



DE VINCI
DIGITAL
SCHOOL



École de la création numérique et du digital

depuis 1995

HORS
PARCOURSUP

BAC
À BAC+5

ALTERNANCE
POSSIBLE



Jeux vidéo

14



Création & design

26



Coding & digital innovation

18



Marketing & communication digitale

30



Animation & VFX 3D

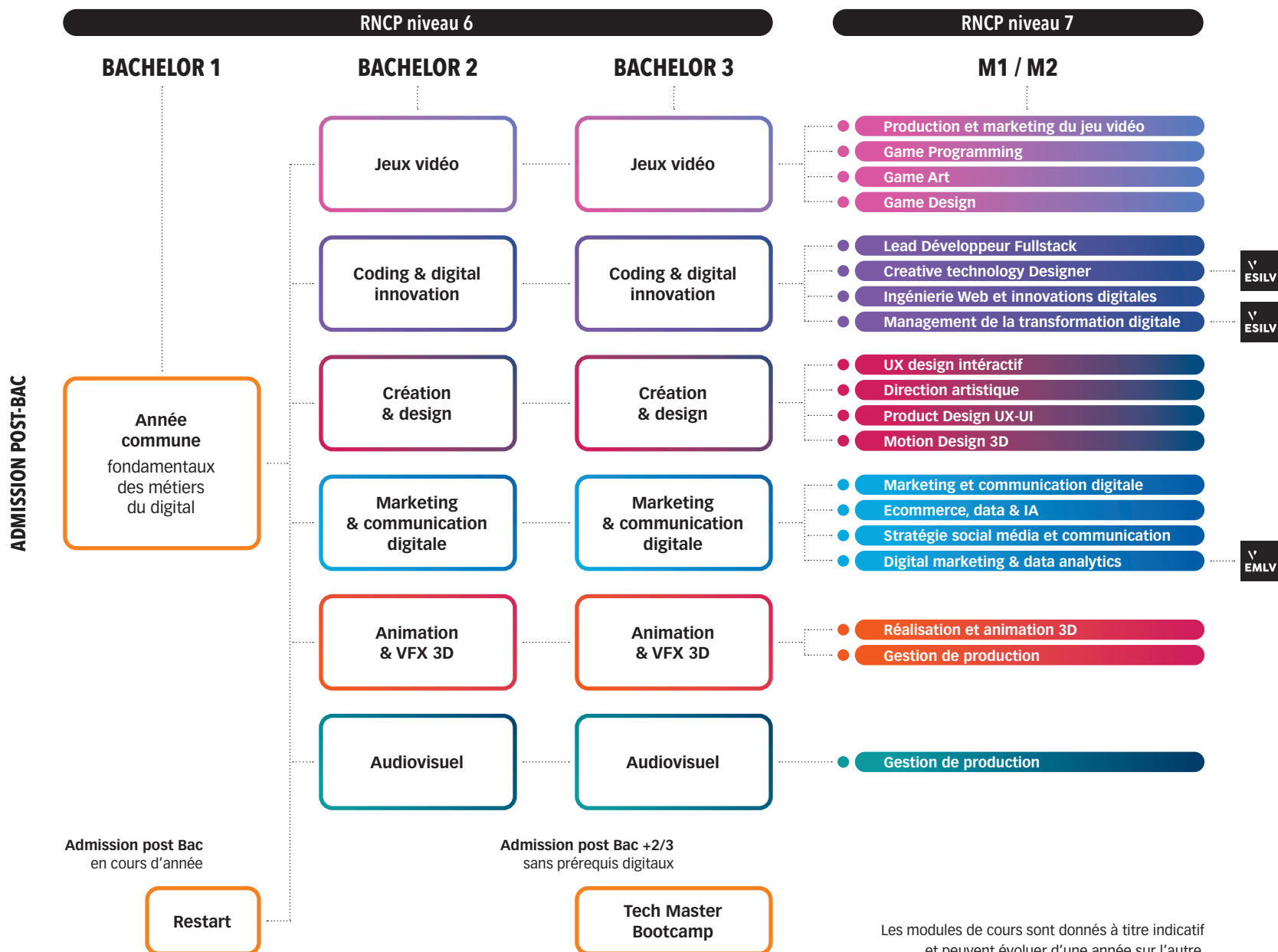
22



Audiovisuel

34

5 ans pour éveiller et révéler votre talent digital



2 100

étudiants

24 000

alumni

350

intervenants professionnels
en activité

6

Bachelors

18

Mastères

7

titres RNCP
certifiés par l'État

38K€

Salaire moyen
annuel brut
(avec variable)

96%

des diplômés
trouvent un emploi
dans les 6 mois

14%

des diplômés ont créé
leur entreprise ou
travaillent en free lance

Bienvenue à l'IIM Digital School !

Née avec les débuts de l'Internet en 1995, l'IIM Digital School est la première école créée pour former aux métiers de la création numérique et du digital.

