



**IIM**

DIGITAL SCHOOL  
DE VINCI PARIS

# SOYEZ LA RÉVOLUTION DIGITALE



COMMUNICATION  
DIGITALE ET E-BUSINESS



DÉVELOPPEMENT  
WEB



CRÉATION  
ET DESIGN



JEUX VIDÉO



ANIMATION  
3D

# VIVEZ U EXPERIEN UNIQ

AU CŒUR DU 1<sup>ER</sup> QUARTIER  
D'AFFAIRES D'EUROPE

# NE CE QUE



## NOUS RECRUTONS DES PASSIONNÉS QUI VEULENT INVENTER LE MONDE DE DEMAIN”

Avec 25 ans d'existence et plus de 2 000 étudiants, l'IIM est la première école consacrée à la révolution digitale.

Notre projet pédagogique repose sur l'accompagnement, étape par étape, de chaque étudiant dans la découverte de ses talents, la définition de son projet, l'acquisition de ses compétences et la construction de son réseau, gage d'une insertion professionnelle réussie.

Il bénéficie d'un campus exceptionnel permettant la synergie au quotidien avec de futurs ingénieurs et managers, ainsi que l'accès immédiat à de très nombreuses entreprises.

Afin d'acquérir les qualités créatives, techniques et managériales attendues dans le secteur du digital, de la start-up au grand groupe international, le cursus est rythmé par les cours, les projets, les participations aux salons, conférences, concours professionnels, périodes de stage et d'alternance.

Du web au cloud, en passant par la data, la réalité virtuelle ou l'intelligence artificielle, le digital est présent partout et se réinvente sans cesse. Les métiers du digital sont assurément promis à un bel avenir.

**Emmanuel  
Peter**

Directeur de l'IIM







2022  
2023

# UN NOUVEAU CAMPUS VERT ET INNOVANT

LE PÔLE LÉONARD DE VINCI SE PRÉPARE À INVESTIR UN NOUVEAU CAMPUS  
SUR DEUX SITES À NANTERRE, À DEUX PAS DE LA DÉFENSE,  
PREMIER QUARTIER D'AFFAIRES EUROPÉEN.



# 5 MINUTES À PIED

RER A NANTERRE PRÉFECTURE  
RER METRO LA DEFENSE  
GRANDE ARCHE  
FUTURE GARE NANTERRE - LA FOLIE  
FUTURE LIGNE 15  
GRAND PARIS EXPRESS

# 25 000 M<sup>2</sup>

## À DEUX PAS DE PARIS- LA DÉFENSE

**FAVORISER LA RENCONTRE.** Le campus est articulé autour d'une vaste Agora distribuant les amphithéâtres, le Learning center, la Tech room, les espaces de cours, les salles de sports, le café littéraire et l'accès au Parc. Espace de vie, d'échanges et lieu de travail nomade, l'Agora permettra l'organisation de grands événements.

**UN CAMPUS, DEUX SITES.** Cette nouvelle implantation sera anticipée dès 2022 par l'inauguration d'un bâtiment de 6 000 m<sup>2</sup> situé aux Jardins de l'Arche Paris-La Défense, à quelques minutes à pied du futur Campus. Ces locaux abriteront des espaces de coworking, un FabLab, des espaces projets adaptés aux nouvelles pédagogies collaboratives, des terrasses extérieures, une cafétéria, un espace de détente...

### UN ÉCOSYSTÈME INNOVANT.

La proximité immédiate des deux sites permettra aux élèves et apprenants des quatre établissements du Pôle Léonard de Vinci d'évoluer dans un écosystème d'innovation et d'hybridation des connaissances grâce à un ensemble de bâtiments favorisant le travail collaboratif, ADN des trois écoles (EMLV, ESILV, IIM) et de son institut de formation continue (ILV).

### RENFORCER LA TRANSVERSALITÉ

**ENTRE LES ÉCOLES.** En phase avec les défis liés aux nouvelles formes d'enseignement, le campus leur permettra de poursuivre leur développement en bénéficiant d'un environnement adapté au déploiement de nouvelles pédagogies digitales et à l'hybridation des compétences.

**AUX PORTES DE LA DÉFENSE.** Au cœur d'un quartier en pleine rénovation, point de rencontre de grands groupes comme Vinci, Axa, BNP Paribas, Groupama...

### HAUTE QUALITÉ ENVIRONNEMENTALE.

La végétation pénètre le campus et offre une continuité visuelle avec le parc voisin. Le bâtiment intègre des dispositifs bioclimatiques limitant les consommations énergétiques (performance de l'enveloppe, lumière et ventilation naturelle...). Le projet répond à une performance environnementale globale aux normes les plus avancées et s'inscrit dans une démarche de certification BDF (Bâtiments Durables Franciliens).



Bâtiment principal de l'IIM





# POURQUOI CHOISIR L'IIM ?

**2000**

ÉTUDIANTS

**7**

TITRES RECONNUS  
PAR L'ÉTAT



PREMIÈRE  
ÉCOLE FRANÇAISE  
DE L'INTERNET  
ET DU MULTIMÉDIA,  
FONDÉE EN 1995

P 44

## POUR SE CONSTRUIRE

Le projet pédagogique de l'IIM repose sur l'accompagnement étape par étape de chaque étudiant dans **la découverte de ses talents, la définition de son projet, l'acquisition de ses compétences et la construction de son réseau.** Dès la première année, les étudiants sont accompagnés dans leurs choix d'orientation et travaillent sur des projets liés aux cinq axes métiers proposés (Communication digitale et e-business, développement Web, Création et design, Jeux vidéo, Animation 3D) et formés en bénéficiant des moyens d'un campus connecté.

P 48

## POUR S'OUVRI AU MONDE

Expérience en immersion à l'étranger, maîtrise de la langue, possibilité d'évoluer au sein d'une équipe multiculturelle, **l'IIM parie sur l'ouverture internationale pour nourrir le projet personnel et professionnel de ses étudiants** et former des professionnels du digital disposant d'une sensibilité et d'expériences multiples à l'étranger. Les étudiants ont le choix de construire leur expérience en échange académique avec l'un des 22 partenaires universitaires dans 15 pays ou en réalisant un de leurs stages à l'international.

P 50

## POUR INNOVER

L'esprit d'entreprise et l'innovation sont au cœur de la pédagogie IIM. **Les étudiants bénéficient d'une infrastructure moderne, équipée des dernières technologies (FabLab, Learning Center...).** Ils participent à des concours qui récompensent leurs idées, leurs projets, leurs réalisations. Ceux qui ont envie d'entreprendre disposent d'un parcours et d'un accompagnement tout au long de leur projet de création d'entreprise dans le digital.

P 52

## POUR RÉUSSIR

Située dans le quartier de Paris-La Défense (premier centre d'affaires européen), l'IIM bénéficie d'un environnement économique exceptionnel qui facilite la proximité des entreprises et leur implication dans la formation : **alternance, forums, ateliers métiers, conférences, interventions de professionnels dans la plupart des modules de formation, Job dating, bourses aux projets, visites d'entreprises...** Conçus avec et pour les entreprises, les programmes de l'IIM répondent à leurs attentes et favorisent l'insertion professionnelle des diplômés.

P 54

## POUR S'OUVRI AUX AUTRES

Transversalité inter-écoles, formations soft skills, la réussite des étudiants de l'IIM ne repose pas seulement sur la qualité de la formation technique, artistique et méthodologique, elle implique aussi une très forte dimension humaine. **Chaque étudiant a l'opportunité de se réaliser sur le plan personnel, de déployer de nouvelles compétences humaines, d'exprimer sa personnalité et de révéler ses potentiels** en lien avec les évolutions du monde qui l'entoure et les attentes des recruteurs.

P 56

## POUR S'ÉPANOUIR

30 sports proposés et évalués dont l'Esport (en compétition), 54 associations humanitaires, citoyennes, sportives et techniques, 5 salles de sports (musculature, cardio training, fitness, sports de combat), un foyer étudiant, une salle de musique... **L'IIM profite également de la présence, au sein du Pôle Léonard de Vinci, d'une école d'ingénieurs (ESILV) et d'une école de management (EMLV)** avec lesquelles ses étudiants partagent des cours, des doubles diplômes et des activités communes.

# DEUXIÈME CYCLE

# 14

MASTÈRES

2 ANS POUR COMBINER EXPERTISE,  
VISION STRATÉGIQUE ET  
PERSONNALISATION DE SON PARCOURS

## DES DIPLÔMES RECONNUS PAR L'ÉTAT

Toutes les formations de l'IIM sont validées par un diplôme reconnu par l'État et inscrit au RNCP par France compétences (Répertoire National des Certifications Professionnelles) soit à un niveau 6 pour les formations Bachelor, soit à un niveau 7 pour les formations Mastère et MBA spécialisé. Il s'agit de certifications professionnelles permettant une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles.



# 1

ANNÉE  
PRÉPARATOIRE

# 5

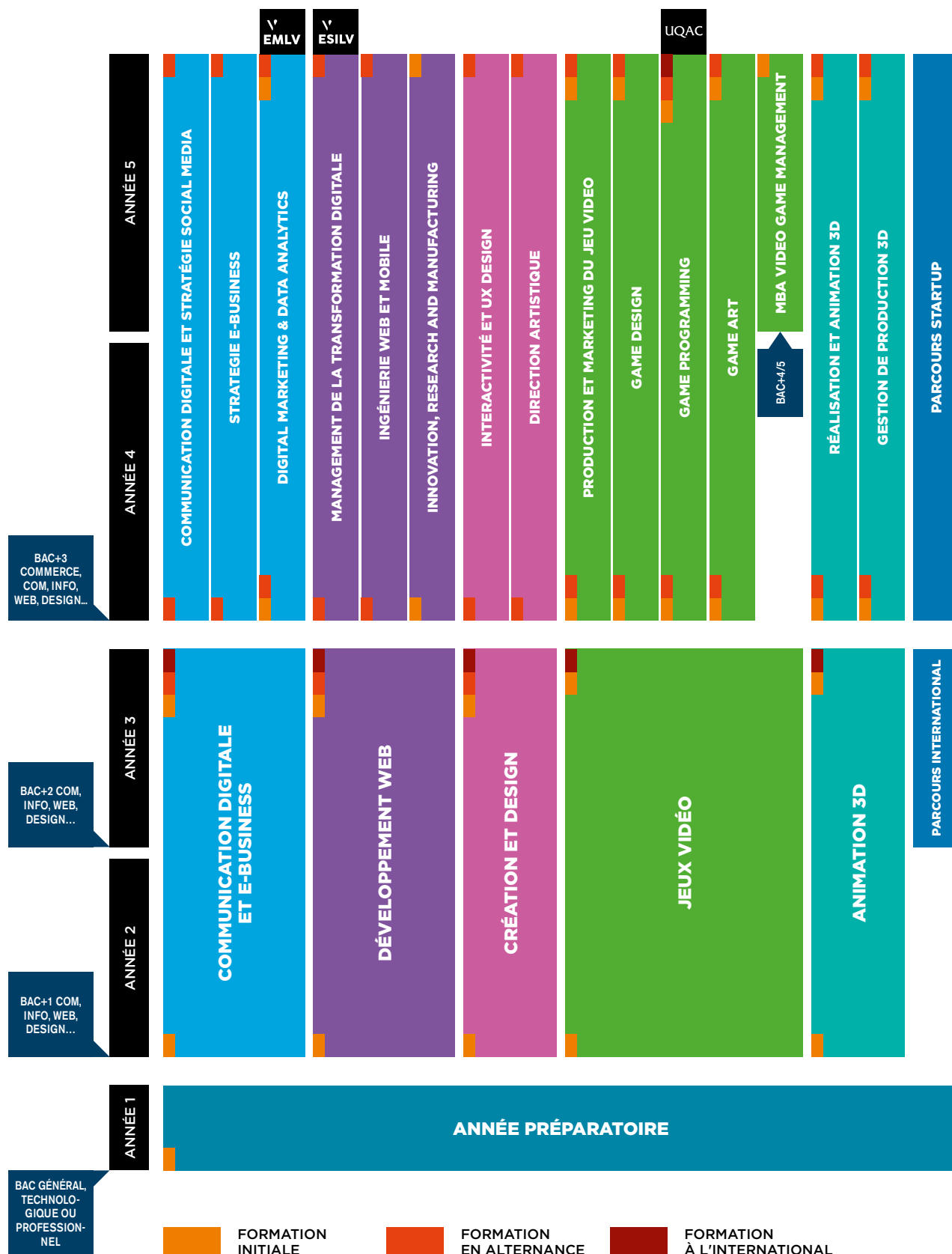
BACHELORS

# PREMIER CYCLE

3 ANS POUR MAÎTRISER  
LES FONDAMENTAUX ET DÉCOUVRIR  
LE MONDE PROFESSIONNEL



# CURSUS



# ANNÉE PRÉPARATOIRE

## UNE ANNÉE POUR CHOISIR



J'ai connu l'IIM pendant mon année de terminale par le biais d'un forum. J'ai tout de suite su que c'était l'école qui me correspondait. Le concept de l'année préparatoire à l'IIM est sûrement l'un des meilleurs. Cette année est une ouverture à la curiosité, une qualité nécessaire dans le monde du digital. J'ai découvert les grands axes du numérique et acquis des compétences dans tous ces domaines. À la fin de mon année je me suis spécialisé dans l'axe Communication digitale et E-business après avoir vraiment compris en quoi il consistait."

**Robin Prouet**

4<sup>ème</sup> année IIM / Promo 2020

### LES OBJECTIFS

- \ S'INTÉGRER À L'ÉCOLE ET AU PÔLE LÉONARD DE VINCI
- \ ACQUÉRIR LES FONDAMENTAUX DU DOMAINE DU DIGITAL
- \ MIEUX SE CONNAÎTRE, AFFINER SON PROJET PROFESSIONNEL ET CHOISIR SON AXE MÉTIER



## LES BASES TECHNIQUES ET CRÉATIVES ESSENTIELLES

L'année préparatoire apporte les bases techniques, l'ouverture d'esprit, la culture et la créativité artistique dans les principaux secteurs du digital. En plus d'une introduction aux outils transversaux (Adobe Photoshop, Illustrator, 3DSMax, HTML/CSS...), l'année préparatoire s'articule autour d'unités d'enseignements liées aux cinq différents axes métiers.

**Encadrés par des professionnels, les étudiants préparent leur orientation tout en intégrant les fondamentaux nécessaires.** Les compétences acquises durant l'année préparatoire sont validées à travers les modules d'enseignement et les projets réalisés.

## DES PROJETS DÈS LA PREMIÈRE ANNÉE

Les étudiants travaillent sur des projets liés à tous les axes métiers. Ils découvrent ainsi chaque domaine et mettent en pratique les compétences acquises.

## UNE VISION OBJECTIVE DES MÉTIERS ET DES DÉBOUCHÉS

Des conférences spécialisées sont assurées tout au long de l'année par des professionnels et des anciens de l'école exerçant dans chaque secteur.

## PROGRAMME

- + Les fondamentaux du web marketing
- + Les fondamentaux du game design
- + Les fondamentaux du marketing
- + Les fondamentaux réseaux
- + Le budget et la gestion de projet
- + Conférences culture du digital
- + Le content marketing
- + La toolbox du digital
- + Digital maker
- + Html/Css/Jquery
- + Environnement web-html/Css/responsive
- + Php/Mysql
- + Algorithmique
- + Visual Design avec Photoshop
- + Le digital publishing avec Indesign
- + Fondamentaux UI/UX avec Adobe XD
- + Motion design avec After Effects
- + Graphic design avec Illustrator
- + Introduction à Unity
- + Jeux de plateau - Concevoir
- + les mécaniques du jeu
- + Réalisation d'un prototype de jeu sur Unity
- + Conception d'un jeu avec Unity
- + Initiation à la 3D
- + Modélisation 3D de personnage
- + Préparation d'un personnage 3D à l'animation
- + Animation d'un personnage 3D
- + Réalisation d'un court métrage d'animation 3D
- + Savoir vendre ses idées
- + Se comprendre et comprendre autrui
- + Améliorer son efficacité individuelle et collective
- + Hackathon A1
- + General English
- + Préparation Toefl
- + Sport

RENTRÉE 22 FÉVRIER 2021

## ReStart UN PROGRAMME ACCÉLÉRÉ POUR UNE RENTRÉE DÉCALÉE

Pour les étudiants de première année qui souhaitent se réorienter sans perdre une année d'études, l'IIM propose un programme accéléré d'un semestre. 20 semaines de cours intensifs sont proposés, de mi-février à mi-juillet, auxquelles s'ajoutent une centaine d'heures de cours transversaux. À l'issue du programme ReStart, les étudiants peuvent choisir parmi les cinq axes métiers proposés à l'IIM.

AUCUNE ÉCOLE  
N'OFFRE AUTANT  
DE CHOIX ET  
DE DÉBOUCHÉS !

# BACHELOR

**DEUX ANNÉES POUR MAÎTRISER  
LES FONDAMENTAUX  
ET DÉCOUVRIR LE MONDE  
PROFESSIONNEL**





## CINQ AXES MÉTIERS POUR UNE PREMIÈRE ÉTAPE DE SPÉCIALISATION

Les étudiants acquièrent les compétences techniques, artistiques, méthodologiques et comportementales de l'axe métier choisi. La maîtrise de ces compétences se développe à travers les exercices pratiques, la Bourse aux Projets menée en lien avec des entreprises partenaires et les stages.

## BOURSE AUX PROJETS (BAP)

**Dès la deuxième année, les étudiants réalisent plusieurs projets en collaboration avec des entreprises.** Ils peuvent ainsi concevoir et réaliser

un site Web, une animation 3D, un jeu, une publicité, un serious game, une visite virtuelle, une application mobile, un dispositif interactif innovant...

Cette collaboration avec les entreprises permet aux étudiants de renforcer leur expérience, d'acquérir un savoir-faire immédiatement transférable dans le monde du travail et d'apprendre à gérer un vrai client. D'abord contributeurs et techniciens en deuxième année, les étudiants se muent en véritables chefs de projet au cours de la troisième année.

## PARCOURS INTERNATIONAL

Les étudiants peuvent choisir de faire leur 3<sup>ème</sup> année à l'étranger avec un semestre de cours au sein d'une des 22 universités partenaires et un stage de 5 à 6 mois dans le pays hôte.

## MISSIONS EN ENTREPRISE

Les étudiants effectuent des stages ou alternance d'au moins 6 mois en fin de Bachelor. Ils confrontent ainsi leurs compétences acquises à l'IIM à la réalité de l'environnement professionnel.

Cela leur permet de prendre leurs premières responsabilités sur des projets digitaux.

## ACCOMPAGNEMENT À L'ORIENTATION

L'équipe pédagogique accompagne les étudiants dans leur réflexion sur leur projet professionnel, le choix d'expertise qu'ils souhaitent acquérir à l'issue du Bachelor et la recherche d'une mission en alternance en adéquation avec leur projet.

## 5 BACHELORS

\ COMMUNICATION DIGITALE ET E-BUSINESS P17

\ DÉVELOPPEMENT WEB P23

\ CRÉATION ET DESIGN P29

\ JEUX VIDÉO P33

\ ANIMATION 3D P41

L'IIM propose également un bachelor avec l'EMLV, l'école de Management Léonard de Vinci.

