amp; CSS avancés</i>		20
<i>UX appliqué</i>		20
<i>Développements technologiques</i>		20
<i>Conception de projet</i>		20
<i>Direction créative</i>		20
<i>Direction artistique</i>		20
<b>Game design 1</b>	<b>3</b>	<b>30</b>
<i>Culture vidéoludique</i>		14
<i>Prototypages rapides</i>		16
<b>Projet de développement personnel</b>	<b>4</b>	<b>40</b>
<i>Réseaux sociaux</i>		20
<i>Projet personnel</i>		20
<b>Pratiques de communication en anglais</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<i>Anglais 3</i>		20

**BAC 3**

Ouverture en 2025-2026

**MASTER 1**

Premier quadrimestre

<b>Unités d'enseignement et chapitres</b>	<b>ECTS</b>	<b>Heures</b>
<b>Narrations visuelles</b>	<b>6</b>	<b>66</b>
<i>Mondes et univers fictionnels</i>		16
<i>Environnements sonores</i>		16
<i>Fictions interactives</i>		18
<i>Conception visuelle</i>		16
<b>Communication transmédia</b>	<b>6</b>	<b>58</b>
<i>Marketing général</i>		16
<i>Sociologie du genre et approche intersectionnelle</i>		16
<i>Storytelling d'entreprise</i>		16
<i>Esport</i>		10
<b>Storytelling 3</b>	<b>6</b>	<b>66</b>
<i>Grammaire de la bande dessinée et du manga</i>		18
<i>Performance et arts du corps</i>		16
<i>Dynamique narrative</i>		16
<i>Storytelling avancé</i>		16
<b>Médias interactifs 3</b>	<b>12</b>	<b>108</b>
<i>Développement front end</i>		18
<i>Développement back end</i>		18
<i>UX avancé</i>		18
<i>Creative application</i>		18
<i>Conception de projet avancée</i>		18
<i>Direction artistique</i>		18

Deuxième quadrimestre

Unités d'enseignement et chapitres	ECTS	Heures
<b>Participation culturelle</b>	<b>9</b>	<b>70</b>
<i>Design sprint</i>		24
<i>Hack'n art STEAM 2</i>		26
<i>Initiatives socioculturelles</i>		20
<b>Recherche et développement</b>	<b>6</b>	<b>60</b>
<i>Projet personnel de R&amp;D</i>		60
<b>Préparation du projet de fin d'études</b>	<b>5</b>	<b>60</b>
<i>Workshop créativité</i>		16
<i>Workshop IA</i>		16
<i>Plans financiers</i>		16
<i>Techniques de production et de pitching</i>		12
<i>Préparation du TFE</i>		Suivis
<b>Game design 3</b>	<b>6</b>	<b>54</b>
<i>Légendes urbaines et fakelores</i>		18
<i>Game design ARG</i>		16
<i>Développement XR avancé</i>		20
<b>Démarche scientifique</b>	<b>4</b>	<b>36</b>
<i>Observation et analyse de groupes</i>		18
<i>Préparation au mémoire et à la recherche scientifique</i>		18

**MASTER 2**

Premier quadrimestre

Unités d'enseignement et chapitres	ECTS	Heures
<b>Études des médias</b>	<b>6</b>	<b>60</b>
<i>Séminaire pop culture</i>		20
<i>Études cinématographiques</i>		20
<i>Séminaire de recherche en médias interactifs</i>		20
<b>Culture d'entreprise</b>	<b>6</b>	<b>60</b>
<i>Narration d'entreprise et brand management</i>		24
<i>Création d'entreprises et modèles économiques</i>		16
<i>Motion design</i>		20

<b>Chaîne de production en médias interactifs</b>	<b>4</b>	<b>40</b>
<i>Chaîne de production transmédia</i>		20
<i>Suivi de production</i>		20
<b>Storytelling 4</b>	<b>5</b>	<b>68</b>
<i>Jeux de rôles</i>		16
<i>Design fiction</i>		18
<i>Séminaire d'écriture</i>		16
<i>Séries télévisées</i>		18
<b>Médias interactifs 4</b>	<b>9</b>	<b>90</b>
<i>Développement de médias interactifs</i>		20
<i>Generative design avancé</i>		14
<i>Projet en médias interactifs</i>		14
<i>Creative application (perfectionnement)</i>		14
<i>Développement back end (perfectionnement)</i>		14
<i>Direction artistique (perfectionnement)</i>		14

### *Deuxième quadrimestre*

<b>Unités d'enseignement et chapitres</b>	<b>ECTS</b>	<b>Heures</b>
<b>Travail de fin d'études</b>	<b>20</b>	<b>200</b>
<i>Conseils légaux</i>		20
<i>Préparation marketing &amp; pitching</i>		12
<i>TFE</i>		168
<b>Mémoire</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<i>Mémoire</i>		100