L'IIM entretient une réelle complicité avec les professionnels qui permettent à nos étudiants d'acquérir les compétences créatives, techniques et relationnelles nécessaires pour évoluer dans ce secteur en constante évolution.

Du développement web à l'expérience utilisateur, en passant par le marketing digital, l'IA et la data, la création numérique et le digital regorgent d'opportunités professionnelles.

L'équipe pédagogique de l'IIM joue un rôle fondamental dans le parcours et la réussite de nos étudiants qu'elle accompagne dans la construction progressive de leur projet professionnel, en permettant à chacun d'expérimenter, d'exprimer et d'affirmer son talent.

En intégrant l'IIM, vous rejoignez la communauté du Pôle Léonard de Vinci où vous bénéficierez d'une transversalité pédagogique unique en collaborant en équipes pluridisciplinaires avec les étudiants de l'EMLV (école de management) et de l'ESILV (école d'ingénieur).

Quel que soit votre profil, il y a forcément un métier du numérique qui vous attend !

Lidija Nikolic

Directrice De Vinci Digital School

“Révélez votre talent à travers les métiers de la création numérique et du digital”



Classements internationaux

**Top
3**

Meilleures écoles de jeux vidéo en France

Étude GAMEducation, The Global Association for Media Education, basée sur l'employabilité des diplômés dans le secteur du jeu vidéo et les réalisations des étudiants durant leur formation.

GAMEducation
GLOBAL ASSOCIATION MEDIA EDUCATION

**Top
10**

Creative Schools production Excellence - 3D Animation

Décerné par The Rookies pour le court-métrage "Le chant des Vagues", réalisé par les étudiants de la promo 2023. Ce classement international met chaque année en valeur les futurs artistes numériques dans les domaines de l'animation, des jeux vidéo et de l'art.



**Top
40**

Animation School Rankings

L'IIM fait son entrée dans le classement international des meilleures écoles d'animation réalisé par le site internet américain Animation Career Review, référence mondiale dans le domaine de l'animation.

ANIMATION
CAREER REVIEW

Classements nationaux

Bachelors

1^e
**Communication
Digitale & E-business**

2^e
Jeu Vidéo

3^e
**Coding & Digital
Innovation**

Mastères

1^e
UX Design

1^e
Social media

1^e
Coding

1^e
Animation 3D

1^e
Jeu vidéo



Le classement Eduniversal s'appuie sur la notoriété de la formation (réputation attribuée par l'établissement qui gère la formation, visibilité et reconnaissance dans son secteur d'activité ou son milieu professionnel), le salaire et l'employabilité des étudiants après l'obtention du diplôme, la satisfaction des étudiants (enquête réalisée auprès d'un échantillon représentatif d'étudiants de la promotion sortante).

Des experts au service de la pédagogie

COMITÉ DE PERFECTIONNEMENT

L'objectif du comité de perfectionnement est de s'assurer de l'adéquation et de l'évolution des formations conformément aux attentes des secteurs professionnels.

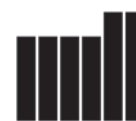
Il est composé de personnalités de premier plan, issues des différents univers professionnels du digital et des industries créatives. Réunis au sein d'un groupe de travail, ces professionnels nous font bénéficier de leur regard d'experts. Ils contribuent ainsi à faire évoluer l'école et ses finalités, ses thématiques, la structure de ses programmes. Ils nourrissent également notre pédagogie de cas concrets et illustrent notre environnement de réussites remarquables.

Le comité de perfectionnement se réunit annuellement et s'inscrit dans une démarche qualité des compétences et des contenus.

Les membres du comité de perfectionnement sont issus des entreprises mais aussi des différents réseaux et associations professionnels.

valtech.

webedia/.



RÉSEAUX PROFESSIONNELS DES MÉTIERS DU DIGITAL ET DES INDUSTRIES CRÉATIVES



Syndicat National
du jeu vidéo



Réseau des Formations
aux Métiers du Jeu Vidéo



Principale association
des acteurs du marketing
digital en France



Le club des Directeurs
artistiques



Pôle de compétitivité
et de transformation
numérique



Réseau des écoles
de cinéma d'animation



1^{ère} organisation
professionnelle
des métiers du design
numérique en France



Association qui
réunit monde
de la formation et
entreprises du numérique



Réseau international
d'écoles d'Art
et Design



Institut de recherches
et d'études publicitaires



Réseau de professionnels
du numérique
du Grand Ouest
(Pays de la Loire et Bretagne)



Association qui réunit
des studios VFX français et
des acteurs développant
des technologies
spécifiques aux effets
visuels numériques



1^{er} réseau régional
d'hommes et de femmes
en faveur de la mixité dans
le secteur du numérique

