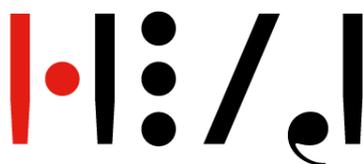




Apprends aujourd'hui à concevoir les univers et les  
**MÉDIAS INTERACTIFS** de demain !

# ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

Bachelier de transition et master



HAUTE  
ÉCOLE  
ALBERT  
JACQUARD

en codiplômation avec



HAUTE ÉCOLE  
CONDORCET



# ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

Le bachelier de transition et le master en **architecture transmédia (médias interactifs)** forment des professionnels et des professionnelles de haut niveau dans une variété de domaines (art, technologie, design, marketing, storytelling) et développent les compétences attendues pour intégrer des entreprises et/ou studios actifs dans le monde des médias numériques contemporains. De l'idéation à la production, toutes les étapes d'un projet transmédia à grande ampleur sont traversées par notre cursus qui s'étale sur 5 années afin de faire vivre aux utilisateurs et utilisatrices des expériences inoubliables. Un choix d'option permet aux étudiant-es de se spécialiser et d'orienter leur carrière dans leur domaine de prédilection.

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 permettra d'acquérir les compétences pour réaliser des productions audiovisuelles et ludiques originales pour les arts publics, le divertissement, l'événementiel, le culturel, les espaces muséaux ou encore l'industrie du spectacle.



# En choisissant d'étudier les médias interactifs à la HEAJ, c'est TOI qui façannes les expériences et les mondes de demain !

« Aujourd'hui – et sans doute depuis toujours –, tout est transmédia. Avec cette nouvelle formation, la HEAJ se tourne définitivement vers l'avenir et prépare les jeunes aux métiers et au monde de demain. Plus encore, elle les amène à le réinventer, tout en développant leurs talents et leur créativité. »

**- Joël Jacob, directeur-président de la HEAJ**



« Cette nouvelle formation à la HEAJ ose ce que beaucoup n'ont pas encore osé : assurer une formation transversale et non cloisonnée, à la croisée de la technique, de l'art, de la culture et de la communication. »

**- Lionel Marbehant, directeur du département des industries créatives et numériques**

« Les médias interactifs sont un secteur prometteur, en constante évolution. Notre nouvelle formation assure un bagage solide, au plus proche du terrain, pour celles et ceux qui souhaitent s'émanciper professionnellement et humainement dans cet univers fascinant. »

**- Carole Demasy, directrice adjointe**

« Il nous tenait à cœur de construire, avec cette nouvelle formation, une pédagogie innovante, tournée vers l'humain et qui traverse un panorama 360° des métiers des médias interactifs. Entre activités d'orientation, projets, stages, ciné-club, séminaires et défis créatifs, nul doute que chacun et chacune construira un horizon professionnel qui lui ressemble ! »

**- Gaël Gilson, coordinateur pédagogique**

# NOS OPTIONS

## STORYTELLING

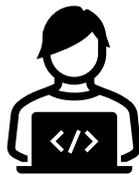
Maîtrise l'art de la narration, fabrique des marques, crée des franchises inédites et raconte un tas de nouvelles histoires à travers des supports variés ! Ton imagination n'a plus aucune limite !

## CONCEPTION DE MÉDIAS INTERACTIFS

Donne vie à de nouveaux mondes en développant des cinématiques, des jeux, des applications, des spectacles numériques, des effets spéciaux, etc. Approprie-toi les méthodes créatives de l'intelligence artificielle, de la 3D et du temps réel !

## GAME DESIGN

Développe des concepts de jeu et approprie-toi les méthodes d'une variété de médias ludiques : jeux vidéo, jeux de plateau, jeux de rôle, escape games, ARG, jeux de cartes, etc. Le monde entier t'attend pour jouer !



## Le transmédia, c'est quoi ?

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. 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 visual novels, etc. 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!



Sculpture 3D par Maxime Fitoussi



Projet socio-artistique de label musical transmédia par Noah Hocquet, Dimitri Jansen et Camille Mouvet. Fouillez un téléphone à l'écran fissuré pour découvrir l'histoire de Sasha et terminez votre voyage par un concert qui vous dévoile, à travers différentes chansons, les derniers fragments de son existence.