Consultez notre brochure dédiée.



# MASTÈRE

## DEUX ANNÉES POUR COMBINER EXPERTISE, VISION STRATÉGIQUE ET PERSONNALISATION DE SON PARCOURS

### 14 MASTÈRES POUR DÉVELOPPER SON EXPERTISE

On y acquiert une expertise solide, ainsi que le recul nécessaire à une vision plus stratégique. **Chaque étudiant peut s'y construire un parcours unique** grâce aux modules électifs, au parcours start-up ou encore aux doubles diplômes avec l'EMLV, l'ESILV ou l'UQAC, au projet de fin d'études, au stage ou à l'alternance. Tous les mastères bénéficient d'un programme pédagogique propre et de **trois semaines mutualisées par an d'électifs**.

### PARCOURS START-UP

Parce qu'on ne naît pas entrepreneur, les étudiants qui ont envie d'entreprendre sont accompagnés tout au long de la création de leur projet et **entrent progressivement dans une démarche d'entrepreneuriat**. Ce parcours s'adresse aux étudiants de 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> année qui portent déjà un projet, seul ou à plusieurs. Les étudiants découvrent la méthodologie de la création d'entreprise ainsi que son écosystème tout en menant de front leur propre projet entrepreneurial. L'année est ponctuée de rencontres avec des startups et des professionnels.



## MODULES ÉLECTIFS

D'une semaine chacun, ces modules sont proposés trois semaines par an pour l'ensemble des mastères (hors Mastères Digital Marketing & Data Analytics et Innovation, Research and Manufacturing). Ils permettent à chaque étudiant de bâtir un parcours unique et personnalisé.

### EXEMPLE D'ÉLECTIFS APPROFONDISSEMENT ET OUVERTURE

Statuts et méthodes du free-lance / Japonais / Big data / Robotique / Usages et technologies de la Blockchain / Cybersécurité / Réalisation vidéo / Photographie / Création d'un Chatbot / Découverte des réalités virtuelles / Préparation et passage de certification Google / Intelligence Artificielle et reconnaissance vocale / Initiation au sound design / Impression 3D, Sculpture / Travailler dans l'Esport / Adobe Creativ Jam / sculpture en plastiline / réaliser un podcast

### EXEMPLE D'ÉLECTIFS DE REMISE À NIVEAU ET DOUBLE COMPÉTENCE

Développement web front office / Développement web back office / Fondamentaux du marketing digital / Acquisition de trafic / Référencement social media / Programmation Android / Conception user interface / Motion design / Game design / Infographie 3D / Programmation Unity / Management de projet / Renforcement anglais

## 14 MASTÈRES

- \ COMMUNICATION DIGITALE ET STRATÉGIE SOCIAL MEDIA **P18**
- \ STRATÉGIE E-BUSINESS **P19**
- \ DIGITAL MARKETING & DATA ANALYTICS **P20**
- \ MANAGEMENT DE LA TRANSFORMATION DIGITALE **P24**
- \ INGÉNIERIE WEB ET MOBILE **P25**
- \ INNOVATION RESEARCH AND MANUFACTURING **P26**
- \ INTERACTIVITÉ ET UX DESIGN **P30**
- \ DIRECTION ARTISTIQUE **P31**
- \ PRODUCTION ET MARKETING DU JEU VIDEO **P34**
- \ GAME DESIGN **P35**
- \ GAME PROGRAMMING **P36**
- \ GAME ART **P37**
- \ RÉALISATION ET ANIMATION 3D **P42**
- \ GESTION DE PRODUCTION 3D **P43**







# AXE

# COMMUNICATION DIGITALE ET E-BUSINESS

NOUVELLES ATTENTES DES CONSOMMATEURS, RÉSEAUX SOCIAUX, EXPLOSION DE LA VENTE EN LIGNE, APPARITION DE NOUVEAUX SERVICES ET DE NOUVEAUX USAGES... **EN MOINS DE 20 ANS, INTERNET A RÉVOLUTIONNÉ L'ÉCONOMIE MONDIALE AINSI QUE NOTRE MANIÈRE DE CONSOMMER.** TOUS LES SECTEURS PROFESSIONNELS DOIVENT INTÉGRER CETTE NOUVELLE DONNE MAIS AUSSI COMMUNIQUER ET VENDRE DIFFÉREMMENT. ILS FONT DÉSORMAIS APPEL À DES PROFILS HYBRIDES ALLIANT BUSINESS ET TECHNOLOGIES. LE SECTEUR EST COMPOSÉ, D'UNE PART, D'AGENCES SPÉCIALISÉES EN COMMUNICATION DIGITALE, START-UPS ET PURE PLAYERS DE L'INTERNET QUI PROPOSENT DU COMMERCE EN LIGNE OU DES SERVICES INNOVANTS ET, D'AUTRE PART, DES SERVICES COMMUNICATION, MARKETING ET INNOVATION DES GRANDES ENTREPRISES. LES PROFILS RECHERCHÉS SONT DES PROFESSIONNELS ATTIRÉS PAR LA NOUVEAUTÉ ET L'INNOVATION ET QUI POSSÈDENT UNE VISION STRATÉGIQUE, DES CAPACITÉS D'ANALYSE, UN EXCELLENT RELATIONNEL ET UNE COMPRÉHENSION FINE DES CHALLENGES OFFERTS PAR LA TRANSFORMATION DIGITALE.

**iab.**france

L'IIM est une école labellisée par l'IAB France, un label qui permet de distinguer les formations respectueuses des recommandations établies par l'IAB (Interactive Advertising Bureau) et par d'autres instances françaises comme l'ARPP. L'IAB est une association représentative de l'industrie digitale et participe à la vie professionnelle du marché français et international dans la communication numérique.





## BACHELOR

# COMMUNICATION DIGITALE ET E-BUSINESS

## PROGRAMME ANNÉE 2

- + Bourse aux projets
- + Brand identity design
- + Branding & storytelling
- + Community management
- + Consumer behavior
- + Content mkg : blog, infogra
- + Créativité, agilité et innovation
- + CRM 4 beginner
- + Culture digital session
- + Culture digitale & ecosys
- + Curation & blogging
- + Curation & personal branding
- + Data : collect & mesure
- + Dev for mkg : cms wp
- + Digital ads basics
- + Digital Safari
- + General English
- + Hackathon
- + Inbound marketing
- + Init. Google analytics
- + Les relations humaines dans la coopération d'équipe
- + L'intelligence collective et la résolution de problèmes
- + Marketing foundations
- + Media stories
- + Outils gestions de projets
- + Project mgnt : initiation
- + Project mgnt 4 marketer
- + Search mkg : sea
- + Search mkg : seo
- + Social ads : fb insta
- + Stats & tools
- + Toefl prep
- + Video mkg
- + Virtual assistant & chatbot
- + Wireframing & proto
- + International week
- + Conférences
- + Stage
- + Sport

## PROGRAMME ANNÉE 3

- + Bourse aux projets
- + Conférences
- + Content marketing advanced
- + Content mkg advanced
- + CRM for beginner
- + Culture digital session
- + Culture digitale & ecosys
- + Dataviz basics
- + Dev for mkg : html5 & css3
- + Digital safari
- + Display marketing
- + General english
- + Google ads certif
- + Google analytics certif
- + Internet law & eprivacy
- + Lead generation strategy
- + Neuromarketing
- + Pers. Branding & curation
- + Project mgnt 4 marketer
- + Project interaxe
- + Rentrée intégration
- + Séminaire soft skills
- + Social media mkg
- + Soutenance d'orientation
- + Sport
- + Stage
- + Statistics & tools
- + VR marketing

## RYTHME

### . Année 2

cours de septembre à avril  
puis stage de 3 mois

### . Année 3

cours de septembre à avril  
puis stage de 3 mois  
ou alternance 13 semaines de cours  
(1 semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

Diplôme reconnu par l'Etat de "Chef de Projet Digital" de niveau 6 (nouvelle nomenclature) et niveau II (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 7 août 2018 (code NSF 326p) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

## PRÉREQUIS

Année préparatoire IIM ou Bac+2 (DUT, BTS, titre niveau III) en communication, commerce, marketing, web

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil : lien vers site Internet, blog, chaîne YouTube...

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme.

### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)



Nous apprenons à élaborer des stratégies de communication digitale : benchmark, définition des enjeux, conception d'un dispositif numérique adapté à une problématique marketing, détermination des indicateurs de mesure de performance et analyse des résultats. Chaque semaine nous travaillons en mode projet sur des sujets différents tout en explorant les spécificités des métiers : chargé de marketing digital, UX Designer, planneur stratégique, business developer, social media manager..."

**Marion Tonard**

Promo 2018  
Chargée de Marketing et Communication  
Morgan Phillips Group



# MASTÈRE COMMUNICATION DIGITALE ET STRATÉGIE SOCIAL MEDIA

**Le mastère Communication Digitale et Stratégie Social Media est au cœur de la troisième révolution industrielle : celle du digital.** Nous sommes à un point de rupture où les technologies se développent plus vite que la capacité des entreprises à les intégrer dans leur stratégie. Accompagner cette transformation digitale nécessite des talents qui disposent de solides compétences en management et stratégie de communication digitale. Ils doivent aussi maîtriser les enjeux de rupture technologique et les challenges qui en découlent comme le repositionnement d'une offre de service, le déploiement d'une marque sur les réseaux sociaux, l'accompagnement des politiques RH dans la transformation de l'ADN d'une marque employeur. Le mastère s'adresse à des profils souhaitant évoluer dans des fonctions communication et marketing à des postes en mutation constante et sachant s'adapter aux nouveaux leviers de communication.

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Analytics 4 advanced
- + B. Model & B. Plan
- + Copy-writing
- + Culture digital session
- + Dashboard & dataviz
- + Digital ads & programmatic
- + Email mkg for advanced
- + Facebook ads for advanced
- + Google ads for advanced
- + Growth hacking
- + Hackathon
- + IIMCO
- + Inbound mkg
- + Lens marketing Snapchat
- + Masterclass
- + Mission en alternance
- + MP digital
- + Pitching & funding
- + Project mgnt : agile & scrum
- + Red content
- + Rentree intégration
- + Search mkg : seo advanced
- + Social listening. & e-rep
- + Social m corp. Com
- + Social selling
- + Social tools
- + UX design

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Ab testing
- + Amazon business dev
- + Artificial intelligence
- + Culture digital session
- + Dataviz - datastudio
- + Design thinking
- + Digital media strategy
- + Dsp, dmp & cdp
- + Gdpr eprivacy for marketer
- + Google ads certif
- + Google analytics certif
- + Iimco
- + Influence marketing
- + Leadership & management
- + Managing & business
- + Masterclass
- + Mission en alternance
- + Mobile marketing
- + Political mkg & social media
- + Red content
- + Rentree intégration
- + Sales & business dev.
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Social media management
- + Video mkg : motion design

Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs

## MÉTIERS

Responsable de communication digitale, Social media manager, Key account manager, Consultant communication, Growth hacker, Digital brand manager, Traffic manager, Chef de projet digital, Responsable marketing digital

## RYTHME

**Formation en alternance**  
13 semaines de cours par an  
(une semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager de la communication numérique"**  
de niveau 7 (nouvelle nomenclature)  
et niveau I (nomenclature de 1969)  
enregistré au RNCP par décision du  
18 novembre 2019 de la Commission  
de la certification professionnelle de France  
Compétences (code NSF 320) et délivré  
sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II)  
en communication, commerce,  
web et multimédia

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil :  
lien vers site Internet, blog, podcast,  
chaîne YouTube...

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger  
sur votre projet professionnel et sur  
vos motivations à suivre ce programme

### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

# MASTÈRE STRATEGIE E-BUSINESS

**Le e-business est partout. Il transforme toutes les activités BtoB et BtoC.** Le mastère Stratégie E-business forme des professionnels au profil hybride qui seront en mesure d'accompagner les entreprises dans leur transformation numérique. Les étudiants disposeront de compétences larges et variées dans les domaines du marketing, du traitement de données, des techniques du web et de la stratégie d'entreprise. Le programme est basé sur le learning by doing. Les cours se préparent en amont et la théorie dispensée par l'intervenant vient nourrir la pratique.



Après mon mastère à l'IIM, j'ai travaillé entre New York et Paris auprès de grandes agences. J'ai passé un an et demi en mission chez Moët & Chandon pour les accompagner dans le développement de leur communication digitale avant de rejoindre Deezer, où j'ai encadré les projets marketing et communication de la marque à l'international. Après avoir créé et pris la direction du pôle produit de medici.tv, je dirige aujourd'hui ma start-up ! Ma formation à l'IIM m'a permis d'acquérir toutes les compétences nécessaires à mon métier. Travailler sur des projets concrets permet de matérialiser les enseignements."

**Thomas Chariar**

Promo 2012  
Co-founder & CEO CinéPool

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Analytics 4 advanced
- + B. Model & B. Plan
- + Copy-writing
- + Culture digital session
- + Dashboard & dataviz
- + Dev for marketer : SQL
- + Digital ads : programmatic
- + E-commerce
- + Email mkg for advanced
- + Facebook ads for advanced
- + Funding & pitching
- + Google ads for advanced
- + Growth hacking
- + Hackathon
- + Iimco
- + Marketing automation
- + Masterclass
- + Mission en alternance
- + Mobile marketing
- + Performance marketing
- + Project mgmt : agile & scrum
- + Red content
- + Rentrée intégration
- + Search mkg : seo advanced
- + Social listening. & e-rep
- + Social tools
- + UX design

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Ab testing
- + Amazon business
- + Analytics certif
- + Api & automation
- + CRM for advanced
- + Culture digital session
- + Design thinking
- + Digital media strategy
- + DSP, DMP & CDP
- + Ecommerce (Woocom)
- + Ecommerce shopify
- + Gdpr eprivacy for marketer
- + Google ads certif
- + Google analytics certif
- + Ia & IoT
- + Iimco
- + Managing & business
- + Masterclass
- + Mission en alternance
- + Mobile marketing
- + Outils dataviz & reporting
- + Red content
- + Rentrée intégration
- + Sales & business dev
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Video mkg : motion design

Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs

## MÉTIER

Traffic manager, Responsable acquisition, Chef de projet webmarketing, SEO manager, Responsable CRM, Brand content manager

## RYTHME

**Formation en alternance**  
13 semaines de cours par an  
(une semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager du Marketing Digital"**  
de niveau 7 (nouvelle nomenclature)  
et niveau I (nomenclature de 1969)  
inscrit au RNCP par arrêté du 7 juillet 2017  
publié au Journal Officiel du 19 juillet 2017  
(codes NSF 312 et 326) et délivré  
sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II)  
en communication, commerce,  
web et multimédia

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil :  
lien vers site Internet, blog, podcast,  
chaîne YouTube...

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger  
sur votre projet professionnel et sur  
vos motivations à suivre ce programme

. **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

DOUBLE DIPLÔME

# DIGITAL MARKETING & DATA ANALYTICS

PROGRAMME EN  
PARTENARIAT AVEC

**Le double diplôme Digital Marketing & Data Analytics est au cœur des évolutions des métiers du marketing et des attentes du marché de l'emploi, au croisement de la technologie, du Big Data et des stratégies propres au marketing digital.** Les entreprises recherchent des professionnels formés aux spécificités du numérique, des nouveaux modes de consommations, des stratégies cross canal. Nous formons des stratégies de la donnée, des talents sur Real Time Marketing, sachant utiliser le Big Data pour créer des expériences de vente omnicanal où la donnée permet de faciliter la conversion, d'étudier les consommateurs à travers des données factuelles autant que des données d'usage.

## DES POSTES À FORT POTENTIEL DE DÉVELOPPEMENT

Le nouveau responsable marketing, qu'il exerce son activité dans le e-commerce, la communication, la relation client, au sein d'une grande entreprise ou dans une start-up innovante, doit maîtriser les aspects techniques du web et du mobile. Ce n'est pas lui qui développe les sites ou les applications, mais il comprend leur fonctionnement et parle le même langage que les spécialistes du développement. Il met en place des outils d'analyse traitant les informations de manière prédictive et en temps réel. Sa vision marketing donne un sens aux données issues du trafic sur les sites et les applications. Il est alors capable de mettre en œuvre une stratégie marketing qui s'adapte en temps réel aux demandes et aux profils des clients et des marques.

**LE MEILLEUR  
D'UNE ÉCOLE  
DE MANAGEMENT  
ET D'UNE ÉCOLE  
DU DIGITAL  
POUR FORMER  
LES MARKETEURS  
DE DEMAIN**



Au moment de choisir ma spécialisation en quatrième année, la filière Digital Marketing & Data Analytics a été une évidence. Les disciplines enseignées dans le programme DMDA et cette capacité à former des managers "hybrides" m'ont convaincue !"