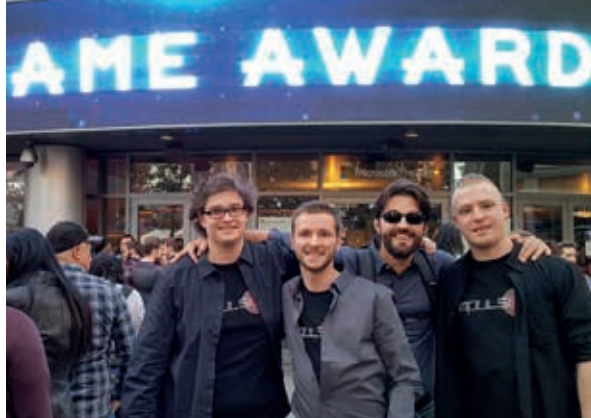


Léa Bernasconi
 Mastère Direction Artistique
 (Promo 2023)
 Distinguée au **Concours Régional
 de photo du Crous**
 avec sa "Prêtresse de Cthulhu"

ATOMIK et INTIERRUPTED / Jeux vidéo
 Sélectionnés à la **Game Developers Conference de San Francisco**



Success stories



IMPULSION
 / Jeu de plateforme
 Nommé dans la catégorie
 Meilleur jeu étudiant aux
Game Awards de Los Angeles et au **Ping Awards**



AVIAN / Jeu vidéo
 Nominé dans la catégorie **#BESTSTUDENTGAME**
 au **#BIGFESTIVAL2023** (Brésil)
 Finaliste au **Game Development World
 Championship** dans les catégories **Fan favorite**
 et **Hobby Game of the Year**





Prix du jury



Médaille pour le design



Médaille pour la conformité au RGAA

Concours d'accessibilité organisé par A11y Paris

4 étudiantes en bachelor Coding & Digital Innovation et Création & Design ont remporté plusieurs prix lors de cette compétition

Aurore Dimech / CDI, Brunic Feyou / CDI, Wing-Yee Kam / CD et Capucine Truchon-Bartes / CD (Promo 2025)



LE CHANT DES VAGUES

Court-métrage d'animation



Top 10

LE CHANT DES VAGUES / 3D Animation
Classement mondial "The Rookies"
 catégorie Creative Schools
 production Excellence



2^e



3^e

Festival Hauts-de-Seine Digital Games

2^e & 3^e places pour les étudiants de **LéoIndieGames**, association de développement de jeux vidéo indépendants du Pôle Léonard de Vinci



Éloïse (promo 2026)
Finaliste Disney Art Challenge 2023

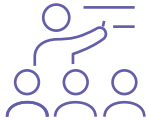


Prix du public

Mahnoor, Julia, Léo, Quentin, Thomas
 (promo 2024)

"Mlle Pitch Awards 2024"
 en partenariat avec AIDES





10 500

étudiants de l'IIM,
de l'EMLV et de l'ESILV
travaillent en commun
de la 1^{ère} à la 5^{ème} année



1 400

étudiants
en double diplôme



3

écoles complémentaires
(digital, management,
ingénieur) à forte intensité
numérique et technologique

Pôle Léonard de Vinci

La force d'un groupe

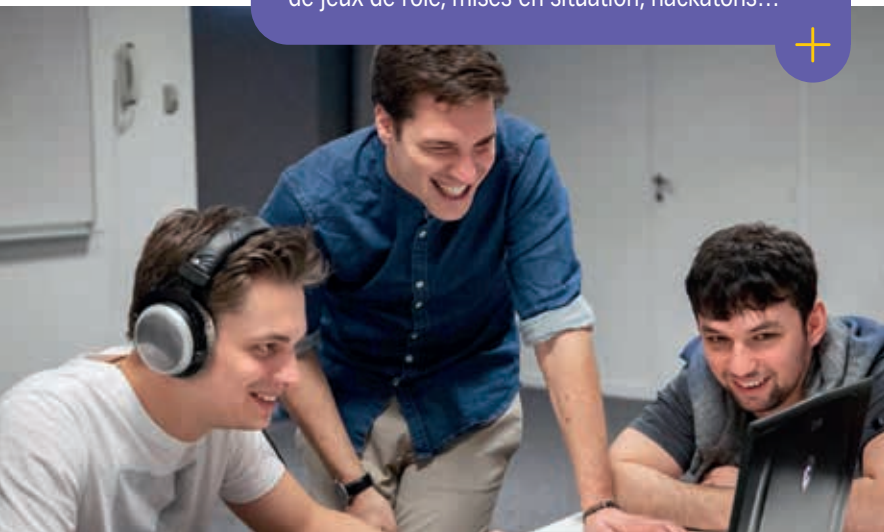


La transversalité pédagogique est un principe fondateur du Pôle Léonard de Vinci depuis son origine : amener les étudiants des trois écoles (IIM, EMLV, ESILV) à se rencontrer et à étudier ensemble, pour décloisonner leurs approches et ouvrir leurs horizons.