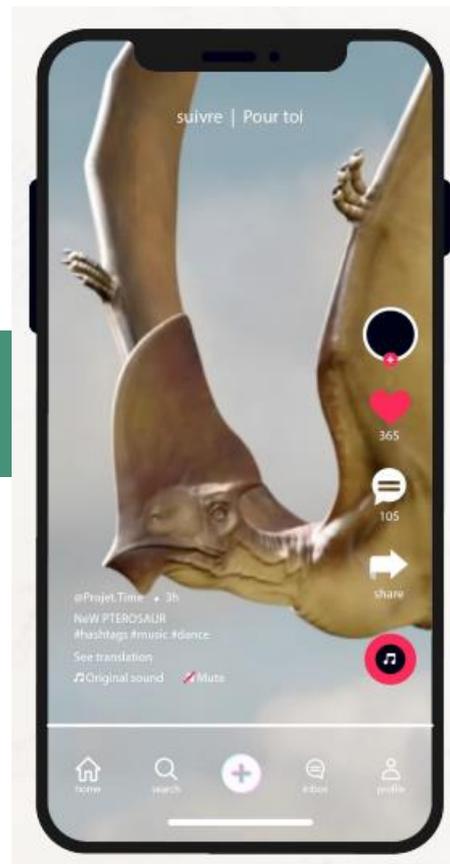


Avec « La Table des Hirondelles », Guillaume Wauthier, Magali Lamy, Guillaume Pihard et Louise Felten proposent un service de livraison qui vous invite à partager, en famille ou entre amis, des plats typiques provenant de différentes cultures. En attendant votre plat, découvrez, à travers différents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

## DES MÉTIERS D'AVENIR

À l'issue du bachelier de transition et du master en architecture transmédia (médias interactifs), tu pourras embrasser les carrières suivantes : architecte transmédia, gestionnaire de projets créatifs, narrative designer, concept artist, game designer, développeur de médias interactifs, réalisateur de courts-métrages animés, vfx artist, directeur technique, directeur artistique, chargé de projet, chargé de communication, community manager, streamer professionnel, créateur de contenu vidéo, médiateur culturel, etc.

**Bien d'autres métiers sont liés à ce domaine : la création d'un univers transmédia et d'expériences médiatiques innovantes nécessite l'implication de nombreux profils aux compétences variées !**



T.I.M.E est un projet transmédia imaginé par Louis Delleur, Terence Genard et Benjamin Coene. Il s'agit d'une exposition virtuelle qui utilise des technologies telles que le mapping vidéo et la réalité augmentée pour vous proposer de voyager au cœur de l'univers fascinant des dinosaures. Une application interactive vous permet d'ailleurs d'en apprendre davantage à leur propos.

# NOTRE PROGRAMME

## BACHELIER DE TRANSITION (3 ANS)

### ANNÉE 1

Découvre les médias interactifs et familiarise-toi avec les fondamentaux de cette industrie aux milliers de surprises.

Titre du module  
Liste des chapitres

#### Histoire et théorie des médias et du transmédia (10ECTS, Q1)

Histoires et théories des médias du transmédia, analyse des nouveaux médias et de l'interactivité, arts et techniques du spectacle, économie et actualité du paysage transmédiatique

#### Métiers et méthodologie du transmédia (10ECTS, Q1)

Métiers et méthodologie des médias interactifs, techniques d'observation et d'analyse des publics, culture graphique, formes et langages de l'image, illustration et univers graphiques, ateliers de communication en anglais

#### Initiation à la recherche en transmédia (10ECTS, Q1)

Initiation à la recherche en transmédia, séries télévisées, HTML et CSS, prototype web

#### Outils et techniques numériques (10ECTS, Q2)

Initiation au code et à la programmation orientée objet, initiation au dessin numérique, bases en infographie, introduction au sound design, initiation à l'image réelle

#### Ateliers de conception transmédia (10ECTS, Q2)

Worldmaking et nouvelles narratologies, initiation au game design, ateliers d'architecture transmédia, ateliers de communication en anglais

#### Parcours technique, artistique et culturel (10ECTS, Q2)

Initiation à l'animation, initiation à l'art de la cinématique, ciné-club, écriture et rhétorique, hack'n art STEAM

## Une pédagogie par projet

Chaque module constitue un ensemble de chapitres. Plutôt qu'un examen par chapitre, il te sera proposé, pour chaque module, de réaliser **un projet transversal** où tu mobiliseras les ressources de chaque chapitre et ta créativité au service d'une production personnelle ou collective. Notre objectif ? Donner du sens à ta formation, t'amener au maximum de ton potentiel et t'aider à trouver la voie qui convient à tes ambitions personnelles et professionnelles !