**Inès Hajib**

Promo 2018  
Chargée de Projets Innovants  
de Transformation chez CHANEL





## DEUX ANNÉES POUR ACQUÉRIR LES BASES TECHNIQUES ET MAÎTRISER LES STRATÉGIES BIG DATA DANS LE MARKETING DIGITAL



Après un bachelor en marketing et commerce, je souhaitais poursuivre dans le marketing digital. Aujourd'hui, j'accompagne les community managers des magasins dans leur communication. J'interviens sur les créations de contenus et prends en charge certains projets"

**Pierre Gouineau**

Promo 2017  
Content & Community Manager chez Decathlon

### PROGRAMME ANNÉE 4

- + Analyse des données quantitatives
- + Base de données relationnelle SQL
- + Brand Content
- + Business Simulation
- + Création & design
- + Data driven Business & Stratégie d'achat media
- + Data Management Platform (DMP)
- + Digital advertising & Facebook Ad
- + Elective Week
- + Étude et Analyse des Données Marketing
- + Formation au MBTI
- + Formation aux plateformes DMDA
- + Frameworks, Bootstrap & jQuery
- + Gestion de projet Agile
- + Growth Hacking
- + HTML & CSS
- + Inbound Marketing
- + Initiation à Python
- + Introduction au Machine Learning
- + LV2 au choix
- + Maîtriser Excel
- + Peregrine
- + Photoshop
- + Prepa TOEIC/Bus. English
- + Préparation et suivi de stage / alternance
- + Projet professionnel 1 / Career coaching - A4
- + Référencement Web & Mobile : SEO & SEA
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Social vidéo marketing
- + Web Analytics
- + Sport

### PROGRAMME ANNÉE 5

- + Big Data Frameworks
- + Big Data Strategy
- + CRM & e-CRM
- + Cross canal & Drive to Store Strategy
- + Data Visualisation
- + Digital branding strategy
- + E-Business & IOT
- + E-commerce Strategy
- + Gamification
- + Hackathon DMDA
- + INB Strategy
- + Intelligence artificielle
- + Mobile marketing & M-Commerce
- + Peregrine
- + Predictive Analytics
- + Prepa TOEIC/Bus. English
- + Préparation et suivi de stage / alternance
- + Projet Consultant DMDA
- + Projet professionnel / Career coaching
- + Research methods III - S09
- + RGPD : intégrité des systèmes d'information
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Social media strategy
- + Start up & Entrepreneuriat
- + Statistics & Data Analysis
- + Web Analytics II

### RYTHME

. **2 ans dont 9 mois de stage en entreprise** (4 mois en première année, 5 mois en deuxième année)

. **2 ans en alternance** avec 12 semaines de cours par an (1 semaine sur 4 en moyenne)

### VALIDATION

#### DOUBLE DIPLÔME

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager de la communication numérique"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) enregistré au RNCP par décision du 18 novembre 2019 de la Commission de la certification professionnelle de France Compétences (code NSF 320) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci et Diplôme visé **BAC+5 conférant le grade master de l'EMLV** (Ecole de Management Léonard de Vinci)

### PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence) en management, marketing, communication, gestion, web ou informatique

### RECRUTEMENT

#### . Dossier de candidature

Lettre de motivation, CV ou lien LinkedIn, réalisations (liens vers site Internet, blog, podcast, chaîne YouTube).  
À l'issue d'une première sélection, les étudiants admissibles sont convoqués pour un entretien

#### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme

#### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

### MÉTIERS

Chef de projet Digital, Traffic Manager, Media Trader Web, Data analyst, Key Account Manager, Digital Marketing Manager



# AXE

# DÉVELOPPEMENT WEB

**LA TRANSFORMATION DIGITALE ET LES CHANGEMENTS QU'ELLE IMPLIQUE SUR LES CONSOMMATEURS ET LES PROFESSIONNELS SONT SI NOMBREUX QUE LES ENTREPRISES DOIVENT ADAPTER LEURS SYSTÈMES D'INFORMATION POUR LES OUVRIR AUX PLATEFORMES WEB ET MOBILES ET Y INTÉGRER LES DERNIÈRES ÉVOLUTIONS.** LE BACHELOR DÉVELOPPEMENT WEB FORMENT DES EXPERTS TECHNIQUES POUR METTRE EN ŒUVRE CES SOLUTIONS. ILS PEUVENT S'ADAPTER À TOUT TYPE D'ENTREPRISE : DE LA START-UP AUX ENTREPRISES DE SERVICES EN PASSANT PAR LES GRANDES ENTREPRISES. LES PROFILS LES PLUS RECHERCHÉS SONT DES EXPERTS TECHNIQUES AYANT DES QUALITÉS D'ANALYSE, DE TRAVAIL D'ÉQUIPE ET SONT CAPABLES D'ÉVOLUER AU RYTHME DES TECHNOLOGIES.



L'IIM est membre de Talents du numérique, un lieu unique d'échanges et de réflexions entre les entreprises et les établissements d'enseignement supérieur du numérique. L'association a pour objet de développer l'attractivité des formations et des métiers du numérique auprès des jeunes générations.



L'IIM est membre de Cap Digital, Pôle de compétitivité Ile-de-France. Cap digital est une association qui regroupe 1 000 entreprises et organismes innovants.



# BACHELOR DÉVELOPPEMENT WEB

## PROGRAMME ANNÉE 2

- + Algorithmique
- + HTML - CSS
- + Git & Github
- + Javascript
- + Wireframes et UX pour le web
- + Intégration d'une maquette web
- + PHP Orienté Objet
- + BDD : Modélisation SQL
- + JQuery & AJAX
- + Architecture front (gulp)
- + Mise en ligne FTP - Déploiement (Heroku)
- + La gestion de projet tech / web
- + Auditer un site web
- + Prototypage et bases de l'UI
- + Wordpress
- + Découvertes des APIs
- + Laravel
- + Vue.JS
- + UX Mobile
- + Méthodes de développement mobile
- + iOS - Swift (in english)
- + Bourse aux projets : travailler sur de vrais projets client
- + Semaine transversale (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Anglais
- + Projet DevLab : découverte de nouvelles technologies
- + Sport

## PROGRAMME ANNÉE 3

- + Hackathon interaxe
- + Gestion de projet et cahiers des charges
- + Méthodologie agile
- + Frameworks JS (React - Angular)
- + Node JS
- + PHP : Créer et sécuriser une API
- + Renforcement Vue.JS
- + Symfony
- + SEO & Accessibilité web
- + Growth hacking
- + UI design
- + Gestion de budget
- + Gestion des risques
- + Recettage - livraison - formation
- + iOS - Swift (in english)
- + Bourse aux projets : travailler sur de vrais projets client
- + Semaine transversale (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Anglais
- + Projet DevLab : mettre en avant son expertise
- + Sport

## RYTHME

### . Année 2

cours de septembre à avril  
puis stage de 3 mois

### . Année 3

cours de septembre à avril  
puis stage de 3 mois  
ou alternance 13 semaines de cours  
(1 semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

### Diplôme reconnu par l'Etat

de "Chef de Projet Digital" de niveau 6 (nouvelle nomenclature) et niveau II (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 7 août 2018 (code NSF 326p) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

## PRÉREQUIS

### Année préparatoire IIM ou Bac+2

(DUT, BTS, titre niveau III) en informatique, web, multimédia, sciences

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil : applications, sites et réalisations techniques

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme

### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)



À l'IIM, je me suis spécialisé en gestion de projet et en management d'équipes et j'ai amélioré mes compétences en développement. Les cours sont dispensés par des professionnels qui ont une expérience concrète dans les métiers du web et du numérique. C'est un point fort indéniable. En outre, les projets proposés au cours de l'année nous aident à nous professionnaliser tout en travaillant en équipe. Actuellement développeur et chef de projet web freelance, l'IIM m'a aidé à gagner en compétences et en crédibilité."

**Maxime Emorine**

Promo 2018  
Freelance



## DOUBLE DIPLÔME

# MANAGEMENT DE LA TRANSFORMATION DIGITALE

PROGRAMME EN  
PARTENARIAT AVEC

**Le double diplôme Management de la Transformation Digitale, filière commune à l'IIM et l'ESILV, forme des chefs de projets techniques qui sont en mesure de porter des projets complexes** et de travailler en intermédiaire d'un client et d'équipes de développeurs. Ils sont formés pour porter et inventer de nouveaux modèles disruptifs et faire évoluer les organisations tout en gérant l'incertitude. Trois principaux blocs de compétences composent le programme du master : compréhension des enjeux business et sociétaux de la transformation digitale, veille sur les dernières avancées technologiques et gestion de projets innovants en mode agile.

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Algorithmique
- + Architecture des projets web
- + Audit Digital
- + Design Pattern
- + Design Thinking
- + Frameworks & Architectures CSS
- + Hackathon
- + IA
- + IoT
- + Modèles de données
- + Modéliser les process métiers
- + Panorama des méthodologies projets
- + PHP
- + Transformation Digitale / Conduite du changement
- + UX / UI - Design D'interaction
- + Veille technologique
- + Projet DevLab : collaborer sur un projet commun avec les étudiants du master ingénierie web et mobile
- + Semaine transversale (développement des soft skills en mode hackathon)

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Product management
- + Business plan
- + Transformation digitale / Conduite du changement
- + Consulting / Audit digital
- + Optimisation des process
- + RSE ( Réseau social entreprise )
- + Conception de tests de conformités
- + Devops
- + IA / Chabot
- + Hackathon
- + UI Design
- + Scénarisation
- + DevLab : collaborer sur votre projet en équipe mixte.
- + Semaine transversale (développement des soft skills en mode hackathon)

Faites le choix de certains  
cours de spécialité  
supplémentaires avec les Electifs

## RYTHME

**Formation en alternance**  
13 semaines de cours par an  
(une semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

**DOUBLE DIPLÔME**  
**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager de l'Ingénierie numérique"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 326m) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia et **Diplôme de spécialisation de l'ESILV de "Management de la Transformation digitale"**

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en commerce, sciences, web et multimédia, informatique

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : lien vers site Internet, blog, podcast, chaîne YouTube...
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIER

Chief digital officer, Responsable transformation digitale, Chief data officer, Chef de projet web, Chef de projet agile, Scrum master, Chef de projet en systèmes d'information, Consultant en transformation digitale, Consultant assistance à maîtrise d'ouvrage



# MASTÈRE INGÉNIERIE WEB ET MOBILE

**La mastère Ingénierie Web et Mobile a pour mission de former des développeurs full stack autonomes dans le développement back-office, de solutions métiers, d'applications mobiles.**

Le développeur est aujourd'hui placé à la conception même d'un système applicatif. Travaillant de façon totalement transverse, le développeur web et mobile est l'interlocuteur privilégié dès lors que l'on échange autour de l'évolution d'une fonctionnalité. Ce programme est orienté projet et Learning by Doing. En travaillant sur des applications concrètes, les étudiants développent leurs expertises grâce à des challenges proposés par l'équipe enseignante et des développeurs professionnels.



Cette formation m'a permis d'apprendre l'ensemble des langages importants du marché tout en développant le management et la gestion de projet. J'ai souhaité, après une première expérience en tant que développeur, me positionner sur un poste de CTO (Chief Technical Officer) que j'exerce aujourd'hui entre Paris et San Francisco. J'ai particulièrement apprécié, durant ces années d'études, le fait que nos intervenants étaient tous des professionnels du secteur venant nous transmettre leur passion."

**Thibaud Bardin**

Promo 2014  
Solution Architect & Development

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Devops
- + Audit tech - performance et optimisation
- + SCRUM - KANBAN
- + Paramétrage LAMP / LEMP & Docker
- + Paramétrage serveur cloud & Docker sur le cloud
- + Algorithmique
- + Modèles de données
- + Design pattern
- + Docker & Kubernetes
- + Tests unitaires & fonctionnels
- + Python / IA
- + NOSQL
- + iOS - Swift (in english)
- + Semaine transversale (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Projet DevLab : collaborer sur un projet commun avec les étudiants du mastère management de la transformation digitale

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Data collect
- + Cyber sécurité
- + Cloud : serverless & microservices
- + AWS
- + Google Cloud Services
- + Dart
- + Flutter
- + Android natif
- + iOS - Swift (in english)
- + Semaine transversale (développement des soft skills en mode hackathon)
- + DevLab, collaborer sur votre projet en équipe mixte

Faites le choix de certains  
cours de spécialité  
supplémentaires avec les Electifs

## MÉTIERS

Développeur logiciel, Expert web, Développeur full stack,  
Développeur web, Développeur mobile, Ingénieur logiciel,  
Chef de projet MOE, Consultant technique

## RYTHME

**Formation en alternance**  
13 semaines de cours par an  
(une semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager de l'Ingénierie numérique"**  
de niveau 7 (nouvelle nomenclature)  
et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit  
au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018  
publié au Journal Officiel du 18 décembre  
2018 (code NSF 326m) et délivré  
sous l'autorité de l'Institut Léonard de  
Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II)  
en commerce, sciences, web et multimédia,  
informatique

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : lien vers site Internet, blog, podcast, chaîne YouTube...
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MASTÈRE

# INNOVATION, RESEARCH AND MANUFACTURING

PROGRAMME EN PARTENARIAT AVEC



Ce programme offre aux étudiants l'opportunité de développer simultanément des **compétences scientifiques, en design et en business**. À travers une série de cours fondamentaux, les étudiants explorent de nouvelles technologies de pointe comme les matériaux intelligents, les réalités mixtes, l'intelligence artificielle, le bio-hacking afin de développer de nouveaux produits innovants.

Le programme leur propose également une série de modules d'enseignement en autonomie dédiés à **la recherche technologique, au développement de projets collectifs et à la réalisation d'une campagne de crowdfunding**.

Les étudiants sont formés aux transferts technologiques entre le monde de la recherche académique, le développement d'un produit innovant et son industrialisation jusqu'à sa mise sur le marché. Ces enseignements sont dispensés sous la forme de workshops intensifs favorisant l'immersion et l'expérience par la pratique dans le but d'aborder au mieux les aspects théoriques.

## UN COLLECTIF DE PASSIONNÉS

Les étudiants rejoignent un collectif composé d'individus de niveaux et de centres d'intérêt différents mais complémentaires. Des séminaires et visites au sein de haut lieux de la culture "DoItYourself" et Hacker leur permettent de nourrir de nouvelles idées et partenariats.

Les Medias, Arts et Sciences sont utilisés pour développer leur esprit critique. Les compétences soft skills sont au cœur du cursus proposé par le DVIC.

## POUR L'ÉCONOMIE D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN

Les diplômés bénéficient d'une formation multidisciplinaire de haut niveau en ingénierie, en design et en industrialisation et développent un sens aigu du business. À l'issue de leur formation, **les étudiants disposent d'un ensemble d'expertise que chacun valorise, à travers un portfolio de projets, selon ses ambitions de carrière**. Certains profiteront de cette expérience pour développer une start-up, d'autres évolueront en tant que **consultant indépendant, product leader au sein d'une unité de recherche et développement dans un grand groupe industriel** ou poursuivront leurs études en Doctorat ou dans une université étrangère.



Le centre d'expertise transdisciplinaire du Pôle Léonard de Vinci accueille des cursus de cycle ingénieur et de Doctorat autour des cultures Maker et Startups. Les étudiants apprennent à y développer des projets collaboratifs en partageant leurs expertises mixtes en design, ingénierie et business. De Vinci Innovation Center les accompagne dans leurs ambitions de développement technologique et d'innovation.



La communauté est la pierre angulaire dans la quête d'innovation. Au sein du De Vinci Innovation Center, nous explorons et appliquons avec les élèves l'esprit des communautés de "makers" : apprendre, développer une idée, expérimenter et enfin partager pour créer et valoriser de nouvelles idées."

**Clément Duhart**

Enseignant chercheur à l'ESILV  
Chercheur associé au MIT Media Lab  
Fondateur du De Vinci Innovation Center



## TECHNOLOGIES

- Réalité virtuelle, augmentée et tangible
- Robotique et drone en essaim
- Matériaux intelligents et e-textile
- Intelligence Artificielle
- Bio matériaux et hacking

## INTERVENANTS

- Google X
- MIT Medialab
- CRI Paris
- Kick Starter + FormLabs

### PROGRAMME ANNÉE 4

- + Academic and industrial research
- + Advanced artificial intelligence
- + Artificial Intelligence and machine learning
- + Behavioral psychology & cognition for user studies
- + Big data and cloud
- + Data science and data visualisation
- + Data structure and algorithms
- + Elective week
- + Electronic & embedded systems
- + Enterprise conferences
- + Formation au Mbt
- + Hackathon
- + History of stem at XX century
- + Intellectual property and open source
- + Internet and telecommunication
- + Internet of things network
- + Internship preparation (in French)
- + Marketing strategy
- + Mechanics & manufacturing
- + Media, arts and sciences
- + Operating system & programming
- + Project development
- + Quickstarter
- + Technological expedition
- + UX design and design thinking
- + Virtual and augmented reality
- + Wearable and wireless technology
- + Stage (3 mois)

### PROGRAMME ANNÉE 5

- + Artificial intelligence and machine learning
- + Behavioral psychology & cognition for user studies
- + Data science and data visualisation
- + Data structure and algorithms
- + Electronic & embedded systems
- + Enterprise conferences
- + Global manufacturing and business management
- + Marketing strategy
- + Marketing yourself et négociation salariale
- + Mechanics & manufacturing
- + Operating system & programming
- + Project development
- + Quickstarter
- + Reinforcement and distributed artificial intelligence
- + Sciences, ethic and society
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Soft and active matters technologies
- + Technological expedition
- + Stages (5 mois)



### RYTHME

Formation en immersion continue  
au DVIC de 9h30 à 18h du lundi au vendredi

### VALIDATION

Diplôme reconnu par l'État de "Manager de l'Ingénierie numérique" de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 326m) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia"

### PRÉREQUIS

Bac+3 en informatique, ingénierie, design, développement web, électronique

### RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**  
Sur dossier et entretien de motivation
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme.
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

### MÉTIER

CTO StartUp, Industrial Product Leader, Arts & Designer, Poursuite d'étude en doctorat ou à l'étranger



# AXE

# CRÉATION ET DESIGN

LE DIGITAL TRANSFORME LA FAÇON DONT LES MARQUES COMMUNIQUENT EN MÊME TEMPS QU'IL CRÉE DE NOUVEAUX SUPPORTS ET MOYENS D'INTERAGIR TELS QUE LES INTERFACES SANS CONTACT, LES OBJETS CONNECTÉS, LA RÉALITÉ AUGMENTÉE OU VIRTUELLE. **AVEC L'ÉVOLUTION DES CODES VISUELS, L'IRRUPTION DE NOUVEAUX USAGES ET DE NOUVEAUX MÉDIAS, IL S'AGIT DE RÉINVENTER EN PERMANENCE LES MOYENS DE SÉDUIRE ET TOUCHER LES USAGERS, CLIENTS OU JOUEURS POUR LEUR FAIRE VIVRE UNE EXPÉRIENCE.** LE SECTEUR PROFESSIONNEL EST COMPOSÉ D'AGENCES DIGITALES, DE START-UPS, DE STUDIOS CRÉATIFS D'ANNONCEURS, DE STRUCTURES CULTURELLES ET DE LOISIRS, MAIS AUSSI DES DIRECTIONS COMMUNICATION, INNOVATION, RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT DE GRANDES ENTREPRISES. FORCE DE PROPOSITION ET DE CRÉATION, LES PROFILS RECHERCHÉS SONT CRÉATIFS ET NOVATEURS ET DOIVENT MAÎTRISER LES FONDAMENTAUX DE LA COMMUNICATION, DE L'ERGONOMIE ET DES TECHNOLOGIES.



L'IIM est membre de Designers interactifs, une organisation professionnelle indépendante qui représente près de 1 000 professionnels travaillant dans le champ du design interactif en France.



L'IIM est membre du Club des DA, une institution dont l'objectif est de promouvoir la création publicitaire et les arts appliqués.





## BACHELOR

CRÉATION  
ET DESIGNPROGRAMME  
ANNÉE 2

- + Atomic design
- + Bourse aux projets
- + Cadre projet & documents
- + Cahier des charges
- + Conception d'objet connecté
- + Conception graphique
- + Créativité, agilité et innovation
- + Culture création & design
- + Culture filmique
- + Dessin
- + Dessin anatomique
- + Fablab & impression 3D
- + Game art
- + General English
- + Gg week
- + Hackathon
- + Identité visuelle
- + Illustration digitale
- + Intégration html/CSS
- + Interfaces homme machine
- + Les relations humaines dans la coopération d'équipe
- + L'intelligence collective et la résolution de problèmes
- + Motion design
- + Pao book & CV
- + Production & montage
- + Réalisation audiovisuelle
- + Sound design
- + Storyboard
- + Toefl prep
- + Typographie & lettrage
- + Unity
- + UX/UI design web
- + International week
- + Conférences métiers
- + Stage
- + Sport

PROGRAMME  
ANNÉE 3

- + Animation 2D
- + Bourse aux projets
- + CMS portfolio
- + Créa réseaux sociaux
- + Design thinking
- + Dessin
- + Direction artistique
- + General English
- + Innovation
- + Interface tangible & graphique
- + Méthodologie agile
- + Motion 3D
- + Motion design
- + Photographie numérique
- + Projet interaxe
- + Réalisation UX/UI app
- + Séminaire soft skills
- + Soutenance d'orientation
- + Spark AR & Lens studio
- + Storyboard
- + Unity
- + UX design vs product design
- + Conférences métiers
- + Stage
- + Sport

## RYTHME

## . Année 2

cours de septembre à avril  
puis stage de 3 mois

## . Année 3

cours de septembre à avril  
puis stage de 3 mois  
ou alternance 13 semaines de cours  
(1 semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

## Diplôme reconnu par l'Etat de

"**Chef de Projet Digital**" de niveau 6 (nouvelle nomenclature) et niveau II (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 7 août 2018 (code NSF 326p) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

## PRÉREQUIS

## Année préparatoire IIM ou Bac+2

(DUT, BTS, titre niveau III) en design, communication visuelle, arts appliqués, web, multimédia

## RECRUTEMENT

## . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil : book de réalisations graphiques et digitales

## . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme

## . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)



J'ai choisi Création et Design par passion pour l'illustration et par curiosité pour l'univers de la création. Le programme recouvre tous les thèmes actuels de la création : logotypes, motion design, UX/UI design, webdesign, print, publicité... J'ai appris à maîtriser les logiciels de création et acquis une méthodologie de travail qui me permet de travailler en freelance. Grâce à la diversité du programme, on acquiert des compétences dans des domaines variés ce qui fait de nous des profils polyvalents."