Les étudiants de l'IIM entretiennent ainsi une complicité unique avec les futurs ingénieurs et managers autour de l'innovation, de l'entrepreneuriat, des soft skills, mais aussi du sport et de la vie associative.

Soft Skills

Les étudiants suivent un programme complet de **formations soft skills adapté aux évolutions et aux attentes du monde professionnel**. L'essentiel de ces formations est réalisé en équipes transversales inter-écoles dans le cadre de jeux de rôle, mises en situation, hackatons...



Double Diplôme

Grâce à la proximité immédiate de leurs campus, les étudiants de l'IIM ont la possibilité de suivre des doubles diplômes sur tout ou partie du programme **Digital Marketing et Data Analytics avec l'EMLV** et du **Mastère Management de la Transformation Digitale avec l'ESILV**.



RSE et développement durable

Les étudiants de l'IIM participent notamment à des **semaines transversales avec les ingénieurs de l'ESILV et les managers de l'EMLV** autour des enjeux de la RSE ou du développement durable.



Vie associative et Sport

Chaque étudiant IIM peut aussi se réaliser au travers du sport et des associations qui accueillent des élèves des trois écoles du Pôle Léonard de Vinci.

6 axes métiers



Jeux vidéo

P14

#GameArt
#GameDesign
#Game
Programming

À vous de jouer ! Phénomène culturel aujourd'hui majeur dans le monde, le jeu vidéo est aussi une industrie qui ne cesse d'évoluer tant sur le plan technologique que créatif. Le secteur recherche en permanence des profils talentueux pour constamment repousser les limites de la créativité.



Coding & digital
innovation

P18

#Mobile
#DevOps
#IoT
#FullStack

Le numérique nous fournit les outils dont nous avons besoin pour faire de nos rêves une réalité. 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 intégrer les dernières évolutions (cloud, objets connectés, big data, intelligence artificielle, machine learning).



Animation
& VFX 3D

P22

#Animation&VFX3D
#TempsRéel
#Gestion
deProduction3D

Le secteur a besoin de talents. Le secteur de l'animation et des VFX (effets spéciaux) est en pleine croissance, porté entre autres par la multiplication des plateformes de Svod, rivalisant de films et séries d'animation, de blockbuster avec des effets spéciaux spectaculaires, de sagas fantastiques sur plusieurs saisons... L'utilisation de la 3D ne se limite pas seulement au secteur du divertissement. Le besoin de techniciens spécialisés concerne aussi le patrimoine, l'architecture, la visualisation industrielle, la réalité augmentée... sans oublier l'arrivée des Metaverses.



Le choix définitif de l'axe métier se fait en fin de première année du Bachelor, pour une spécialisation progressive.



**Création
& design**

P 26

#DesignInteractif
#DirectionArtistique
#UX/UI
#ProductDesign

La créativité est inscrite dans nos gènes.

Le numérique transforme la façon dont les marques communiquent, en même temps qu'il crée de nouveaux supports et moyens d'interagir (interfaces sans contact, objets connectés, réalité augmentée ou virtuelle). Avec l'évolution des codes visuels, l'irruption de nouveaux usages et de nouveaux médias, l'enjeu pour les créatifs est de réinventer en permanence les moyens de séduire et toucher les usagers, clients ou joueurs pour leur faire vivre une expérience unique.



**Marketing
& communication
digitale**

P 30

#DataAnalytics
#GrowthHacking
#ProductionDigitale
ContentIA&Trading

Stratégie digitale, digitalisation des contenus, trading et data...

S'il y a un domaine qui est une révolution digitale permanente, c'est bien celui du marketing et de la communication. L'explosion d'internet et celle des réseaux sociaux ont changé les usages des consommateurs et la façon pour les marques d'interagir avec leurs communautés. Avec l'Intelligence artificielle, le digital ouvre de nouvelles possibilités infinies. Contenus, nouveaux formats publicitaires, influence, Programmatic trading, plateformes selfserves, datas... Autant d'outils à exploiter pour les communicants et les marketers de demain.



Audiovisuel

P 34

#Réalisation
#Cadrage
#Montage
#PostProduction

Plongez dans l'univers captivant de l'audiovisuel et transformez votre passion en métier.

Pour imaginer, réaliser et commercialiser ces œuvres, le secteur recherche des personnes créatives, débrouillardes, inventives et passionnées par l'image. Notre formation en audiovisuel vous permet d'acquérir les compétences techniques et les savoir-faire artistiques nécessaires pour conceptualiser, réaliser et post-produire divers contenus audiovisuels : documentaires, publicités, clips, formats digitaux.