# ANNÉE 2

**Choisis le domaine dans lequel tu souhaites te spécialiser grâce à notre offre d'options !**

## **Médiations culturelles (10ECTS, Q1)**

Histoire des arts (numériques) et réactualisations, transmédia et médiations culturelles, sound design et techniques podcast

## **Techniques de communication transmédia (10ECTS, Q1)**

Techniques de communication transmédia et écriture web, pratiques de communication en anglais adaptées à l'industrie, interculturalité, inclusion et éthique

## **Outils et techniques numériques avancés (10ECTS, Q2)**

Expérience esthétique et emotional design, outils et techniques numériques avancés (création vidéo, développement web, approfondissement en infographie, photographie)

## **Analyse appliquée des franchises transmédiatiques (10ECTS, Q2)**

Techniques des organisations, techniques de création publicitaire et stratégies de communication, analyse appliquée des franchises transmédiatiques

## **Gestion de projet transmédia et participation culturelle (10ECTS, Q2)**

Techniques de streaming, fondamentaux et outils de la gestion de projet, fondamentaux de la participation culturelle, design sprint, prototypage d'un dispositif transmédia

## **1 OPTION À CHOISIR (10ECTS, Q1)**

- **Storytelling**  
Concept art et recherche d'univers, mondes et univers fictionnels, ateliers d'écriture transmédia
- **Conception de médias interactifs**  
Architecture des systèmes informatiques, pratique des moteurs de jeu, introduction 3D temps réel (modélisation 3D, initiation VFX, animation)
- **Game design**  
Méthodologie du game design, concepts de jeux de société, concepts de jeux vidéo

## **LES UNITÉS D'ENSEIGNEMENT (UE)**

Chaque année est divisée en deux quadrimestres (de septembre à janvier et de février à juin), découpés en unités d'enseignement. Chaque unité a un poids en crédits (ECTS) qui sont une unité de mesure exprimant la charge totale de travail que tu dois accomplir pour atteindre les objectifs de cette unité. Pour te donner un ordre d'idées, une unité à 10ECTS correspond à 100h de travail étudiant incluant le temps de présence en cours, les exercices pratiques, le temps d'étude et les projets à rendre. Au terme d'une année, tu dois avoir validé l'ensemble des UE de ton programme.

## **LES CHAPITRES**

Chaque unité est constituée d'un ensemble de chapitres. Les chapitres te permettent de découvrir des matières qui sont liées entre elles. Nous fonctionnons de manière spiralaire : chaque année, les nouveaux chapitres de ton cursus approfondissent ceux de l'année précédente tout en te faisant découvrir de nouveaux outils et de nouvelles méthodes.

# ANNÉE 3

**Lance-toi dans un stage en entreprise et mobilise tes nouveaux talents pour réaliser un premier projet de taille.**

## Communautés de pratiques et community management (10ECTS, 01)

Communautés de pratiques, communication professionnelle en français et en anglais, UX, accessibilité et ergonomie des dispositifs interactifs

## Stage (10ECTS, 01)

Projet d'orientation, stage professionnel

## Etudes des industries créatives et des publics (10ECTS, 01)

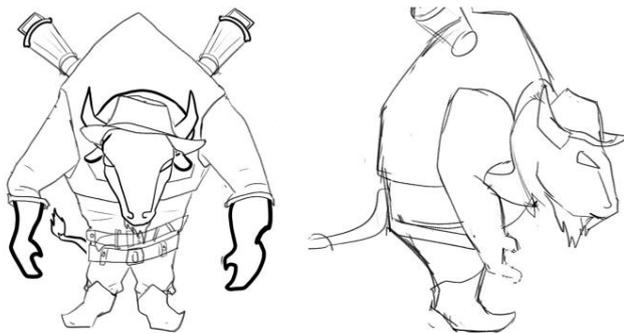
Etudes des industries créatives et des publics, sociologie de la création et des mondes numériques, management, culture d'entreprise et cadres légaux

## Recherche-création en transmédia (20ECTS, 02)

Outils numériques approfondis (infographie avancée, création sonore, expérimentation interactive web), recherche-création en transmédia

## POURSUITE DE L'OPTION (10ECTS, 01)

- **Storytelling**  
Expériences narratives immersives, data storytelling, narration publicitaire et réseaux sociaux, fictions interactives et visual novels
- **Conception de médias interactifs**  
Cinématique et animation, dispositifs scéniques, XR
- **Game design**  
Assemblage ludo-narratif, game jams, design d'interaction



*Owned est un projet de jeu réalisé par Loris Morillon-Porée, Jérôme Dacremont, Gilles Remy, Paul Rey, Julie Lecomte, Caroline Hubert, Wesley Brutus et Peter Lecoq. Il s'agit d'un tower defense orienté gestion où vous incarnez, dans un cadre western futuriste et anthropomorphe, un raton laveur qui cherche à protéger une précieuse cargaison face à de dangereux bandits.*

# MASTER (2 ANS)

## ANNÉE 4

**Produis un projet transmédia et lance-toi dans l'incroyable aventure des industries créatives et numériques !**



« 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.