**Nils Caillaud**

Promo 2018  
Junior Art Director chez Addiction Agency



# MASTÈRE INTERACTIVITÉ ET UX DESIGN

## Le mastère Interactivité et UX Design allie créativité et technique.

Il vise à enseigner les méthodologies de conception liées aux usages et interactions de technologies telles que la réalité virtuelle, l'impression 3D, les objets connectés et les bornes interactives. Les étudiants apprennent à innover et créer des expériences, des produits, des services où les utilisateurs et les usages sont au centre de la réflexion. Le designer interactif doit comprendre son environnement de création et maîtriser les méthodologies de conception, mais également manipuler les technologies qui lui permettent de prototyper et mener son projet à bien. L'apprentissage est donc orienté sur deux grands axes : design et technique. Le programme s'articule autour d'un projet en groupes, qui sert de fil rouge aux différents modules de cours. Ainsi les étudiants ont l'occasion de passer par les différentes phases d'un projet. Un accompagnement par une équipe expérimentée tout au long de l'année permet de concrétiser les idées des étudiants et éventuellement de déboucher sur une création de start-up.



Après l'obtention de mon diplôme et un premier CDI, j'ai travaillé chez TBWA\Corporate pour le compte de l'Armée de Terre. J'ai pu mettre en pratique tout ce que j'ai appris à l'IIM et également affiner certaines compétences. Tous les jours, je mets à profit les compétences de design d'application et les méthodes de conception acquises au cours de mon cursus. L'IIM répond parfaitement à ce que l'on peut attendre d'une formation UX design et gestion de projet. La formation permet aussi de se constituer un carnet d'adresses avec les intervenants et les camarades de promo !"

**Gabriel Csabai**

Promo 2010  
Chef de projet digital senior chez Comptoirs

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Ateliers UX
- + Conférences métiers
- + Design de produit digitaux
- + Design thinking
- + Gamification
- + Hackathon A4
- + Mission en alternance
- + Prototypage d'objet connecté
- + Psycho. comportement & cognitif
- + Suivi projet
- + UX research
- + UX-UI Design
- + Virtual and augmented reality

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Biomimétisme & design d'objet
- + Conférences métiers
- + Crownd funding
- + Datavisualisation
- + Design interactif
- + Fablab management
- + Facilitation UX
- + Mission en alternance
- + Prototypage projet
- + Prototypage XD
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Stratégie & marketing
- + Suivi projet

Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs



## MÉTIER

UX Designer, Designer interactif, Customer experience designer, Designer d'interactions, Creative technologist, Concepteur d'installations interactives, Architecte de l'information, Responsable innovation, Ergonome, Chef de projet

## RYTHME

**Formation en alternance**  
13 semaines de cours par an  
(une semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Designer d'expérience utilisateur"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 134t) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en sciences, web et multimédia, informatique, design, communication visuelle, jeux vidéo

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil : projets interactifs, prototypes d'applications ou objets connectés, wireframes ou description de parcours utilisateur, organisation d'événements, gestion d'une communauté... afin d'attester de votre bonne technique et de votre culture du design

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme

### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

# MASTÈRE DIRECTION ARTISTIQUE

**La direction artistique traduit la stratégie de communication d'une entreprise ou d'une organisation sous forme d'éléments visuels pertinents par rapport au message de la marque, de l'agence ou de l'institution qu'elle sert.** Concevoir, superviser, élaborer une charte graphique ou encore assurer le suivi technique des équipes métiers sont des tâches qui font partie du quotidien du directeur artistique. Il se doit d'être au courant des dernières tendances se rapportant aux divers aspects de la création visuelle, il identifie les contraintes liées au projet (budget, délai de production, sous-traitants). Parmi les nombreux domaines où il pourra exercer son expertise, on peut citer la communication visuelle, la publicité, l'impression, la photographie, l'illustration, le webdesign, ou encore la vidéo et le motion design.



## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Affichage numérique & print
- + Campagne pub
- + Charte graphique
- + Conférences métiers
- + Création et concept multimédia
- + Film publicitaire
- + Gestion d'équipe créative
- + Hackathon
- + Mission en alternance
- + Packaging
- + Relation client & brief
- + Suivi projet
- + UX/UI Design

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Conférences métiers
- + Design system
- + Direction artistique
- + Dooh
- + Expertise multimédia
- + Facilitation graphique
- + Gestion design graphique
- + Mission en alternance
- + Scénographie
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Showreel
- + Signalétique
- + Suivi projet

Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs



Ce qui m'a le plus attiré à l'IIM, ce sont les axes que l'on avait en prépa. On touche à tout : la communication, la 3D, le digital, le web. Je suis maintenant directeur artistique en freelance, je réalise des chartes graphiques, des logos ou des campagnes de pub."

**Ryad Guelmaoui**  
Élève en 5<sup>ème</sup> année

## RYTHME

**Formation en alternance**  
13 semaines de cours par an  
(une semaine sur 4 en moyenne)

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager de la communication numérique"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) enregistré au RNCP par décision du 18 novembre 2019 de la Commission de la certification professionnelle de France Compétences (code NSF 320) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en web et multimédia, design, communication visuelle, jeux vidéo

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil : book de réalisations graphiques et digitales

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

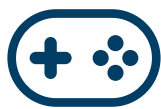
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme.

. **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIER

Directeur artistique, Directeur de création, UX/UI designer, Designer d'interaction, Motion designer, Web designer, Producteur TV, Chef de projet communication visuelle





# AXE

# JEUX VIDÉO

**ALLIANT CRÉATIVITÉ ET INNOVATION TECHNOLOGIQUE, LE SECTEUR DU JEU VIDÉO EST EN PLEIN ESSOR AVEC UNE CROISSANCE ET UN CHIFFRE D'AFFAIRES SUPÉRIEUR À CELUI DU CINÉMA.**

AVEC L'APPARITION DE NOUVELLES PLATEFORMES (SMARTPHONES, RÉSEAUX SOCIAUX, RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE) ET LE DÉVELOPPEMENT DU DIGITAL (PSN, XBOX LIVE, TV INTERACTIVE, STEAM, CLOUD GAMING, E-SPORT), LE JEU VIDÉO NE CESSE DE SE RÉINVENTER POUR SÉDUIRE UNE PART TOUJOURS PLUS GRANDE DE JOUEURS ET JOEUSES. L'INDUSTRIE EST COMPOSÉE DE STUDIOS ET ÉDITEURS DE JEUX DE TOUS TYPES : DU STUDIO INDÉPENDANT AU PRODUCTEUR DE JEUX VIDÉO AAA. ELLE S'OUVRE DE PLUS EN PLUS À TOUS LES SECTEURS PAR LA GAMIFICATION (SERIOUS GAME, SIMULATEUR, ADVERGAME...). LES PROFILS RECHERCHÉS DOIVENT ÊTRE EXPERTS D'UN DOMAINE PRÉCIS DE LA PRODUCTION ET FAIRE AUSSI PREUVE DE POLYVALENCE AFIN DE S'ADAPTER À TOUS TYPES DE PRODUCTION ET DE PLATEFORMES, LE TOUT DANS UN ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL TRÈS INTERNATIONAL. DÈS LE BACHELOR, DES OPTIONS EN GRAPHISME, PROGRAMMATION ET GAME DESIGN SONT PROPOSÉES AFIN QUE LES ÉTUDIANTS SE PRÉ-SPÉCIALISENT.



L'IIM est membre fondateur du Réseau des Écoles du Jeu Vidéo (REJV). Animé en partenariat avec le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), ce réseau vise à assurer un lien fort entre les écoles et les professionnels du secteur pour garantir la qualité de leurs formations.



L'IIM est membre de Capital Games. Le cluster francilien du jeu vidéo, composé de 85 membres, fédère l'ensemble des développeurs et producteurs indépendants du secteur.



Promo 2020  
Axe Jeux Vidéo



# BACHELOR

# JEUX VIDÉO

## PROGRAMME ANNÉE 2

### 50% DE TRONC COMMUN

- + Gestion de projet
- + Sound Design
- + Versioning
- + Chaîne de production du Jeu Vidéo
- + Game jams
- + Projet Unreal
- + Projet Unity
- + Projet mobile
- + Expression orale
- + General English
- + Conférences experts et métiers
- + Sport
- + Préparation au TOEFL
- + Escape game

### 50% DE SPÉCIALISATION (1 au choix parmi 3)

#### SPÉCIALISATION GAME ART 2D/3D

Dessin traditionnel et anatomique, bases de la 2D, Painting / Texturing, Perspective / Architecture, Modélisation / Animation 3D, UI, FX, 3DS Max, Zbrush, Spine, Photoshop, Substance, Popcorn FX

#### SPÉCIALISATION GAME PROGRAMMING

Unity, Unreal, Programmation Orientée Objet (POO), C++, C#, Programmation 2D, Algorithmie, Design patterns

#### SPÉCIALISATION GAME DESIGN

fondamentaux, design doc, analyse de jeu, brainstorming, expérience & émotions, intégration Unity, narration / scénarisation, rationalisation, UX

## PROGRAMME ANNÉE 3

### 50% DE TRONC COMMUN

- + Analyse du jeu video
- + Animation 2D
- + C# avancé 01
- + Da + concept art 01
- + Design documents
- + Emotions + gamefeel
- + GD, lancement projet
- + General English
- + Impro & design
- + Integration + FX
- + Lancement projet
- + Level design 01
- + Modélisation 3D
- + Optimisation + unity outils editeur
- + Platinum project
- + Poo + maths 2dD
- + Préparation book / portfolio GA
- + Préparation book / portfolio GD
- + Projet interaxe
- + Qa testing
- + Rationnal game design
- + Réalisation assets & trailer
- + RH et recherche de stage
- + Semaine rush
- + Séminaire soft skills
- + Soutenance d'orientation
- + Stage
- + Sport

### 50% DE SPÉCIALISATION (1 au choix parmi 3)

#### SPÉCIALISATION GAME ART 2D/3D

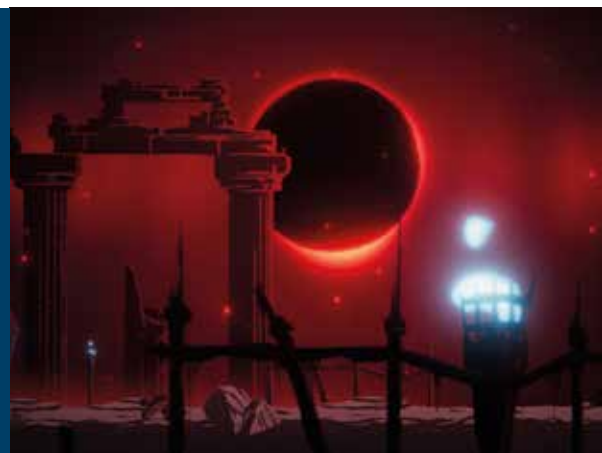
Dessin traditionnel et anatomique, bases de la 2D, Painting / Texturing, Perspective / Architecture, Modélisation / Animation 3D, UI, FX, 3DS Max, Zbrush, Spine, Photoshop, Substance, Popcorn FX

#### SPÉCIALISATION GAME PROGRAMMING

Unity, Unreal, Programmation Orientée Objet (POO), C++, C#, Programmation 2D, Algorithmie, Design patterns, Boucle de jeu

#### SPÉCIALISATION GAME DESIGN

Core Pillars, Game System, design doc, Gamefeel, brainstorming, Level Design, intégration Unity, rationalisation



Eclipse / Projet M2 / 2020

## RYTHME

### Formation initiale

3 semestres de cours et un stage final de 5 à 6 mois

## VALIDATION

### Diplôme reconnu par l'Etat de

"Chef de Projet Digital" de niveau 6 (nouvelle nomenclature) et niveau II (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 7 août 2018 (code NSF 326p) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

## PRÉREQUIS

Année préparatoire IIM ou Bac+2 (DUT, BTS, titre niveau III) en jeux vidéo, web et multimédia, informatique

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour permettre de mieux évaluer votre profil : projets liés au jeu vidéo, réalisation de jeux, organisation d'événements, exploitation d'un blog, diffusion d'un stream...

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme

### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)



Au fil de mon cursus, les jeux vidéo sont devenus une évidence. J'ai eu la chance d'être embauchée suite à mon stage de fin de 5<sup>ème</sup> année à l'IIM. Aujourd'hui, je suis level designeuse, c'est-à-dire chargée de concevoir des niveaux de jeux vidéo et l'environnement dans lequel le joueur évoluera. C'est un métier passionnant et, justement, si j'avais un conseil à donner aux jeunes qui rêvent de travailler dans ce secteur, c'est de bien différencier le plaisir de jouer et l'envie d'y travailler.

**Laura Mas Maury**

Level Designer chez Asobo Studio  
Diplômée promo 2020



# MASTÈRE PRODUCTION ET MARKETING DU JEU VIDEO

**Le mastère Production et Marketing du Jeu Vidéo a pour objectif de former les futurs professionnels du secteur sur les métiers liés au management d'une production de jeu vidéo.** De la pré-production jusqu'au lancement du produit sur le marché, les étudiants étudient toutes les étapes qui jalonnent la vie d'un projet de jeu vidéo. Le mastère s'articule autour d'un projet mené par une équipe issue des différents mastères de l'axe jeu vidéo. Le projet sert de cas pratique aux enseignements, de la pré-production à la soumission à des concours.



La formation de l'IIM privilégie le concret : les projets d'années, les bourses aux projets, les stages proposés, mais également les intervenants professionnels et le réseau des anciens sont autant d'atouts pour s'insérer rapidement dans l'industrie du jeu vidéo."

**Théophile Gaudron**

Promo 2013  
Executive producer chez Focus Home Interactive



## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Conférences experts et métiers
- + Diamond Jam
- + Diamond Project
- + Dimensionnement projet
- + Dossier de production
- + Esport management
- + Étape de conception
- + Freetoplay
- + Gestion de produit
- + Impro & Design
- + Interface Homme Machine
- + Lancement POC
- + L'art du pitch
- + Localisation
- + Méthodologie de production BAP
- + Milestone : alpha, beta, conception, pre alpha
- + Mobile Live operations
- + Outsourcing & co-producing
- + Playtests
- + POC – Proof Of Concept
- + Producing AAA
- + Quêtes secondaires
- + Relations presse
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Social Media Management
- + Stratégie & marketing
- + Unreal

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Analyse de données financières
- + Conférences experts et métiers
- + Direction de production
- + Distribution
- + Droit - auteur/contrat
- + Financement et subventions CNC
- + Godfather Jam
- + Milestone : alpha, master, start
- + Mobile Live operations
- + Modèles économiques
- + PFE - Projet de Fin d'Études
- + Préparation et suivi du stage
- + Préparation tests d'embauche
- + Publishing
- + Quêtes secondaires
- + Recrutement
- + RH et recherche de stage
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + The last Jam standing

Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs

## RYTHME

- . **Formation initiale**  
cours tous les matins et projets les après-midis
- . **Formation en alternance**  
cours le matin, entreprise l'après-midi

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager du jeu vidéo"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 323s) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en communication, commerce, web et multimédia, jeux vidéo

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : book de réalisations graphiques et digitales
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIERS

Producer, Chef de projet, Game Director, Chef de produit, Live Operation Manager, Community Manager, Business developer, Data analyst, User Acquisition Manager, Chef de projet QA et localisation, Responsable de projet Esport, Manager Esportif

# MASTÈRE GAME DESIGN

**Le mastère Game Design permet de former à la création d'expérience vidéo ludique.** L'objectif est de maîtriser tous les outils permettant d'obtenir l'expérience la plus immersive possible. Les étudiants acquièrent le socle de compétences nécessaires à la conception et à la réalisation d'un jeu vidéo et en deviennent les véritables architectes. Ce mastère s'adresse à des profils ayant un goût pour le design, le travail en équipe et la créativité. Grâce à une pédagogie orientée autour du projet et des cours dispensés par des professionnels de l'industrie, les étudiants se préparent efficacement à travailler dans un secteur dynamique, créatif et à très forte dimension internationale.



Impulsion / Projet de Master 2 / 2018

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Balancing
- + Conférences experts et métiers
- + Design Docs
- + Design Réseau et Online
- + Diamond Jam
- + Diamond Project
- + Economic GDD
- + Emotions
- + Étape de conception
- + Freetoplay
- + FTUE & Player's Journey
- + Gamefeel + juyciness
- + Impro & Design
- + Interface Homme Machine
- + Lancement POC
- + L'art du pitch
- + Level Design
- + Level design appliqué
- + Milestone : alpha, beta, conception, pre alpha
- + Playtests
- + POC - Proof of Concept
- + Quêtes secondaires
- + Rational Conception Process
- + Réalisation et mise en scène
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Thème - Histoire & Expérience
- + Unreal

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Finalisation d'un jeu : debug et versioning
- + Soumission : certification et TRC
- + Conférences experts et métiers
- + Modules électifs ou parcours startup
- + Préparation et suivi du stage ou alternance
- + Étude des nouveaux modèles de jeu vidéo
- + Narrative design
- + System design
- + Open world, procedural & systemic design
- + Ressentis et émotions

Faites le choix de certains  
cours de spécialité  
supplémentaires avec les Electifs

## RYTHME

- . **Formation initiale**  
cours tous les matins et projets les après-midis
- . **Formation en alternance**  
cours le matin, entreprise l'après-midi

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager du jeu vidéo"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 323s) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en communication, commerce, web et multimédia, jeux vidéo, sciences humaines

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : book de réalisations graphiques et digitales
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme.
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIERS

Game designer, Level designer, Level builder, Economic designer, Narrative designer, UX designer, Creative director, Game director

# MASTÈRE GAME PROGRAMMING

PROGRAMME EN  
PARTENARIAT AVEC



**Le mastère Game Programming a pour objectif de former au développement d'un jeu vidéo.** L'objectif est de combiner de solides compétences techniques à une excellente sensibilité design pour offrir au joueur la meilleure expérience possible. Ce mastère s'adresse aux profils n'ayant pas peur de relever des défis techniques et étant à l'écoute des idées pour développer des expériences cohérentes. Grâce à une pédagogie orientée autour du projet et des cours dispensés par des professionnels, les étudiants développent des compétences riches et variées : mécaniques de gameplay, intelligence artificielle, réalité augmentée et réalité virtuelle, physique, online, shaders et bien d'autres.