Jeux vidéo



Partenaire officiel



GAME SCHOOLS RANKING

GAMEducation

MÉTIERS

Mastère Production et marketing du jeu vidéo

- . Producer
- . Chef de projet
- . Responsable marketing
- . Chef de produit
- . Live Operation Manager
- . Community Manager
- . Business developer
- . Data analyst
- . User Acquisition Manager
- . Chef de projet QA et localisation
- . Responsable de projet e-Sport
- . Manager e-sportif

Mastère Game Design

- . Game designer
- . Level designer
- . Level builder
- . Economic designer
- . Narrative designer
- . UX designer
- . Creative director
- . Game director

Mastère Game programming

- . Game Programmer
- . Développeur gameplay
- . Développeur moteur
- . Développeur outils
- . Développeur IA
- . Développeur graphique
- . Développeur online/réseau
- . Directeur technique

Mastère Game Art

- . Game Artist
- . Character Designer
- . Graphiste 2D/3D
- . Animateur 2D/3D
- . Character Designer / UI artist
- . Concept artist
- . Technical artist
- . VFX/SFX artist
- . Directeur artistique...

BACHELOR ●

Jeux vidéo⁽¹⁾

Le bachelor propose aux étudiants une spécialisation, dès la 2^{ème} année, en game design, game art ou game programming. Une méthode pédagogique par projets, ainsi que l'apprentissage des différents outils techniques, vous permettront de poser les bases et d'acquérir les fondamentaux du secteur des jeux vidéo.

Exemples de modules

Game Design : fondamentaux, Unity/Unreal, Level Design, émotions, narration, UX
Game Art : Dessin, pipe 3D, anim 3D, UI, FX, Zbrush, 3DS Max, Substance, Popcorn
Game Programming : Unity, Unreal, POO, C++, C#, Algorithmie, Design patterns, Prog 2D

● Formation accessible à Montpellier

(1) Titre RNCP niveau 6 (31186) "Chef de Projet Digital"



DOUBLE DIPLÔME
POSSIBLE

UQAC

MASTÈRE

Production et Marketing du jeu vidéo⁽²⁾

Le mastère forme les futurs professionnels du secteur sur les métiers liés au management et à la commercialisation d'une production de jeu vidéo. De la pré-production jusqu'au lancement du produit sur le marché, les étudiants explorent toutes les étapes qui jalonnent la vie d'un projet de jeu vidéo.

Exemples de modules

Méthodologies de production / Dimensionnement de projet / Mobile publishing / Trade marketing / Financements et subventions CNC / Outsourcing & co-producing / Stratégies marketing

MASTÈRE

Game Art⁽²⁾

Le mastère Game Art forme à la création d'univers graphiques. 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 et dans la maîtrise des moteurs de jeu et des logiciels utilisés par les professionnels du secteur.

Exemples de modules

Animation 2D/3D / Design graphique / Effets spéciaux / 2D/3D texturing / Modélisation 3D / Tech art : rendus, lumière, compo, création de matériaux / Projets, jam et créativité / Conférences métiers du game art / Moteurs de jeux (Unreal/Unity)

(2) Titre RNCP niveau 7 (32 024) "Manager du jeu vidéo"



DOUBLE DIPLÔME
POSSIBLE

UQAC

MASTÈRE

Game Design⁽²⁾

Le mastère prépare les étudiants à la création d'expériences vidéo ludiques. L'objectif est de maîtriser tous les outils et techniques permettant d'obtenir l'expérience la plus immersive possible.

Exemples de modules

Interface homme machine / Émotions, histoire et expérience / Rational conception process / Playtests / Level design / Design documents / Financement et subventions CNC / Projets, jam et créativité



DOUBLE DIPLÔME
POSSIBLE

UQAC

MASTÈRE

Game Programming⁽²⁾

Le mastère forme au développement de jeux vidéo. L'enjeu est de combiner de solides compétences techniques à une excellente sensibilité design pour offrir au joueur la meilleure expérience possible.

Exemples de modules

Algorithmie / C++ avancé / Outils de versioning / POO, architecture avancée / Création d'outils avancé / Programmation réseau / Multithreading / Unreal / Projets, jam et créativité / Unity gamefeel & juicyness / Programmation moteur

ALUMNI JEUX VIDÉO



Maurice Fontaine
Promo 2018
> Chef de produit
BANDAI NAMCO



Emma Unucic
Promo 2019
> Associate Producer
DONTNOD



Ophélie Foucault
Promo 2021
> Gameplay Programmer
UBISOFT MONTRÉAL



Wall of fame



**A PLAGUE TALE :
INNOCENCE**
> ASOBO STUDIO
Laura Mas Maury
(Promo 2020)



**MEDAL OF HONOR:
ABOVE AND BEYOND**
> VIRTUOS
Hugo Cerutti,
Antoine Palanque
(Promo 2019)
Alexander Murphy,
Étienne Renard
(Promo 2021)

JUST DANCE 2024
> UBISOFT
Ismail El Aissaoui
(Promo 2016)
Aurore Bury
(Promo 2020)
Caroline Bancquart
Sacha Jacquemin
(Promo 2021)