### **Culture d'entreprise (10ECTS, Q1)**

Fonctionnement des entreprises, gestion de groupe, création de marque et brand management, droit et éthique, data science

### **Design avancé (10ECTS, Q2)**

Architecture narrative, design avancé et UX design, environnements sonores

### **Recherche et développement (10ECTS, Q2)**

Production créative, recherche et développement de projet, préparation au mémoire et à la démarche scientifique

### **Gestion de projet et atelier transmédia (10ECTS, Q2)**

Outils et techniques avancés de la gestion de projet, design sprint transmédia, streaming, organisation d'un événement socioculturel, hack'n art II

### **Communication transmédia (10ECTS, Q1)**

Approche communicationnelle des arts numériques, marketing des médias interactifs, communication stratégique des médias interactifs, scène esport, approche interculturelle des médias : inclusion et genres

### **1 OPTION À CHOISIR (10ECTS, Q1)**

- **Storytelling**

Approfondissement en concept art et en recherche d'univers, grammaire de la bande dessinée et du manga, storytelling en marketing et narration d'entreprise

- **Conception de médias interactifs**

#### **CHOISIR UNE COLORATION :**

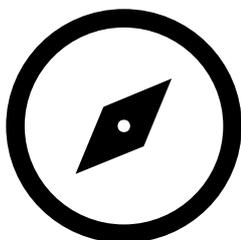
- **Coloration Animation & VFX** (art de la cinématique, animation 2D/3D avancée, VFX avancés)
- **Coloration XR** (développement XR, expériences immersives, gamification des interfaces émergentes)
- **Coloration infographie et web** (progressive web app, création web centrée utilisateur, communication visuelle avancée)

- **Game design**

Nouveaux concepts de jeu, game coffee, level design et conception de niveaux

# ANNÉE 5

Grâce à un mémoire de recherche-création et un projet pro en équipe, c'est toi qui façannes les univers et les mondes médiatiques de demain !



## Veille et prospective des mondes numériques (5ECTS, 01)

Veille et prospective des mondes numériques, séminaire pop culture

## Intégration professionnelle (10ECTS, 01)

Démarche scientifique, préparation du projet professionnel, gestion événementielle, CV, portfolio et exercices à l'entretien

## Mémoire (15ECTS, 02)

Pratique réflexive, mémoire appliqué

## Chaine de production transmédia (5ECTS, 01)

Chaine de production transmédia, pitching et créativité

## Projet professionnel transmédia (15ECTS, 02)

Projet professionnel en médias interactifs, live operation management et trade marketing

## POURSUITE DE L'OPTION (10ECTS, 01)

- **Storytelling**  
Jeux de rôles, design fiction, projet d'écriture
- **Conception de médias interactifs**  
**CHOISIR UNE COLORATION :**
  - **Coloration Animation & VFX** (projet 2D/3D temps réel)
  - **Coloration XR** (projet XR)
  - **Coloration infographie et web** (motion design, projet web)
- **Game design**  
Game jams et game concepts

## L'accès direct au master

Si le master (années 4-5) est accessible de plein droit aux étudiant-es diplômé-es du bachelier en architecture transmédia, les porteur-euses d'un bachelier ou d'un master dans certaines disciplines comme l'infographie, l'informatique ou encore la communication peuvent également valoriser leur parcours de formation antérieur pour rejoindre le master. N'hésitez pas à prendre contact avec nous pour savoir si vous êtes en mesure d'introduire une demande d'inscription, nous nous ferons un plaisir de vous répondre et de vous aiguiller ! Des modules de remise à niveau, sous forme de crédits complémentaires, vous aideront, en début d'année, à combler vos éventuels manques et à démarrer sereinement la formation.

## INTERNATIONAL

La HEAJ est très active au niveau international et vise, à travers ses projets et partenariats, à promouvoir la mobilité des étudiants et du personnel dans un objectif d'ouverture et d'excellence. Notre Haute École dispose de la Charte Erasmus+ pour 2021-2027 pour financer ses mobilités et projets.

**Sur base d'un dossier de candidature, nous offrons à nos étudiants 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.**

<https://www.nad.ca/fr/futurs-etudiants/dess>



N'hésite pas à prendre contact avec la Cellule Relations Internationales de la HEAJ pour découvrir les offres Erasmus disponibles !



## LOCALISATION DES COURS

Les cours se donnent essentiellement sur notre site de Namur :

**Av. Comte de Smet de Nayer 20, 5000 Namur**

Des déplacements sur d'autres sites sont toutefois possibles pour certaines activités pédagogiques.



## Infos et contact

- **Site web :**  
<https://jvtransmedia.heaj.be/>
- **Une question administrative ?**  
[question@heaj.be](mailto:question@heaj.be)
- **Une question pédagogique ?**  
[gael.gilson@heaj.be](mailto:gael.gilson@heaj.be)

+32 (0) 81 23 43 80

Présidence : rue Godefroid 32, 4000 Namur

Bachelier de transition et master

# ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