Fency Krabby / Projet Bachelor 3 / 2019

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Architecture
- + C++
- + Code sexy
- + Coders Jam
- + Conférences experts et métiers
- + Diamond Jam
- + Diamond Project
- + Étape de conception
- + Gamefeel + juyciness
- + IA - Machine à état
- + Impro & Design
- + Interface Homme Machine
- + Lancement POC
- + Milestone : alpha, beta, conception, pre alpha
- + Network
- + Optimisation + multithreading
- + POC - Proof of Concept
- + Prototypage
- + Quêtes secondaires
- + Rational Conception Process
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Shaders et Génération
- + Unity outils éditeur
- + Unreal
- + Wwise

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Finalisation d'un jeu : debug et versioning
- + Soumission : certification et TRC
- + Conférences experts et métiers
- + Modules électifs ou parcours startup
- + Préparation et suivi du stage ou alternance
- + Étude des nouveaux modèles de jeu vidéo
- + Narrative design
- + System design
- + Open world, procedural & systemic design
- + Ressentis et émotions

Faites le choix de certains  
cours de spécialité  
supplémentaires avec les Electifs

## RYTHME

- . **Formation initiale**  
cours tous les matins et projets les après-midis,  
5<sup>ème</sup> année possible au Québec à l'UQAC  
dans le cadre du double diplôme
- . **Formation en alternance**  
cours le matin, entreprise l'après-midi

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager du jeu vidéo"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 323s) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia.

**DOUBLE DIPLÔME ÉVENTUEL UQAC**  
de "Maîtrise en informatique - Concentration jeux vidéo"

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II)  
en web et multimédia, jeux vidéo, informatique

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : book de réalisations graphiques et digitales
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIERS

Développeur gameplay, Développeur moteur, Développeur outils,  
Développeur IA, Développeur graphique, Développeur online/réseau,  
Directeur technique



# MASTÈRE GAME ART

**Le mastère Game Art a pour objectif de former à la création d'univers graphique.** Les étudiants acquièrent de solides compétences et connaissances dans les différents domaines graphiques du jeu vidéo, la conception de personnages, de décors, d'interfaces, la création d'animations, d'effets spéciaux ainsi que la maîtrise des moteurs de jeu et des logiciels utilisés par les professionnels du secteur. Ce mastère s'adresse à des profils ayant un goût pour l'art et la création. Grâce à une pédagogie orientée autour du projet et des cours dispensés par des professionnels, les étudiants se préparent efficacement à travailler dans un secteur dynamique, créatif et à très forte dimension internationale.



L'île aux Maléfices / Projet Master 1 / 2019

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + 3DSMax – Character
- + Anim traditionnel + Spine
- + Concept art décor
- + Concept Art props
- + Conférences experts et métiers
- + Dessin traditionnel
- + Diamond Jam
- + Diamond Project
- + Direction artistique appliquée au jeu vidéo
- + Étape de conception
- + Gamefeel + juyciness
- + Hard Surface Zbrush
- + Impro & Design
- + Intégration Unity et FX
- + Interface Homme Machine
- + Lancement POC
- + Milestone : alpha, beta, conception, pre alpha
- + Perspective & architecture
- + Photoshop - Les fondamentaux
- + POC - Proof of Concept
- + Quêtes secondaires
- + Retopo + Rig + UV
- + Semaine transverse (développement des soft skills en mode hackathon)
- + Substance
- + Thème - Histoire & Expérience
- + Unreal
- + Zbrush - Character

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Finalisation d'un jeu : debug et versioning
- + Soumission : certification et TRC
- + Conférences experts et métiers
- + Modules électifs ou parcours startup
- + Préparation et suivi du stage ou alternance
- + Concept art
- + Direction artistique
- + Création des décors 2D/3D
- + Design d'interface utilisateur
- + Animation 2D/3D
- + Optimisation d'assets
- + Rendu - Matières, lumières et effets spéciaux

Faites le choix de certains  
cours de spécialité  
supplémentaires avec les Electifs

## RYTHME

- . **Formation initiale**  
cours tous les matins et projets les après-midis
- . **Formation en alternance**  
cours le matin, entreprise l'après-midi

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager du jeu vidéo"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 323s) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'internet et du Multimédia

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en web et multimédia, jeux vidéo, design, communication visuelle, 3D

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : book de réalisations graphiques et digitales
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme.
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIERS

Graphiste 2D/3D ou infographiste 2D/3D, Animateur 2D/3D, Character Designer, UI artist, Concept artist, Technical artist, VFX/SFX artist, Directeur artistique, Directeur créatif

## MBA

VIDEO GAME  
MANAGEMENT

**Le MBA spécialisé Video Game Management forme les futurs managers du secteur du jeu vidéo international en leur assurant de solides bases en marketing, gestion de production, droit et finance.**

Le MBA s'adresse aux jeunes professionnels du secteur, aux professionnels en reconversion ou aux jeunes diplômés qui souhaitent compléter leur formation initiale. La formation a pour objectif de développer les compétences liées au domaine du jeu vidéo.

Ce secteur possède de nombreuses spécificités, que ce soit en termes de réalisation, de production, de distribution et de modèles économiques. Le jeu vidéo est un produit multimédia unique qui réunit un grand nombre de métiers de la création à la haute technicité en passant par la diffusion internationale grand public.

LES ATOUTS DU MBA  
SPÉCIALISÉ VIDEO  
GAME MANAGEMENT

- **Des contenus pédagogiques mis à jour chaque année** pour s'adapter à la demande des entreprises et à l'évolution des technologies.
- **Des enseignements délivrés par des professionnels reconnus**, issus d'entreprises internationales.
- **L'accès à un réseau de professionnels.**
- **Une immersion dans les problématiques du métier** grâce à la réalisation d'un projet de jeu vidéo (avec les étudiants en Bachelor 3 GD/GP/GA) comprenant un prototype, une étude de marché, le dossier complet de production, l'étude du modèle économique et le plan marketing.

1<sup>ÈRE</sup>FORMATION EN  
MANAGEMENT DU JEU  
VIDÉO EN FRANCERECONNUE ET SALUÉE  
PAR LA PROFESSION

Après un parcours personnel en marketing, le MBA et son enseignement dispensé par des professionnels m'ont permis de me former aux méthodes et usages du secteur du jeu vidéo pour intégrer à la sortie un gros éditeur de jeux mobiles en Allemagne."

**Sylvain Noblet**

promo 2016  
Brand Manager chez Riot Games Europe



La formation MBA Video Game Management joue un rôle crucial dans l'écosystème éducatif du jeu vidéo. En abordant les dimensions commerciales et business, le MBA approfondit les notions vitales au bon développement de cette industrie créative et garantit la pérennité des savoir-faire qui y sont associés."

**Thomas Bidaux**

CEO d'ICO Partners

## UN AN POUR SE SPÉCIALISER DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO

### PROGRAMME DU MBA

- + Analyse financière
- + Brand management
- + Business models
- + Circuits de distribution
- + Coproduction & outsourcing
- + Créativité & conception
- + Dealing with a publisher
- + Direction artistique
- + Direction de production
- + Direction technique & R&D
- + Droit d'auteur et contrats
- + Économie du secteur
- + Eng - Game Design
- + Ergonomie
- + Free-to-play
- + Insertion professionnelle
- + Journée d'intégration
- + Analyse de données
- + Line Producing
- + Méthodologies de GDP
- + Mobile Publishing
- + Montage dossier de production Fajv
- + Organisation pré-production
- + Panorama industrie
- + Préparation tests d'embauche
- + Producing AAA
- + Projet
- + Projet final
- + Qa & Localisation
- + Recrutement
- + Relation GD/Prod
- + Release Management
- + Social media management
- + Sound design
- + Stratégie marketing
- + Conférences
- + Stage

### MÉTIERS

Le MBA Video Game Management est une formation professionnalisante qui offre de nombreux débouchés aux diplômés en France comme à l'étranger.

#### Exemples de fonctions occupées par les diplômés du MBA

Head of Studio, Rovio Entertainment (Suède) / Producer, Ubisoft / Associate Producer, DontNod / Marketing Digital Executive, King (UK) / Brand Manager, Flare Games (Allemagne) / Digital Sales Manager, Ubisoft / Certification Project Manager, Bandai Namco / Chef de produit, Focus Home Interactive / Game Producer, Gameloft (Vietnam) / Game producer, Ubisoft (Canada) / Responsable R&D, KTM Advance / CEO, DotEmu / Data Analyst, Old Skull Games / PR Assistant, Koch Media / Marketing Executive, Nvidia France / Live Producer, Ubisoft / Esport project manager, Eclipsia

### RYTHME

- . 4 mois de cours
- . 6 mois de stage en entreprise
- . Début des cours en septembre

### VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Manager du jeu vidéo"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 (code NSF 323s) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia

### PRÉREQUIS

- . Titulaires d'un diplôme de niveau **bac+4** quelle que soit leur spécialité
- . Le candidat doit posséder un niveau d'anglais satisfaisant pour suivre les cours en anglais

### RECRUTEMENT

- . **Admission sur dossier**
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme
- . **Inscriptions** de novembre à août
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)



# AXE

# ANIMATION 3D

**LES ENTREPRISES DU SECTEUR DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE 3D PRODUISENT DES IMAGES DE PLUS EN PLUS ÉTONNANTES DANS DES SECTEURS D'ACTIVITÉS QUI NE CESSENT DE S'ÉTENDRE GRÂCE AUX NOMBREUSES INNOVATIONS TECHNIQUES.** LE SECTEUR COMPREND LES LONGS-MÉTRAGES D'ANIMATION OU D'EFFETS SPÉCIAUX, LES PUBLICITÉS, LES SÉRIES D'ANIMATION, LES JEUX VIDÉO, LES PARCS D'ATTRACTION ET LES PROJETS EN RÉALITÉ VIRTUELLE OU AUGMENTÉE. LES PROFILS RECHERCHÉS DOIVENT AVOIR UNE VISION LARGE DES PRODUCTIONS ET PROJETS ET DOIVENT ÊTRE EN MESURE DE TRAVAILLER DANS UN ENVIRONNEMENT INTERNATIONAL.



L'IIM est membre du RECA (Réseau des Ecoles Françaises du Cinéma d'Animation), qui rassemble une trentaine d'établissements reconnus en France et à l'étranger, garantit au grand public une information fiable et développe les conditions les plus favorables à l'avenir professionnel des étudiants.





# BACHELOR ANIMATION 3D

## PROGRAMME ANNÉE 2

- + Modélisation d'objets pour précalculé
- + Modélisation de décor pour précalculé
- + Textures de décor pour précalculé
- + Initiation Modélisation Maya, 3DS Max, Blender
- + Modélisation de décor pour Temps Réel
- + Textures de décor pour Temps Réel
- + 3D Temps réel 1 et 2
- + Modélisation de personnage sous Zbrush
- + Retopologie de personnage
- + Texturing de personnage
- + Pipe 3D
- + Dépliage d'UV
- + Rigging mécanique
- + Les 12 principes d'animation
- + Initiation Animation Maya
- + Setup personnage
- + Skinning personnage
- + Animation Faciale
- + Initiation Compositing (After Effects, Nuke, Fusion)
- + Initiation Houdini
- + Dessin
- + Construction d'un showreel 3D
- + Bourse aux projets 3D
- + Théorie et pratique de la gestion de projet 3D
- + RH et recherche de stage 3D
- + Maquette site portfolio 3D
- + Promotion de projets 3D
- + International week
- + Hackathon
- + General English
- + Toefl prep
- + Créativité, agilité et innovation
- + Les relations humaines dans la coopération d'équipe
- + L'intelligence collective et la résolution de problèmes
- + Conférence
- + Sport

## PROGRAMME ANNÉE 3

- + Perfectionnement animation (personnage, créatures...)
- + VFX Match moving et set extension
- + Perfectionnement compositing sous Nuke
- + Renforcement Houdini
- + Simulation sous blender (Feu, fumée, liquide, vêtement...)
- + Textures procédurales sous Substance
- + VFX Fond vert
- + VFX Restore
- + Initiation script
- + Renforcement gestion de projets 3D
- + Budget
- + Bourse aux projets 3D
- + 3D Jam
- + Projet interaxe
- + Soutenance d'orientation Mastères
- + General English
- + Séminaire soft skills
- + Conférence
- + Stage
- + Sport



## RYTHME

### Formation initiale

3 semestres de cours et un stage final de 5 à 6 mois

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Chef de Projet Digital"** de niveau 6 (nouvelle nomenclature) et niveau II (nomenclature de 1969) inscrit au RNCP par arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 7 août 2018 (code NSF 326p) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci - Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

## PRÉREQUIS

**Année préparatoire IIM ou Bac+2** (DUT, BTS, titre niveau III) en animation, 3D, multimédia

## RECRUTEMENT

### . Dossier de candidature

- Lettre de motivation
- CV ou lien LinkedIn
- Réalisations pour évaluer votre profil : Portfolio images 3D et/ou 2D, Showreel projets 3D et/ou 2D et/ou en prise de vue réelle, Courts-métrages 3D et/ou 2D et/ou en prise de vue réelle

### . Entretien avec l'équipe pédagogique

Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme

### . Candidatures en ligne

depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)



Destinée à devenir ingénieure, j'ai finalement découvert l'IIM lors de portes ouvertes. Je n'ai jamais regretté ce changement de cap. Pendant mon année préparatoire, j'ai été séduite par l'axe 3D. Depuis quatre ans, je me challenge sur des projets de plus en plus importants. Cet axe m'a apporté confiance, rigueur et créativité. C'est aussi l'opportunité de rencontres. Les talents diffèrent et chacun possède sa propre patte. C'est ce qui fait de la 3D, un axe si varié et épanouissant. Il faut de la détermination et de la passion pour y arriver. Ça me motive encore plus !"

**Châu Kim Nguyen**

Promo 2022

# MASTÈRE RÉALISATION ET ANIMATION 3D

**Le mastère Réalisation et Animation 3D spécialise ses étudiants sur les aspects artistiques et techniques de l'infographie 3D et renforce également les bases essentielles de la gestion de projet.**

La pédagogie est résolument orientée projets : en trois semestres, les étudiants doivent concevoir et réaliser un certain nombre de projets de fin d'études (courts-métrages et/ou projets de commandes d'entreprises du secteur). Ces projets sont réalisés dans les conditions d'un studio professionnel en association avec les étudiants du mastère Gestion de production 3D. Pour le mastère Réalisation et animation 3D l'accent est mis sur les aspects techniques 3D, l'œil artistique, la réalisation et la direction artistique. Les étudiants des deux mastères 3D ont un nombre important de cours en commun qui correspondent à la chaîne de fabrication des projets. Les entreprises du secteur apprécient la double compétence de nos étudiants.

## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Ateliers de conception de projets de fin d'études
- + Ateliers d'écriture
- + Pipeline projet 3D
- + Recherches graphiques projets de fin d'études
- + Story-board
- + Concept art
- + Dessin cinématographique
- + Animatique 2D
- + Lay-out 3D
- + Compositing avancée sous Nuke
- + Approfondissement Rendu 3D
- + Animation avancée 1
- + Ateliers de fabrication de projets de fin d'études
- + Houdini perfectionnement
- + Modélisation polygonale avancée
- + Zbrush et retopologie
- + Rig avancé
- + Script pour la 3D Python
- + Hackathon

**Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs**

## MÉTIERS

Infographiste et lead artist 3D, Réalisateur 3D, Directeur artistique 3D

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Ateliers de fabrication de projets de fin d'études
- + Animation avancée 2
- + Approfondissement Compositing sous Nuke
- + Approfondissement graphisme
- + Hair & Fur
- + Rendu avancé des projets de fin d'études
- + Simulation vêtement
- + Suivis de projets de fin d'études
- + Vfx 2D (rotocache, tracking...)
- + Motion Design 3D
- + Culture technique 3D
- + Conférence métier
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Stage



Pouvoir un jour créer la même émotion que celle que j'avais quand je regardais, et regarde toujours, un film d'animation est ce qui m'a donné envie de travailler dans le secteur. J'ai intégré l'IIM avec cette seule idée : devenir animateur 3D. Mais lors de ma 2<sup>ème</sup> année, j'ai eu un coup de foudre pour le rig (la création des squelettes des personnages afin de permettre leur animation). Étant discret de nature et très curieux je me suis énormément intéressé à la partie technique de la 3D à travers le rig ou le développement de script, qui sont des aspects méconnus pour toute personne extérieure. Lors de mon stage de 3<sup>ème</sup> année, j'ai eu la chance d'être rigger chez Cube Creative sur deux séries d'animation, une pour France Télévision et l'autre pour TF1."

**Alexandre Duveiller**

Promo 2022



Les métiers de l'animation m'ont toujours passionné. Comment créer un personnage ? Comment lui donner vie ? Comment faire passer des émotions dans un film ? C'est au fil du cursus de l'IIM que j'ai trouvé ces réponses. L'apothéose : mon stage de fin d'étude en tant qu'infographiste sur le film *Moi Moche et Méchant* ! Une fois diplômé, on m'a proposé du travail sur *Moi Moche et Méchant 2*... Comme je suis plutôt aventurier, j'ai préféré me lancer dans l'entrepreneuriat. Je suis le co-fondateur de l'agence Atomic Digital Design, nous sommes spécialisés dans le motion design, une technique d'animation super dynamique ! Je suis réalisateur numérique et je travaille pour des productions de séries animées, de courts métrages ou de spots publicitaires."

**Gabriel Picard**

Promo 2011

Réalisateur, infographiste, co-fondateur d'Atomic Digital Design

## RYTHME

- . **Formation initiale**  
cours tous les matins et projets les après-midis
- . **Formation en alternance**  
cours le matin, entreprise l'après-midi

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Réalisateur Animation 3D"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) enregistré au RNCP par décision du 16 décembre 2019 de la Commission de la certification professionnelle de France Compétences (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en animation et 3D

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : portfolio images 3D et/ou 2D, Showreel projets 3D et/ou 2D et/ou en prise de vue réelle, courts-métrages 3D et/ou 2D et/ou en prise de vue réelle.
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

# MASTÈRE GESTION DE PRODUCTION 3D

**Le mastère Gestion de Production 3D spécialise ses étudiants dans le management de projets 3D et renforce également les bases essentielles de l'infographie 3D.** La pédagogie est résolument orientée projets : en trois semestres, les étudiants doivent concevoir et réaliser un certain nombre de projets de fin d'études (courts-métrages et/ou projets de commandes d'entreprises du secteur). Ces projets sont réalisés dans les conditions d'un studio professionnel en association avec les étudiants du mastère Réalisation et Animation 3D. Pour le mastère Gestion de Production 3D l'accent est mis sur les aspects de gestion de production. Les étudiants des deux mastères 3D ont un nombre important de cours en commun qui correspondent à la chaîne de fabrication des projets. Les entreprises du secteur apprécient la double compétence de nos étudiants.