A UBISOFT ORIGINAL
**ASSASSIN'S
CREED
MIRAGE**

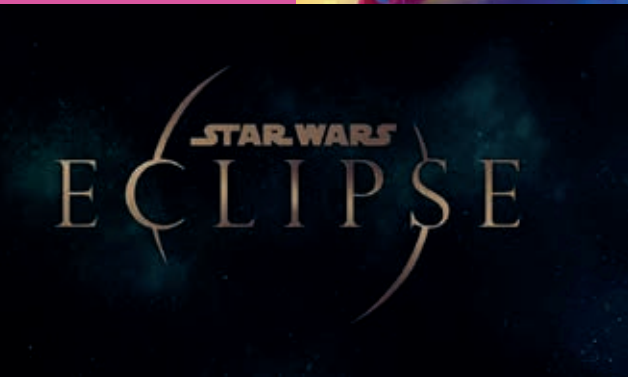
**ASSASSIN'S
CREED MIRAGE**
> UBISOFT

Olivia Forni
(promo 2014)
Laura Turban
(promo 2018)

Adrien Delahaye
(promo 2020)

Ophélie Foucault
Manon Vincent
(promo 2021)

Yannis De Macedo
Krystyna Cesarz
(promo 2022)



**STAR WARS
ECLIPSE**



STAR WARS ECLIPSE
> QUANTIC DREAM
Pierre Mallet
(Promo 2022)



**PRINCE OF PERSIA :
THE LOST CROWN**
> UBISOFT
Erwan Cochon
(Promo 2021)



EQUINOXE



EQUINOXE

Exploration / puzzle game

Projet de 5^{ème} année

Baptiste Figeac, Ahmed Ben Amor, Charlotte Litto, Audrey Ferrandez, Étienne Niemiec, Jason Hameon, Ulysse Raillon, Matilde Rodrigues, Grégoire Pierillas, Dorian Gélas, Timothé Courtier, Antoine Person, Paul Bourdeau, Éloi Fromangé-Gonin



GACHA 2022

Grand prix de la Game Jam d'Ubisoft attribué à...

Virginie Nguyen, Félix Jouanneau et Juliano Stanislas (Promo 2024)



ELYPSE

Platformer / metroidvania
>STUDIO HOT CHILI GAMES

Maxime Chaize, Pierre-Louis Verguin, Elliot Blazy, Victor Mauduy, Alexandre Framézelle



TEMANAVA

Exploration / puzzle game

Projet de 4^{ème} année

Soulaymane Guigon, Pierre-Louis Dulieu, Tobias Orange, Tinah Ranarison-Tolojanahary, Maëlle Fadli, Alexandre Clément, Romain Habib, Paul Leduc, Bastien Barnéoud-Chapelier, Mathieu Prévot, Éva Desmazures, Mathis Calmettes-Sombris, Cédric Arnoux



ELIF

Puzzle game / platformer pour enfants

Projet de 5^{ème} année

Jean Dambrine, Maxime Tailame, Loïc Andriantsoa, Paul Gaffney, Charles Bouyssou, Corentin Lelong, Camille Lavarde, Siméon Malaret, François Dessarts, Marcus Do Rego, Alexandre Begis, Thomas Escoffier, Kadzharov Mark, Quentin Chailleux



PARIS GAME WEEK 2022

GAME CAMP 2024

Les étudiants en mastère Jeu Vidéo ont participé à la 6^{ème} édition du Game Camp à Lille



RENDEZ-VOUS SUR LE PLAY STORE...