Avant d'entrer à l'IIM je n'imaginai pas que mon métier me permettrait de travailler sur des films d'animation comme ceux de mon enfance. Au cours de mon cursus, j'ai pu apprendre et m'imprégner des différentes techniques de l'animation, ce qui m'a permis de trouver mon alternance durant mon mastère. Aujourd'hui, j'aide au développement et à la production de séries et de films d'animation dont la série "Pompon Ours" diffusée sur France 5, sur laquelle j'ai travaillé durant plus de deux ans."

**Chaghig Harmandayan**

Promo 2020  
Productrice Junior  
à Supamons



## PROGRAMME ANNÉE 4

- + Ateliers de conception de projets de fin d'études
- + Ateliers d'écriture
- + Pipeline projet 3D
- + Méthode de gestion de projet
- + Études de marché
- + Droit du cinéma d'animation 1
- + Administration de production
- + Animatique 2D
- + Budget (dépouillement, devis, planning)
- + Logiciels de gestion de production, (Shotgun, Excel avancé...)
- + Approfondissement Rendu 3D
- + Animation
- + Ateliers de fabrication de projets de fin d'études
- + Marketing
- + Management en anglais 1
- + Financement
- + Dossier de présentation de projets 3D
- + Script pour la 3D Python
- + Hackathon

Faites le choix de certains cours de spécialité supplémentaires avec les Electifs

## PROGRAMME ANNÉE 5

- + Ateliers de fabrication de projets de fin d'études
- + Management en anglais 2
- + Perfectionnement budget et financement
- + Droit du cinéma d'animation 2
- + Conception de dossiers de production
- + Négociation commerciale
- + Le métier d'assistant réalisateur
- + Les métiers de chargé et de directeur de production
- + Distribution
- + Préparation à la présentation de projets
- + Culture technique 3D
- + Conférence métier
- + Séminaire soft skills et leadership
- + Stage

## RYTHME

- . **Formation initiale**  
cours tous les matins et projets les après-midis
- . **Formation en alternance**  
cours le matin, entreprise l'après-midi

## VALIDATION

**Diplôme reconnu par l'Etat de "Réalisateur Animation 3D"** de niveau 7 (nouvelle nomenclature) et niveau I (nomenclature de 1969) enregistré au RNCP par décision du 16 décembre 2019 de la Commission de la certification professionnelle de France Compétences (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de l'Institut Léonard de Vinci

## PRÉREQUIS

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II) en animation et 3D

## RECRUTEMENT

- . **Dossier de candidature**
  - Lettre de motivation
  - CV ou lien LinkedIn
  - Réalisations pour évaluer votre profil : portfolio images 3D et/ou 2D, Showreel projets 3D et/ou 2D et/ou en prise de vue réelle, courts-métrages 3D et/ou 2D et/ou en prise de vue réelle.
- . **Entretien avec l'équipe pédagogique**  
Cet entretien a pour but d'échanger sur votre projet professionnel et sur vos motivations à suivre ce programme.
- . **Candidatures en ligne**  
depuis le site [www.iim.fr](http://www.iim.fr)

## MÉTIER

Chargé de production, Directeur de production, Technical director, Chef de projet

# SE CONSTRUIRE

L'ensemble des cinq années du cursus est fondé sur une pédagogie qui met le projet au cœur de la formation facilitant ainsi l'acquisition de savoirs, savoir-faire et savoir-être adaptés aux besoins du monde professionnel. Les projets structurent les apprentissages et sollicitent les compétences et capacités des futurs experts du digital.

## UNE ORIENTATION PAR ÉTAPES

Dans le digital, il y a une grande diversité d'opportunités et de carrières. Ce n'est pas toujours évident de faire le choix qui nous correspond le mieux. C'est pourquoi le cursus de l'école propose une orientation en trois étapes : une année préparatoire commune, deux années d'acquisition des fondamentaux sur un des cinq axes métiers, deux années d'expertise sur un des quatorze mastères. **À chaque étape clé, les étudiants sont accompagnés dans leur réflexion par des rencontres avec des professionnels et des anciens de l'école, ainsi que des temps d'orientation sous forme d'entretien individuel avec l'équipe pédagogique.**

## LEARNING BY DOING

Les étudiants de l'IIM sont placés en situation opérationnelle. Ils travaillent en équipe à la réalisation de projets, encadrés par des intervenants professionnels. Cette mise en situation accélère l'acquisition des fondamentaux et des compétences, éveille la curiosité et stimule l'esprit d'initiative des étudiants. Les cours viennent en support de ces activités autour des projets.

## FLEXIBILITÉ ET RÉACTIVITÉ

L'approche orientée projet implique une pédagogie réactive qui s'adapte en temps réel aux besoins du secteur. L'ensemble des projets et études développés par les étudiants correspond véritablement aux besoins des entreprises. Les contenus de la formation sont adaptés en permanence aux projets et à l'évolution rapide du secteur.

## DES ENSEIGNANTS PROCHES DU MONDE PROFESSIONNEL

Le corps enseignant est principalement composé de professionnels en activité qui connaissent les besoins et les enjeux des différents secteurs d'activité. Les étudiants ont ainsi l'occasion de rencontrer des experts des différents domaines du web et du digital.



Les bourses aux projets de l'IIM sont une superbe opportunité permettant de travailler sur un projet réel avec un client extérieur. Une expérience extrêmement enrichissante d'un point de vue personnel et professionnel. Parler d'un projet concret que l'on a dirigé est un véritable atout lors de nos recherches de stages et d'emploi."

**Pauline Moreau**

Promo 2018  
Chargée de communication



# 200

PROJETS PAR AN

## SHOWROOM PROJETS L'ABOUTISSEMENT D'UNE ANNÉE

Chaque année les étudiants présentent leurs projets élaborés tout au long de leur cursus. Ouverte à tous (entreprises, enseignants, familles), cette journée représente l'aboutissement du travail d'une année. Sites web, animations, créations graphiques, développement de produits ou services multimédia pour les entreprises... les étudiants présentent et pitchent leurs projets. Les plus talentueux d'entre eux reçoivent le prix du jury.



## PARTICIPATION À DES CONCOURS ET COMPÉTITIONS

LES ÉTUDIANTS PARTICIPENT  
À DES CONCOURS QUI  
RÉCOMPENSENT LEURS IDÉES,  
LEURS PROJETS,  
LEURS RÉALISATIONS.

### IMPULSION

un prix gagné aux Ping Awards et une nomination aux Game Awards Après avoir gagné le prix du meilleur jeu étudiant aux Ping Awards de la Paris Games Week, le jeu Impulsion, créé par des étudiants de l'IIM, s'est exporté aux États-Unis où il a été nommé dans la catégorie Meilleur jeu étudiant des Game Awards, considérés comme les Oscars du jeu vidéo.



## DINOSAURS THE TRUE STORY

### 5 PRIX POUR UN TOUR DU MONDE

"Dinosaurs : The True Story" est un court-métrage de fin d'études réalisé par BAD JOKES STUDIO, constitué de l'ensemble des étudiants de la promotion 2020 des mastères Réalisation et Animation 3D et Gestion de production 3D de l'IIM. Sélectionné dans 30 festivals internationaux, ce court-métrage a remporté le prix du meilleur court-métrage d'animation au Best Shorts Competition 2020, la mention spéciale du jury au Short of the Year, l'open class animation au "The BAM! Festival", Finalist SIGNOR ROSSI AWARD à l'International Film Festival Of Animation Cinema And Comics - Cartoon Club et le Tracce cinematografiche Film Fest.

# SE CONSTRUIRE

## UN CAMPUS ULTRA CONNECTÉ

Le numérique est au cœur de la stratégie de développement du Pôle Léonard de Vinci, aussi bien dans la pédagogie que dans la gestion administrative des écoles.

Le Pôle a innové et investi massivement dans de nouveaux équipements afin de respecter la distanciation physique imposée par la situation sanitaire. **L'ensemble des salles est équipée pour assurer des cours hybrides, en distanciel et en présentiel synchrone.**

## PÉDAGOGIE DIGITALE

Il est essentiel d'individualiser l'apprentissage. Comment ? En repensant les rythmes, les espaces et l'interactivité des cours en ligne et en proposant des contenus et des ressources adaptés aux différents types d'apprentissage.

Nos cours sont basés sur le principe de la pédagogie active et différenciée. Sur votre plateforme d'apprentissage, vous aurez accès à des contenus et à des quiz de compréhension qui vous permettront d'acquérir des connaissances à votre propre rythme.

Grâce à de notre outil de classe virtuelle, vous pourrez interagir avec votre professeur et avec les autres élèves dans le cadre de cours à distance ou hybrides, au cours desquels vous développerez vos compétences orales, gèrerez des projets et étudierez des cas pratiques.







## BIENVENUE DANS VOTRE CAMPUS CONNECTÉ

Vous bénéficiez dès la rentrée d'ateliers de prise en main de vos outils digitaux et de l'intégralité des tutoriels et informations sur votre portail étudiant, d'un module Onboarding étudiants sur la plateforme d'apprentissage Devinci Online (DVO), du site du Digital Learning Center, de celui des Services Informatiques sur Sharepoint et de la bibliothèque vidéo sur la chaîne Stream du Digital Learning Center.

Notre "écosystème digital" vous permettra d'acquérir les compétences clés de demain : collaborativité, communication, créativité, esprit critique et agilité.

- \ **Un portail étudiant** pour accéder aux informations liées à vos cours : agenda, lien vers les cours à distance, scolarité...
- \ **Une plateforme d'enseignement à distance** : Devinci Online sur laquelle vous retrouverez les contenus des cours (modules, présentation, ressources complémentaires, quiz et forums)
- \ **Zoom** pour les cours en session live et les événements en ligne
- \ **Teams** pour les travaux d'équipes à distance synchrone
- \ **ZoomRoom** et équipement dernière génération pour la captation et la retransmission des cours en format hybride (présentiel et distanciel synchrone)
- \ **Wooclap et Klaxoon** pour garantir l'interactivité dans vos classes, en présence comme à distance
- \ **Miro et Discord** pour la gestion de projet en ligne
- \ **Adobe Creative Cloud**
- \ **Microsoft Office 365** pour travailler de manière collaborative
- \ **Stream** pour visionner le replays des sessions live de vos cours magistraux
- \ **Yammer**, le réseau social de chaque école
- \ **Une bibliothèque numérique** où vous attendent plus de 100 000 articles, ebooks et études économiques et sectorielles
- \ **Un Learning Center** convivial, divisé en espace de coworking modulable, hautement technologique, ouvert à tous (étudiants, alternants, intervenants, formateurs, entreprises et partenaires) abritant un Créativ'Space pour collaborer et monter des projets, ainsi qu'un studio vidéo pour les présenter.

## ÉQUIPEMENTS DE POINTE

### FOCUS SUR LES PRINCIPAUX ÉQUIPEMENTS

Mac 27", postes de travail pour la 3D, studio de tournage, scanner 3D, casque de réalité virtuelle, caméras 4K et 360, logiciels Photoshop, Illustrator, InDesign, AfterEffects, 3DSMAX, Maya, Unity3D, PHP MySQL, Symphony2, IOS, Android...

L'IIM demande que chaque étudiant soit doté d'un ordinateur portable. Concernant les logiciels, l'IIM prend en charge la suite Adobe Creative Cloud et la suite Office 365. Des offres préférentielles sont par ailleurs proposées aux étudiants en partenariat avec de grands fournisseurs (Microsoft, Apple, Dell...).



# S'OUVRIR AU MONDE

Les étudiants de l'IIM construisent leur expérience à l'étranger, soit en échange académique avec l'un de nos partenaires universitaires, soit en réalisant un de leurs stages à l'international, soit en préparant un double diplôme au Canada pour l'axe jeu vidéo.



Ayant toujours eu un grand intérêt pour l'étranger et l'anglais, je recherchais une école avec des cours d'anglais et un parcours international. J'étais aussi attirée par la découverte d'une nouvelle culture. J'ai passé un semestre au British Columbia Institute of Technology à Vancouver, une très grande université avec plusieurs campus. Tous mes cours étaient en anglais et j'étais dans une classe avec des Canadiens et d'autres étudiants venant des quatre coins du monde. J'ai suivi des cours de marketing, communication et gestion de projet. Cette expérience a été très positive."

**Valentine Holvoet**  
Promo 2019

## LES PLUS D'UNE EXPERIENCE INTERNATIONALE

- + Vivre une expérience unique en immersion à l'étranger
- + Maîtriser parfaitement une langue dans le cadre professionnel
- + Évoluer au sein d'une équipe multiculturelle
- + Ajouter une dimension internationale à son CV







# 22

**UNIVERSITÉS  
PARTENAIRES  
DANS 15 PAYS**

# 30%

**DES ÉTUDIANTS  
EFFECTUENT  
PLUS DE 6 MOIS  
À L'ÉTRANGER**

## UNIVERSITÉS PARTENAIRES

- + **Allemagne**  
Fachhochschule Furtwangen
- + **Australie**  
University of Technology, Sydney
- + **Autriche**  
University of Applied Sciences, Upper
- + **Canada**  
British Columbia Institute of Technology, Vancouver  
Université du Québec, Chicoutimi  
NAD, École des arts numériques, de l'animation et du design, Montréal
- + **Chili**  
Universidad Mayor, Santiago du Chili
- + **Corée du Sud**  
Hanyang University  
Kyonggi University  
Soongsil University
- + **Croatie**  
Algebra University College
- + **Espagne**  
CEES Universidad Europea, Madrid  
UVic, Universitat Central Catalunya
- + **États-Unis**  
University California Riverside  
UC Berkeley (Summer School)
- + **Finlande**  
Laurea University of Applied Sciences, Helsinki
- + **Irlande**  
Griffith College, Dublin  
Dorset College, Dublin
- + **Lettonie**  
Riseba University, Riga
- + **Malaisie**  
APU Asia Pacific University
- + **Pays-Bas**  
Avans Hogeschool Utrecht
- + **Royaume-Uni**  
University of Abertay Dundee

## STAGES À L'ÉTRANGER

Pour compléter leur cursus et découvrir un secteur professionnel dans un environnement différent, les étudiants de l'IIM peuvent effectuer un stage à l'étranger en fin de troisième ou de cinquième année.

- + **Afrique du Sud** / Cap Town
- + **Australie** / Sydney
- + **Canada** / Montréal, Québec, Chicoutimi
- + **Chine** / Chengdu, Honk Kong, Shanghai
- + **Colombie** / Bogota
- + **Corée du sud** / Séoul
- + **Espagne** / Barcelone, Madrid
- + **États-Unis** / Atlanta, Miami, New York, San Francisco
- + **Irlande** / Dublin
- + **Japon** / Osaka
- + **Maroc** / Rabat
- + **Pays-Bas** / Amsterdam
- + **Royaume-Uni** / Edimbourg, Londres
- + **Singapour**
- + **Vietnam** / Hanoi, Danang

# INNOVER

Parce qu'on ne naît pas entrepreneur mais qu'on le devient, les étudiants de l'IIM qui ont envie d'entreprendre sont accompagnés par l'école tout au long de la création de leur projet. La participation à de grands événements technologiques et des conférences engage les étudiants dans l'écosystème du digital et de l'innovation.

## PARCOURS STARTUP

### LE PARCOURS STARTUP ENCADRE LES PORTEURS DE PROJET DE CRÉATION D'ENTREPRISE DANS LE DIGITAL

En années 4 et 5, les étudiants intéressés par la création d'entreprise peuvent participer au Parcours Startup en complément de leur Mastère. Le parcours accompagne les étudiants portant un projet de création d'entreprise dans le digital à travers différentes actions : mentorat, mise en contact avec des experts et des financeurs, témoignages d'entrepreneurs, espaces de travail et participations aux événements phares de l'écosystème des start-ups parisiennes.

## UN PROGRAMME DE FORMATION ET DE COACHING

Le contenu de la formation est en phase avec les étapes clé d'une création d'entreprise : du business model au lancement de l'activité, en passant par l'étude de marché et l'acquisition de financements.

## UN PARCOURS SUR 2 ANS

Durant la première année, les étudiants confrontent leur idée au marché actuel. C'est également l'occasion d'évaluer leur propre motivation et leur investissement dans leur projet. Au cours de la deuxième année, le programme suit les plus motivés dans la création de leur société. Les étudiants ont ainsi la possibilité d'être connectés à l'écosystème entrepreneurial français et de se lancer au plus vite sur le marché professionnel.

## LES STRUCTURES D'ACCOMPAGNEMENT

Pépité PON et I-Engage œuvrent pour proposer un parcours d'accompagnement complet jusqu'à l'incubation. Leur vocation est le suivi des projets du stade de l'idée jusqu'à la création de la structure juridique et l'accompagnement de la start-up sur les premiers pas de son activité.



### + PÉPITE PARIS OUEST NORD

En accordant le statut étudiant entrepreneur, Pépité-Pon accompagne et forme les porteurs de projets.

### + I-ENGAGE

I-Engage est un incubateur accompagnant des porteurs de projets innovants dans le secteur de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS) et de l'innovation sociale.



## UN PRÉ-INCUBATEUR POUR ACCUEILLIR TOUS LES PROJETS D'ÉTUDIANTS

Devinci Startup est une structure d'accompagnement à la création d'entreprise. Ce pré-incubateur, animé par deux créateurs de start-up, apporte un appui en termes d'espace de travail et de conseils lors des premières étapes de la vie de l'entreprise, mais aussi de son suivi. Devinci Startup propose un espace de coworking, des rencontres avec des entrepreneurs et des experts, un écosystème favorable : un réseau de plus de 500 entrepreneurs issus de l'IIM, de l'EMLV et de l'ESILV.

# 10%

## DES DIPLÔMÉS CRÉENT LEUR ENTREPRISE À LA SORTIE DE L'ÉCOLE

### UN VIVIER DE CRÉATEURS

**L'IIM développe l'esprit d'entreprise et l'innovation grâce à la pédagogie par projet et les projets transversaux.**

Nombreux sont les diplômés de l'IIM qui créent leur entreprise à la sortie de l'école, voire avant la fin de leur cursus. La création d'entreprise est une réalité pour les diplômés de l'IIM habitués à profiter des opportunités que leur offre le secteur du digital.

**leetchi.com**

Qui s'occupe de la cagnotte ?

**Leetchi.com** est un service dédié à la collecte et à la gestion de l'argent à plusieurs... pour toutes les occasions : anniversaire, pot de départ, mariage, naissance, soirée, voyage et bien d'autres...



**Atomic Digital Design**, agence spécialisée en motion digitale et gamification, a été fondée par Antoine Vu et Gabriel Picard, anciens étudiants à l'IIM en Cinéma d'Animation. Ils ont participé en 2016 à la réalisation d'un clip musical pour Birdy Nam Nam, réalisé sous forme de jeu vidéo innovant et ont également réalisé la campagne nationale des boulangeries Banette en réalité augmentée.



L'agence **Baltazare** propose à ses clients des sites Internet et des applications mobiles.

## PARTICIPATION À DES ÉVÉNEMENTS LIÉS À L'INNOVATION

Durant tout le cursus, les étudiants sont plongés au cœur de l'écosystème de l'innovation digitale. Ils travaillent sur des projets dédiés, hackathons et concours, assistent à des conférences et à des salons professionnels et sont formés par des intervenants qui évoluent dans ce secteur.

### + CES LAS VEGAS

Une équipe d'étudiants de l'axe communication digitale et e-business de l'IIM participe au CES (Consumer Electronics show) à Las Vegas.

### + PARIS IMAGE DIGITAL SUMMIT

Le rendez-vous des dernières tendances et innovations en matière de création numérique.

### + VIVA TECHNOLOGY

Plus de 500 étudiants de l'IIM ont bénéficié d'un accès privilégié à la manifestation et ont endossé le rôle de défricheurs d'innovation.

### + PARIS GAMES WEEK

Chaque année, l'IIM est présent à la Paris Games Week, un salon dédié au jeu vidéo.



## UNE INFRASTRUCTURE DÉDIÉE À L'INNOVATION

Piloté par un enseignant-chercheur associé au MediaLab du MIT, De Vinci Innovation Center (DVIC) a pour but de soutenir et de développer les projets les plus innovants menés par les étudiants. Il offre un très large panel d'outils technologiques dédiés à la réalité virtuelle, à la robotique, aux environnements immersifs, à la conception 3D...



# 800

**EUROS  
PAR MOIS**  
SALAIRE NET MOYEN  
D'UN ETUDIANT  
EN ALTERNANCE

# 700

**ALTERNANTS**

## TYPE DE CONTRATS POSSIBLES

- + **Convention de stage simple ou alterné**  
6 mois maximum au sein de la même entreprise par année scolaire.
- + **Contrat d'apprentissage et contrat de professionnalisation**  
Le contrat est de 12 à 24 mois.
- + **CDD - CDI - Job étudiant**  
Les missions doivent correspondre au cursus pédagogique de l'étudiant. Il s'agit d'un contrat bipartite entre l'étudiant et l'entreprise.
- + **Activité d'indépendant ou d'auto-entrepreneur**  
Justifier d'un chiffre d'affaires minimum de 10 000 € annuel.

# RÉUSSIR

## L'ENTREPRISE AU COEUR DE LA FORMATION

Dès sa création, l'IIM s'est associé aux entreprises afin d'adapter ses formations aux évolutions économiques et technologiques. Des liens étroits sont créés avec les entreprises du secteur du digital. Dans la pédagogie de l'IIM, les périodes en entreprise - que ce soit en stage ou en alternance - ont une place centrale.

### DES PROFESSIONNELS ASSOCIÉS À L'ENSEMBLE DES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

L'IIM fait appel à des professionnels en activité qui interviennent dans la conception des programmes et la plupart des modules de formation. Les intervenants sont sélectionnés pour leur expertise professionnelle et pour leurs capacités pédagogiques.

### UN CURSUS RYTHMÉ PAR L'IMMERSION EN ENTREPRISE

Les stages et l'alternance permettent à l'étudiant de découvrir puis d'appréhender le monde professionnel tout en mettant en pratique les enseignements reçus au cours de sa formation.

### L'ATOUT DE L'ALTERNANCE

Au cours de la formation en alternance, l'étudiant-alternant devient un collaborateur de l'entreprise. Il occupe un poste avec des responsabilités opérationnelles qui font de lui un professionnel du digital. Cette période d'alternance sert de passeport d'entrée dans la vie active et constitue l'élément déterminant de son insertion professionnelle. De plus, l'entreprise prend en charge les frais de scolarité et rémunère l'étudiant-alternant.



C'est avec grand plaisir que j'ai accepté, au nom d'Altran, de parrainer les promotions 2018 des trois écoles du Pôle Léonard de Vinci. Ce partenariat, à la fois académique mais aussi scientifique, prend tout son sens par le partage d'ambitions communes. La philosophie du Pôle Léonard de Vinci, visant à fédérer trois écoles aux spécialisations différentes et offrir aux étudiants un enseignement complet capable de répondre aux enjeux de demain, est à mes yeux une vraie plus-value dans notre écosystème de l'innovation."

**William Rozé**

Chief Executive Officer Altran France





# 6

FORUMS  
PAR AN

# 500

ENTREPRISES  
PRESENTES

## EXEMPLES D'ENTREPRISES ACCUEILLANT DES ÉTUDIANTS DE L'IIM

### + MÉDIAS



### + COMMUNICATION



### + INTERNET



### + SERVICES ET INDUSTRIE



### + INFORMATIQUE



### + JEUX VIDEO



### + ANIMATION



## FORUMS

Chaque année l'IIM organise plusieurs moments d'échanges et de rencontres entre étudiants et entreprises au travers de trois forums : Alternance, Stages et Alumni. Ce sont pour nos étudiants et nos partenaires l'occasion d'échanger autour d'opportunités professionnelles.

## ATELIERS

Le Service Relations Entreprises de l'IIM organise tout au long de l'année des ateliers pour accompagner les étudiants et jeunes diplômés dans leur recherche d'entreprises.

Au programme : rédiger une candidature, se présenter en 2 minutes, simulations d'entretiens, panorama des métiers...

**Il permet de favoriser l'orientation et l'insertion professionnelle des étudiants en développant des collaborations pérennes et approfondies avec les entreprises.**

Exemple : ateliers d'aide à la recherche, coaching et conseils sur mesure, chasses de tête et gestion d'offres, organisation d'événements et suivi des actions entreprises.

## CALENDRIER DES PÉRIODES EN ENTREPRISE

AXES	ANNÉES	SEPT.	OCT.	NOV.	DÉC.	JAN.	FÉV.	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUIL.	AOÛT
JEUX VIDEO ANIMATION 3D	5	ALTERNANCE : MATIN ÉCOLE / APRÈS-MIDI ENTREPRISE					FIN ALTERNANCE TEMPS PLEIN ENTREPRISE						
							OU STAGE OBLIGATOIRE 6 MOIS						
	4	ALTERNANCE OPTIONNELLE : MATIN ÉCOLE / APRÈS-MIDI ENTREPRISE											
													STAGE OPTIONNEL 2 MOIS
	3						STAGE OBLIGATOIRE 5 MOIS						
	2												OU STAGE OPTIONNEL 2 MOIS
COMMUNICATION DIGITALE ET E BUSINESS DÉVELOPPEMENT WEB CRÉATION ET DESIGN	4 & 5	ALTERNANCE 1 SEMAINE ÉCOLE / 3 SEMAINES ENTREPRISE											
	3	ALTERNANCE 1 SEMAINE ÉCOLE / 3 SEMAINES ENTREPRISE											
													OU STAGE OBLIGATOIRE 3 MOIS
	2												STAGE OBLIGATOIRE 3 MOIS
ANNÉE PRÉPARATOIRE													STAGE OPTIONNEL 2 MOIS

Certains programmes (Digital marketing and Data analytics, Innovation research and manufacturing, Video Game Management) ont un rythme spécifique. Se reporter aux pages programmes.

# SOFT SKILLS, SPORTS, VIE ASSOCIATIVE, PROJET ÉTUDIANT S'OUVRIR AUX AUTRES

La réussite des études supérieures ne repose pas seulement sur la qualité de la formation scientifique, technique et professionnelle. Elle implique également une très forte dimension humaine.

## UN DISPOSITIF COMPLET POUR AIDER LES ÉTUDIANTS À RENFORCER LEURS COMPÉTENCES "SOFT"

Le Pôle Léonard de Vinci a regroupé, au sein d'une même direction pédagogique, commune à l'IIM, l'EMLV et l'ESILV, **toutes les activités, obligatoires ou bénévoles, qui accompagnent au quotidien les étudiants dans le développement de leurs compétences humaines.**

- + Formations de développement personnel "soft skills", intégrées dans le cursus
- + Formations de langues et découverte interculturelle
- + Pratique obligatoire du sport, en initiation ou compétition
- + Réalisation d'un projet personnel via les PEE, Projets d'Engagement Étudiant
- + Engagement bénévole dans l'une des 54 associations d'étudiants
- + Élaboration de son projet professionnel, accompagnement dans sa recherche de stage et d'emploi.

## DEVENIR PLEINEMENT ACTEUR DE SON AVENIR

Chaque étudiant est accompagné pour tirer parti de toutes ses expériences et comprendre ce qui le rend unique. Autant d'atouts pour choisir, plus tard, la voie professionnelle la plus adaptée à son profil et pour se distinguer sur le marché du travail.

**La transversalité inter-écoles est une expérience unique d'ouverture et de développement personnel. Elle répond aussi aux attentes des recruteurs.**

\ RÉALISER SES PROJETS  
\ RENFORCER SES QUALITÉS  
PERSONNELLES,  
DÉPLOYER DE NOUVELLES  
COMPÉTENCES HUMAINES  
\ EXPRIMER SA PERSONNALITÉ,  
RÉVÉLER SES POTENTIELS

# SOFT SKILLS ET TRANSVERSALITÉ

L'IIM PROPOSE, SUR LES 5 ANNÉES DU CURSUS, UN PROGRAMME COMPLET DE FORMATIONS "SOFT SKILLS", DE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL, CONÇU EN FONCTION DES ÉVOLUTIONS ET DES ATTENTES DU MONDE PROFESSIONNEL.

## LA TRANSVERSALITÉ, C'EST AUSSI LES DOUBLES DIPLÔMES

La proximité des trois écoles permet aux étudiants de suivre des doubles diplômes sur tout ou partie du cursus, à l'instar du programme Digital Marketing & Data Analytics (DMDA) avec l'EMLV et du Mastère Management de la Transformation Digitale avec l'ESILV.

### SE CONNAÎTRE ET SE DÉVELOPPER

Découverte de son profil de personnalité, compréhension de son fonctionnement et de ses valeurs, identification de ses talents, gestion de ses émotions, gestion de son stress, réflexivité...

### OPTIMISER LES RELATIONS AUX AUTRES

Prise de parole en public et force de conviction, communication, coopération d'équipe et travail collaboratif, affirmation de soi, écoute des autres, résolution des conflits, leadership et impact personnel...

### PERFORMER DANS L'ACTION

Efficacité, gestion du temps, méthodes de travail, gestion de projets agile, flexibilité, engagement...

### OUVRIR SA RÉFLEXION

Créativité et innovation, adaptation au changement, méthodologie d'apprentissage, interculturalité, prise en compte des enjeux sociétaux...

## LE PROGRAMME DE FORMATION SOFT SKILLS EN 3 POINTS

#### + PÉDAGOGIE POSITIVE

Chaque étudiant a des talents spécifiques qu'il doit identifier, pour pouvoir ensuite les cultiver. Ils seront autant d'atouts dans sa vie personnelle et professionnelle, à valoriser en stage et en entretien de recrutement.

#### + PÉDAGOGIE ACTIVE

La pédagogie soft skills est une pédagogie très impliquante et interactive : jeux de rôle, travail en équipe-projet, mises en situation... Les formateurs jouent le rôle de coaches qui accompagnent et valorisent les étudiants.

#### + TRANSVERSALITÉ INTER-ÉCOLES

Les formations soft skills sont réalisées en équipes "transversales" inter-écoles. On y apprend à travailler avec des personnes issues d'autres formations, à accepter les différences, à reconnaître les talents d'autrui et la nécessité de la complémentarité.

## HARD SKILLS, SOFT SKILLS, ILS SONT COMPLÉMENTAIRES

#### \ SOFT SKILLS

Les qualités personnelles, les compétences humaines et comportementales, les talents, les savoir-être

#### \ HARD SKILLS

Les connaissances théoriques, les compétences techniques, les savoir-faire professionnels

# 7 500

ÉTUDIANTS DE L'EMLV, L'ESILV ET L'IIM  
TRAVAILLENT EN COMMUN  
DE LA 1<sup>ÈRE</sup> À LA 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE







# S'ÉPANOUIR ET DÉVELOPPER SES POTENTIELS PAR LA PRATIQUE SPORTIVE

# SPORT POUR TOUS

Il existe à l'IIM un département des sports à part entière, dédié à la performance technique mais aussi à l'acquisition de compétences soft skills révélées par la pratique d'un sport.

## 32 SPORTS PROPOSÉS ET ÉVALUÉS

En pratique individuelle ou en équipe, 32 disciplines sont dispensées par des professeurs expérimentés et diplômés. Chaque étudiant choisit dès son entrée à l'école son sport et son mode de pratique : **formule initiation** ou **formule compétition**. Aucun prérequis physique ou tactique n'est exigé. Chacun a la possibilité de valider le module sportif puisque 50% de la notation est basée sur les compétences techniques (savoir-faire) et 50% sur les compétences comportementales (savoir-être).

## LES SPORTIFS D'AUJOURD'HUI SERONT LES DÉCIDEURS DE DEMAIN

Contrairement à la pratique habituelle et souvent optionnelle du sport dans l'enseignement supérieur, où seuls les résultats sont évalués, le sport au Pôle Léonard de Vinci est envisagé comme révélateur de talents et incubateur de savoir-être indispensables pour faire la différence sur le marché du travail.

**COOPÉRATION, ESPRIT D'ÉQUIPE,  
AUTONOMIE, PRISE D'INITIATIVE,  
RIGUEUR ET PONCTUALITÉ, FAIR-PLAY,  
DÉPASSEMENT DE SOI, RESPECT  
DES RÈGLES, RESPECT DE L'AUTRE  
ET DE L'ADVERSAIRE, ENTHOUSIASME  
ET ENVIE D'APPRENDRE...**





# LDV ESPORT

En seulement 4 ans, nous avons réussi à développer un réel écosystème dans nos universités, peu importe votre parcours, si vous êtes motivés LDV vous ouvrira ses portes.

Très comparable au sport traditionnel par ses valeurs, sa demande de préparation et d'entraînements, son engagement au quotidien, l'esport est considéré au Pôle Léonard de Vinci comme un sport compétitif à part entière qui peut être validé par des personnes compétentes et engagées toute l'année à vos côtés. En général, les joueurs s'entraînaient deux à trois fois par semaine contre des équipes de haut niveau pendant 2 heures en plus de leurs entraînements personnels. Rejoindre LDV ce n'est pas seulement être joueur, nous recrutons des coaches, des managers, mais aussi des étudiants souhaitant développer leurs compétences en communication, en graphisme, en événementiel. Nous sommes aussi très présents en direct ainsi, de jeunes étudiants se lancent dans le streaming et ou dans les commentaires de compétitions.



**VOUS VOUS SENTEZ L'ÂME D'UN JOUEUR PROFESSIONNEL OU VOUS SOUHAITEZ EN APPRENDRE PLUS SUR LES MÉTIERS DE L'ESPORT, ALORS REJOIGNEZ-NOUS !**

**Thomas Roux**

Président de LDV Esport, ESILV A4 / Promo 2021



## FORMULE INITIATION

- \ 80% des étudiants évoluent en formule initiation.
- \ 1 séance obligatoire par semaine, dans la discipline choisie.

### Sports proposés en initiation

Athlétisme, Aviron, Badminton, Basket-Ball, Boxe Anglaise, Boxe Française, Escalade, Escrime, Fitness, Football, Gym au sol, Handball, Hockey sur gazon, Judo, Karaté, Modern Jazz, Musculation, Natation, Pilates, Préparation physique, Roller, Rugby, Self Défense/Ju-Jitsu, Tennis, Tennis de table, Ultimate, Urban Soccer, Volley-Ball, Yoga.

## FORMULE COMPÉTITION FFSU

(Fédération Française du Sport Universitaire)

- \ 20% des étudiants sont sélectionnés en formule compétition.
- \ 1 à 2 séance(s) obligatoire(s) par semaine dans la discipline choisie. Entraînement en soirée + compétition le jeudi, suivant le calendrier des compétitions universitaires.

### Sports proposés en compétition

Athlétisme, Aviron, Badminton, Basket-ball, Boxe Anglaise, Boxe Française, Équitation, ESPORT, Escrime, Football Américain, Football, Handball, Judo, Karaté, Karting, Natation, Rugby, Tennis, Volley-Ball.

## SPORT UNIVERSITAIRE

### PALMARÈS EN COMPÉTITION

- \ Une équipe Championne de la Coupe de France Universitaire Indoor d'**aviron**
- \ Un titre de Vice-Champion en double à la Coupe de France Indoor d'**aviron**
- \ 12 étudiants qualifiés pour participer au CFU de **Boxe Anglaise**
- \ 1 équipe et 3 individuels qualifiés au CFU de **Karaté**
- \ plusieurs étudiants qualifiés au CFU de **judo**

## ESPORT

### RÉSULTATS ET ÉVÉNEMENTS MARQUANTS 2019-2020

- \ **Champion de France étudiant** sur League of Legends et 2<sup>ème</sup> de l'Esport League FR
- \ **1<sup>er</sup> et Second** du Frost Arr'OW et 3<sup>ème</sup> Div 3 lors de l'All For One sur Overwatch
- \ **Vice-champion de France étudiant** et 2<sup>ème</sup> Altran Esport Cup & AFTI LAN sur CSGO
- \ **Vice-champion de France étudiant**, 3<sup>ème</sup> Arma Cup et 4<sup>ème</sup> Arcalan sur Hearthstone
- \ **13<sup>ème</sup>** aux European Sel Clash sur SSB
- \ **Organisation de la 14<sup>ème</sup> Esport**, événement caritatif qui a contribué à la récolte de 62 500 € pendant la crise sanitaire.



# ÊTRE ACTEUR DE SON ENGAGEMENT

# VIE ASSOCIATIVE

La Vie associative donne l'occasion aux étudiants de développer leurs qualités comportementales dans le cadre d'un engagement bénévole et facultatif, mais accompagné par l'école et pouvant être valorisé.

## COOPÉRATION ET TRANSVERSALITÉ

Les associations sont "transversales" : elles accueillent des membres des trois écoles du Pôle Léonard de Vinci. Elles incitent les étudiants IIM à collaborer avec des profils plus "ingénieurs" ou plus axés "business", librement choisis comme partenaires associatifs.

## À CHAQUE PASSION SON ASSOCIATION

**Plus de 350 évènements animent chaque année la vie du campus.** Journées à thème, concours, voyages, soirées... offrent à chacun le loisir de s'investir. Le tissu associatif au Pôle couvre l'intégralité des domaines présents dans l'enseignement supérieur : humanitaire, culturel, sportif, scientifique, technique...

## ZOOM SUR QUELQUES ASSOS

En lien avec le BDE du Pôle Léonard de Vinci, le **club IIMpact** anime au quotidien la vie de l'IIM en proposant différentes activités à ses étudiants : Afterwork pour networking, retours d'expérience entre étudiants sur les projets et les stages, soirée d'intégration, pot de départ, rencontres avec les anciens...

L'association **Games of Devinci** regroupe 170 passionnés. Elle propose divertissement et découverte autour de deux grands axes : Culture Geek (culture otaku et jeux vidéo) et Small World (jeux de rôle et jeux de société). La Défense n'est pas un frein aux envies de grands espaces... Vous avez le pied marin ?

**Léo Voile** s'est classé 8<sup>ème</sup> au classement étudiant du plus grand rassemblement sportif national étudiant : la CCE. Vous êtes branché montagne ? Le challenge Altigloss n'a plus de secret pour les "riders" de **Slide Session**.

## PROFESSIONNALISATION ET RESPONSABILISATION

La richesse de l'expérience associative permet aux étudiants d'acquérir une maturité et de tisser des liens sociaux utiles tout au long de leur carrière. Ils sont encadrés par le service de la vie étudiante qui regroupe une équipe animant, structurant et évaluant la gestion des 54 associations étudiantes.

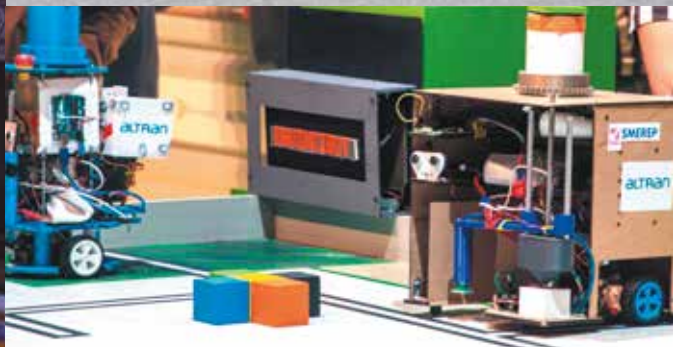
## UN ENGAGEMENT ACCOMPAGNÉ ET STRUCTURÉ

- + Du temps libéré sur le planning pédagogique
- + Des bonus accordés aux plus actifs
- + Des locaux dédiés, des moyens octroyés
- + Une formation obligatoire pour les membres des bureaux

**PLUS D'INFOS  
SUR LES ASSOCIATIONS  
[WWW.LEOCAMPUS.FR](http://WWW.LEOCAMPUS.FR)**







## ASSOCIATIONS

### + HUMANITAIRES ET CITOYENNES

ADA, Comedia Da Vinci, DeVinci Durable, Game of Devinci, Léo Indi Games, La Cave à Léo, La Joute De Vinci, Léo & Co, ESN Devinci, LéoLearning, Léo4L, Musique Mix, Polettech, Vinci International Student Team, Vinci Illusion...

### + SPORTIVES

AMMA, Eagles, LéoAventure, LéoBasket, LéoClimb, LéoFive, LéoFly, Léo King's Walker, LéoPompom, LéoRugby, Léo Running Club, LéoSquale, LéoStunt, LéoSphère, LéoVoile, LéoVolley, LéoWorkout, LDV Esport, Slide Session...

### + TECHNIQUES

Ved, Devincifablab, Davincibot, Hydrovinci, LéoFly...

# 350 54

ÉVÉNEMENTS PAR AN

ASSOCIATIONS

# ADMISSIONS

## PROFIL

L'IIM recrute ses étudiants sur la passion pour le digital et l'envie de réussir dans ce secteur. Tous les bacs français et étrangers, tous les profils académiques peuvent trouver leur place dans la formation.

### + Année préparatoire

#### **Baccalauréat** (toutes spécialités)

Le choix de la spécialité NSI, Numérique et Sciences Informatiques, du Baccalauréat général est recommandé et sera un plus lors de l'étude du dossier de candidature. Sélection sur dossier et entretien.

### + Programme ReStart

Rentrée décalée en première année (février 2021) pour les étudiants ayant démarré une première année d'enseignement supérieur. Sélection sur dossier et entretien.

### + Année 2 ou Année 3 (titre RNCP de niveau 5)

**Bac+2** (DUT, BTS, titre niveau III en web, communication, multimédia, design, informatique...) : admission selon les compétences (gestion de projet, techniques ou artistiques) et selon le projet professionnel. Sélection sur dossier et entretien.

### + Année 4 ou Année 5 (titre RNCP de niveau 6)

**Bac+3** (bachelor, licence, titre niveau II en web, communication, multimédia, design, management, informatique...). Les compétences techniques ou créatives sont des prérequis pour intégrer les mastères. Bon niveau d'anglais. Sélection sur dossier et entretien.

### + Bi-cursus EMLV/IIM Digital Marketing and Data Analytics

**Titulaire d'un diplôme Bac+3/4** dans les domaines du management ou de la communication. Bon niveau d'anglais. Sélection sur dossier et entretien.

### + Bi-cursus ESILV/IIM Management de la Transformation Digitale

**Titulaire d'un diplôme Bac+3** en commerce, sciences, web et multimédia, informatique. Sélection sur dossier et entretien.

### + MBA Video Game Management

#### **Titulaire d'un diplôme bac+4**

quelle que soit la spécialité.

Le candidat doit posséder un niveau d'anglais satisfaisant pour suivre les cours en anglais.

LE MBA est également accessible dans le cadre de la formation professionnelle continue.

## PROCÉDURE D'ADMISSION

Créer un dossier de candidature via notre site Internet [www.iim.fr](http://www.iim.fr) dans la rubrique Candidature. Après validation du dossier, un entretien d'admission vous sera proposé.

### FRAIS DE CANDIDATURE

Années 1 à 3, Mastères des axes Jeux Vidéo, Animation 3D, MBA Video Game Management, Mastère Digital Marketing & Data Analytics (bi-cursus EMLV/IIM) : 40€  
Mastères des axes Communication digitale & e-business, Création & design, Développement web, Management de la Transformation Digitale (bi-cursus ESILV/IIM) : 70€

### OUVERTURE DU PORTAIL DES CANDIDATURES

Lundi 5 Octobre 2020

## SE LOGER

Les résidences étudiantes (Studefi, ARPEJ, Modigliani, Estudines, Studéa) présentes autour du Campus permettent l'hébergement des étudiants dans des studios meublés (18 à 60 m²), dont le niveau de confort et d'équipement répond aux besoins des étudiants pour des locations de courte ou de longue durée.

L'IIM entretient un partenariat privilégié avec Studefi, ARPEJ et une plateforme logement proposant des offres en Île-de-France et à l'international. Les colocations sont aussi disponibles.

**PLUS D'INFOS**  
**ADMISSIONS@IIM.FR**





# JOURNÉES PORTES OUVERTES

L'IIM organise des journées portes ouvertes, des campus tour et des webinaires tout au long de l'année. Consultez notre site Internet pour découvrir les prochaines dates.

PLUS D'INFOS SUR  
[WWW.IIM.FR](http://WWW.IIM.FR)



Pour toute question vous pouvez contacter le Service Admissions [admissions@iim.fr](mailto:admissions@iim.fr)

+ Jennifer Goubin  
01 41 16 75 56

+ Mathilde Duquesne  
01 41 16 70 85

## FINANCER SES ÉTUDES À L'IIM

### + Frais de scolarité

Pour l'année 2021/2022, le coût de la formation s'élève par année à :

- . Années 1 à 5 : 7 900 €
- . Restart : 6 500 €
- . MBA VGM : 9 900 €
- . DMDA : 9 800 €

### + Prêts bancaires

Les banques partenaires de l'IIM proposent des prêts à des taux et conditions préférentiels aux étudiants de l'école.

#### Caisse d'Épargne

01 71 09 61 14  
13-14, place de La Défense  
92400 Courbevoie

#### BNP Paribas

01 41 26 53 80  
3, place de La Défense  
92400 Courbevoie

### + Formation en alternance

Les années 3, 4 et 5 sont accessibles dans le cadre de l'alternance. Dans ce cas, l'étudiant devient salarié, il est rémunéré et c'est l'entreprise qui finance sa formation.

### + Stages obligatoires

Les stages rémunérés permettent de financer une partie des frais de scolarité.

### + Bourses internes

Des bourses internes peuvent être octroyées sur critères sociaux qui représentent 15% des frais de scolarité.

## CANDIDATS INTERNATIONAUX

Vous êtes titulaire d'un baccalauréat international ou étudiez actuellement dans un établissement d'enseignement supérieur à l'étranger ?

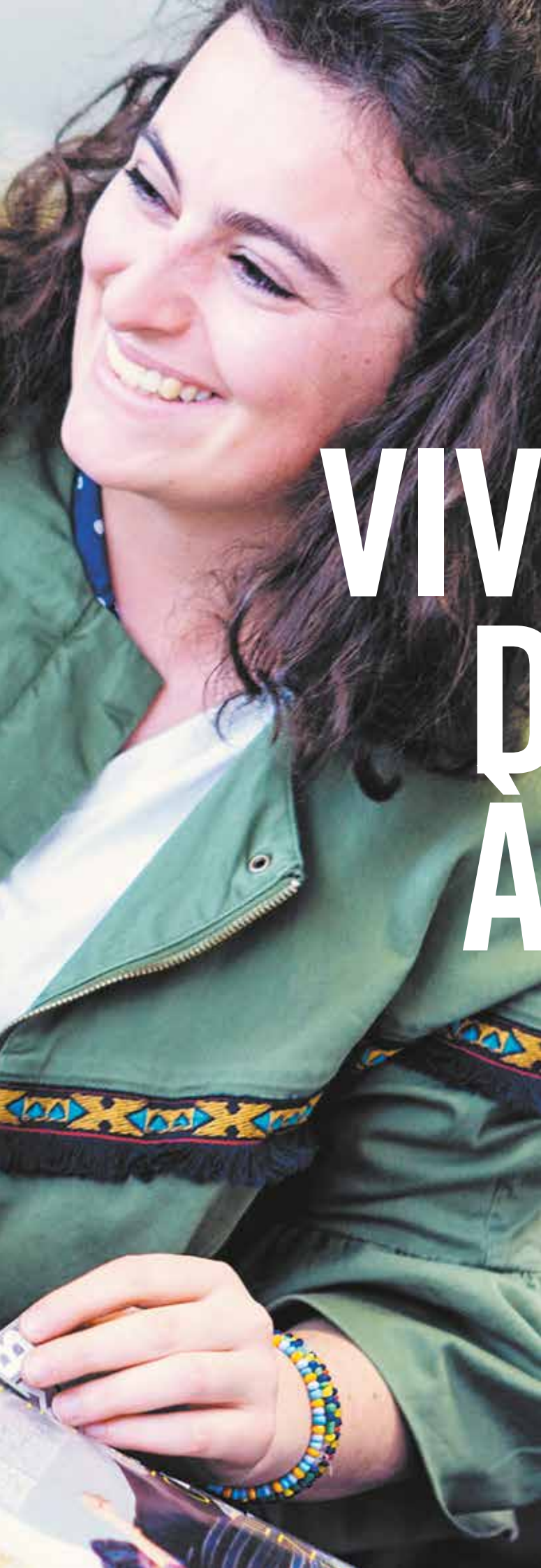
**Vous êtes concerné par la procédure d'admission internationale.**



**POUR PLUS DE RENSEIGNEMENT,  
CONTACTEZ LE SERVICE  
DES ADMISSIONS INTERNATIONALES**

[international.admission@devinci.fr](mailto:international.admission@devinci.fr)

+33 (0)7 86 16 74 66 via WhatsApp



# VIVEMENT DEMAIN À L'IIM !

**PAS DE DOUTE,  
L'IIM EST FAIT  
POUR TOI...**

POUR EN AVOIR LE COEUR NET,  
IL SUFFIT DE FAIRE LE TEST.  
IL TE PERMETTRA D'EN SAVOIR  
UN PEU PLUS SUR TOI ET SUR  
TES ASPIRATIONS EN TERMES  
DE SPÉCIALISATION, DE  
DESTINATION, D'ASSOCIATION...

## TA SÉRIE OU FILM PRÉFÉRÉ(E) ?

- ★ Silicon Valley
- Person of Interest
- ◆ Alice au pays des Merveilles
- Game of Thrones
- ▲ Avatar

## LE PERSONNAGE AVEC LEQUEL TU AIMERAIS PRENDRE UN VERRE ?

- Lara Croft
- ▲ John Lasseter
- ★ Steve Jobs
- Jeff Bezos
- ◆ Philippe Stark

## UN COURS VIENT DE SAUTER, TU EN PROFITES POUR...

- ◆ Dessiner
- Surfer
- Jouer en ligne
- ▲ Modéliser un personnage
- ★ Twitter

## QUELLE MARQUE TE CARACTÉRISE LE MIEUX ?

- ◆ Apple
- ★ Google
- Tesla
- VEJA
- ▲ Autodesk

## IMPOSSIBLE DE PARTIR EN WEEK-END SANS...

- ▲ Mon Laptop
- ★ Ma montre connectée
- Ma switch
- 4G
- ◆ Mon sketchbook

## UN DE TES AMIS FÊTE SON ANNIVERSAIRE...

- ★ Je lance un event sur Facebook
- J'amène les chips et les boissons
- ▲ Je m'occupe de la déco
- Je l'organise en utilisant Slack
- ◆ J'arrive à la soirée déguisé(e) en licorne

## TES AMIS FONT SOUVENT APPEL À TOI POUR...

- ★ Créer leur profil en ligne
- Dépanner leur ordinateur
- ◆ Concevoir leurs invitations
- Débloquer un niveau
- ▲ Créer leur avatar

## LE RÉSEAU SOCIAL INDISPENSABLE...

- Facebook
- ★ Twitter
- GitHub
- ◆ Instagram
- ▲ ArtStation

## LE LOGICIEL INCONTOURNABLE...

- ◆ Photoshop
- Game builder
- ▲ 3D Studio
- ★ Outlook
- Firefox

## QUEL ÉVÉNEMENT ANNUEL NE RATERAIS-TU SOUS AUCUN PRÉTEXTE ?

- ★ Viva Technology
- Web Summit
- ◆ Cannes Lions International Festival of Creativity
- E3
- ▲ Festival d'Annecy

## TU RÊVERAIS D'AVOIR LE LOOK DE...

- Mario
- ▲ Buzz l'Éclair
- ★ Marc Zuckerberg
- Neo
- ◆ Deadpool

## L'ANIMAL DANS LEQUEL TU SOUHAITERAIS ÊTRE RÉINCARNÉ(E) ?

- Phoenix
- ◆ Chat
- Colibri
- ▲ Abeille
- ★ Dragon

# AND THE WINNER IS...

### TU AS UN MAXIMUM DE ★

Qui a dit que la curiosité était un vilain défaut ? Certainement pas toi, si l'on en juge ton intérêt pour les nouvelles tendances de consommation, ta capacité à décrypter les campagnes de communication et ton ouverture aux autres. Tu imagines ton avenir en agence, dans une start-up, chez un pure player de l'internet ou en entreprise... Nos Mastères en Communication digitale et stratégie social media ou en Stratégie e-business te permettront d'évoluer dans les fonctions communication et marketing et d'accompagner les entreprises dans leur transformation numérique.

### TU AS UN MAXIMUM DE ●

Passionné(e) par les nouvelles technologies et les évolutions liées au digital (cloud, objets connectés, big data, intelligence artificielle...), tu n'as pas peur de t'attaquer à une notice technique ou à un tuto. Ta curiosité et ta créativité ne t'empêchent pas d'être logique et structuré. Ton envie de changer le monde et d'inventer de nouveaux modèles fait de toi le candidat idéal pour intégrer l'axe Développement Web et l'un de nos Mastères en Management de la transformation digitale ou en Ingénierie Web et Mobile ou en Innovation, Research and Manufacturing.

### TU AS UN MAXIMUM DE ◆

Pas facile de te suivre avec tes dix idées à la minute. Non seulement tu suis la tendance, mais il t'arrive aussi de l'inspirer. Tu rêves de concevoir de nouveaux moyens de séduire et de toucher les usagers, les clients ou les joueurs pour leur faire vivre une expérience inédite ? Ton amour de l'art et de la culture, ton sens critique et ta résistance au stress sont autant d'atouts pour intégrer l'axe Création et Design et l'un de nos Mastères en Direction artistique ou en Interactivité et UX Design.

### TU AS UN MAXIMUM DE ■

Pourquoi se le cacher ? Tu aimes le jeu. Tu rêvais d'une école qui t'encouragerait à jouer et à concevoir des jeux vidéo. Bonne nouvelle, elle existe. L'IIM en a même fait l'une de ses spécialités. Raison de plus pour nous rejoindre et intégrer l'un de nos Mastères en Production et Marketing du jeu vidéo, Game Design, Game Programming, Game Art et, pourquoi pas, notre MBA spécialisé Video Game Management, qui forme les futurs managers du jeu vidéo international.

### TU AS UN MAXIMUM DE ▲

Entre un long-métrage, une série d'animation, un clip ou un jeu vidéo... pas facile de t'arracher de ton écran. À la fois artiste et cinéophile, tu rêves de créer ton propre personnage, de lui donner vie et de faire passer des émotions à l'image ? Encore un peu de patience (il paraît que tu n'en manques pas) car bientôt la réalisation, l'animation et la gestion de production 3D n'auront plus de secret pour toi... Pourvu que tu rejoignes l'axe 3D de l'IIM évidemment !



# DES EMPLOIS À PORTÉE DE CV

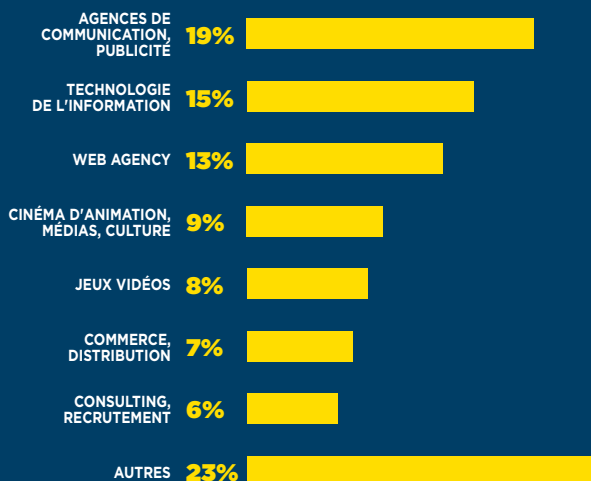
## 37 121€

DE SALAIRE ANNUEL BRUT MOYEN,  
AVEC PRIMES ET AVANTAGES

## 82%

SATISFAITS DE LEUR POSTE

### SECTEURS D'ACTIVITÉ DES DIPLÔMÉS



Source : Enquête premier emploi 2020  
réalisée auprès des jeunes diplômés



## EXEMPLES DE POSTES OCCUPÉS

- . Artiste compositing, TeamTo
- . Assistant de production, Cube Creative
- . Associate Producer, Dontnod Entertainment
- . Chef de projet, Ubisoft
- . Chef de projet déploiements internationaux, Alten
- . Chef de projet digital, BNP Paribas
- . Chef de projet E-Commerce, Courir
- . Community Manager, Webedia
- . Consultant C#, Altran
- . Consultant SEO, Havas Media
- . Consultante en transformation digitale, Bouygues
- . Développeur Full Stack, Société Générale
- . Media Trader, Disneyland Paris
- . Product Owner, Vente Privée.Com
- . Responsable création, Orange
- . Responsable merchandising, Danone
- . Social media specialist Asie Océanie, Dassault Systèmes
- . Technical game designer, Gameloft Montreal
- . UX/UI Designer, DDB Paris

## 45%

DES DIPLÔMÉS RESTENT  
DANS LEUR ENTREPRISE  
DE STAGE/ALTERNANCE



92916 Paris-la-Défense  
+33 1 41 16 75 56



#PoleDeVinci

**IIM.FR**

ÉTABLISSEMENT PRIVÉ D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE