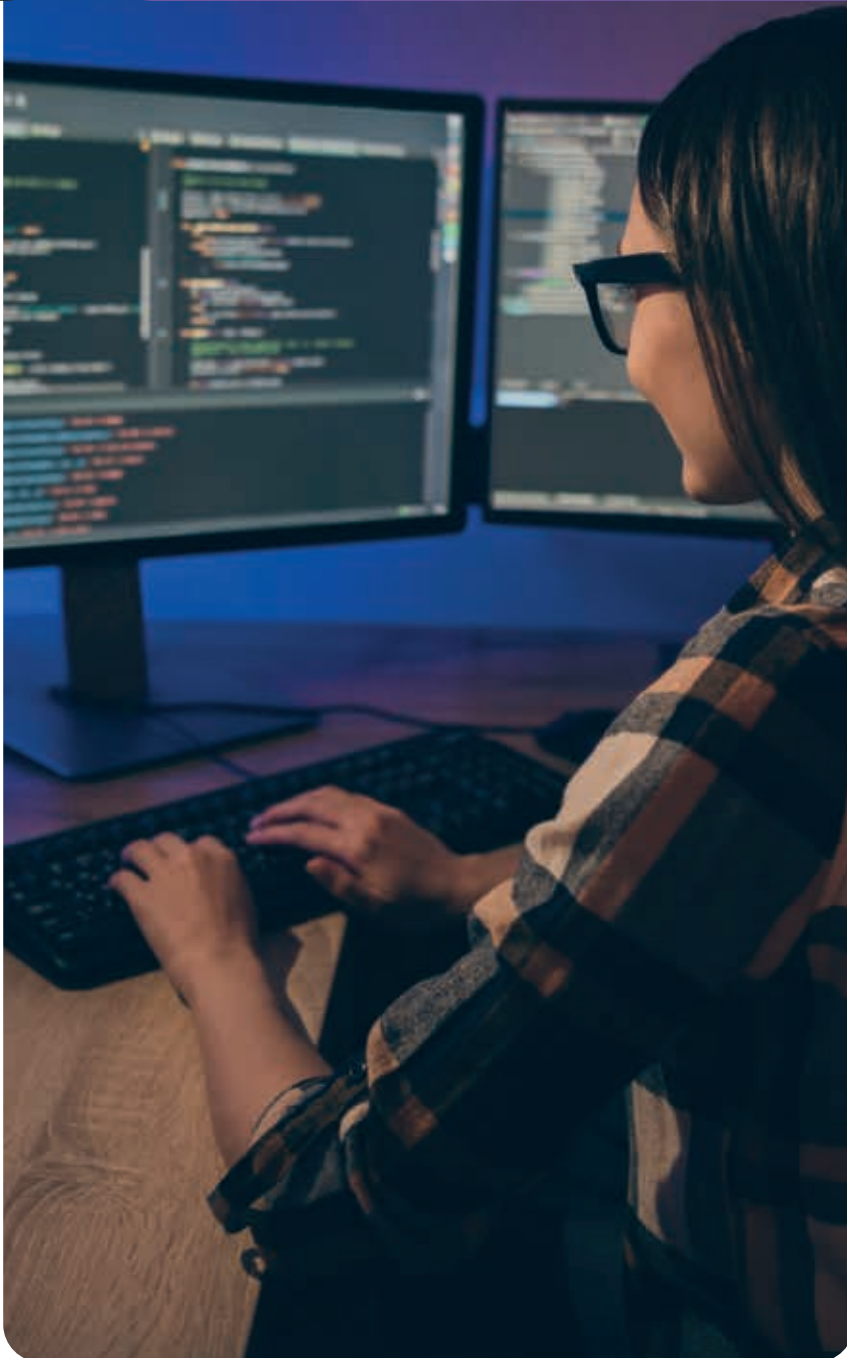


Pour découvrir quelques jeux mobiles développés par les étudiants de l'IIM





Coding & digital innovation



UN SECTEUR ET DES MÉTIERS D'AVENIR

La transformation digitale et les mutations profondes de l'économie et des organisations qu'elle implique accroissent les besoins en recrutement des entreprises, tous secteurs confondus, dans le développement et l'innovation numériques.

- . Développeur logiciel
- . Expert web
- . Développeur fullstack
- . Développeur web
- . Développeur mobile
- . Product owner
- . Chef de projet MOA (maîtrise d'ouvrage) et MOE (maîtrise d'œuvre)
- . Creative technologist
- . Chef de projet web
- . Chef de projet en système d'information
- . Responsable transformation digitale
- . Chief data officer...

BACHELOR ●

Coding et digital innovation⁽¹⁾

Le bachelor permet aux étudiants d'acquérir des bases techniques solides en ingénierie web et mobile et en gestion de projet digital. À travers une méthode pédagogique par projets et une approche par compétences, les étudiants sont confrontés au format d'apprentissage par l'expérience à travers les projets qu'ils réalisent dans les différents modules de formation.

Exemples de modules

Accessibilité numérique / Creative development / Création et sécurisation d'une API / Design system / Frameworks front (React / Svelte) / Frameworks fullstack (Laravel / Vue) / Headless CMS / Typescript / Usages de l'IA / Gestion de projet / audit technique

● Formation accessible à Nantes

(1) Titre RNCP niveau 6 (31186) "Chef de Projet Digital"

MASTÈRE ●

Lead développeur Fullstack⁽²⁾

Le marché du développement web recherche des profils à l'aise sur les technologies back-end et front-end qui maîtrisent les frameworks et outils clés du marché et qui ont la capacité de monter rapidement en compétence sur de nouvelles technologies.

Exemples de modules

Méthodes de travail et agilité / Fullstack MERN / Conception responsable / Devops / Symfony / Développement frontend / Server side rendering

MASTÈRE

Ingénierie Web et innovations digitales⁽²⁾

3 spécialisations

DevOps / Mobile et IoT / Front et CreativDev

Le marché du développement demande des profils à la fois généralistes, en mesure de comprendre et d'intervenir sur l'ensemble des enjeux techniques des projets, mais également des profils de plus en plus spécialisés dans un domaine d'expertise.

Exemples de modules

Développement fullstack / Big data & No SQL / Machine learning / Management de projet agile / Cloud / Culture devops et environnement web / Vision et roadmap produit

● Formation accessible à Nantes

(2) Titre RNCP niveau 7 (32023)
"Manager de l'Ingénierie numérique"

MASTÈRE

Creative technology designer⁽²⁾

Ce programme offre aux étudiants l'opportunité de développer simultanément des compétences en ingénierie, en design et en business. Ils 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.

Exemples de modules

Innovation track / Sciences, techniques, design : bio & living technology, UX design, IA et réalité virtuelle / Business et communication / Projet d'innovation / Éthique et responsabilité / Stage / Thèse de Master

MASTÈRE ●

Management de la transformation digitale⁽²⁾

2 spécialisations

Innovation et conduite du changement / Intelligence artificielle et data management

Dans un monde interconnecté, offrant une facilité d'accès à l'information, les entreprises doivent constamment créer de nouvelles expériences, mais aussi intégrer les nouvelles technologies digitales dans leurs activités.

Exemples de modules

Outils et méthodes de gestion de projet digital / Audit digital d'une organisation / Entreprise et business model / Management d'équipes / Product management / Ouverture à l'innovation et projet devlab

ALUMNI CODING & DIGITAL INNOVATION



Amélie Van Waerbeke
Promo 2017
> Lead Marketing Manager
AMAZON



Damien Duvernois
Promo 2019
> Ingénieur Développement
DASSAULT SYSTÈMES



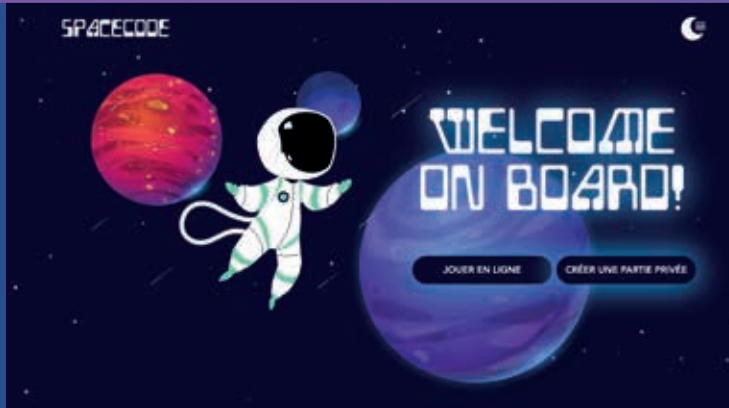
Marion Momenceau
Promo 2021
> DevOps DBA
CANAL+



Wall of fame

SPACECODE

Plateforme en ligne dédiée à l'univers de la programmation
Antoine Durussel, Mélanie Auray, Nicolas Brazzolotto, Benjamin Pichon, Julien Dupont, Noa Devillers
Mastère Management de la transformation digitale et Ingénierie Web et Mobile
(Promo 2023)



1^{RE} PLACE DU CHALLENGE INNOVATION POUR LA DIGITAL FACTORY DE GIVAUDAN

Yoha Christian Koné, Ulrich Ngakui Ngaha, Malika K, Jacky Ekoua et Martinien N ont remporté la première place du challenge grâce à un projet sur la collaboration et le Design Thinking en entreprise

COLLECTIONS UPCOMING STATISTICS TEAM Connect wallet



NFT of the day

Utopian Unicorn #641 - The Kartz

Price 314€

The Kartz are the first entry in the exciting "Ecosystem" created by master grad Karim Milani. Every NFT collection released will be linked together for unique verify purposes and to form an overarching storyline destined for a recurring annual series. Join the fun and watch for our next installment the Aloy Kartz!

View

IMX RARITY

La marketplace de NFT

Édouard Courty
Mastère Ingénierie Web & Mobile
(Promo 2020)

Yannis Obert
Bachelor Coding & Digital Innovation
(Promo 2025)

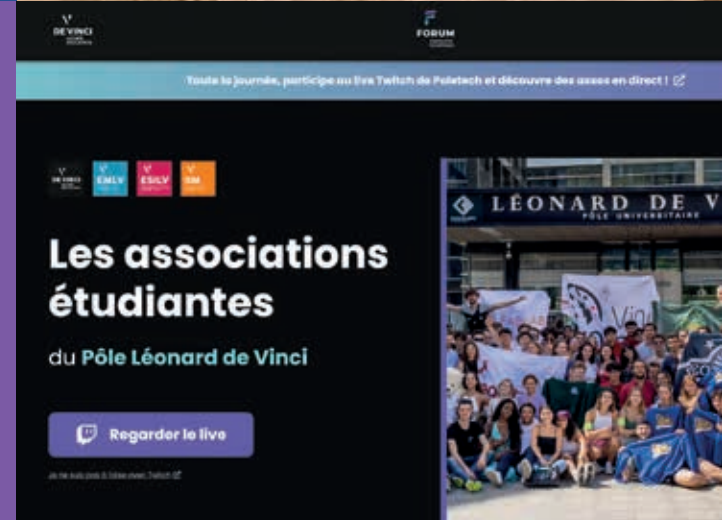


VIVATECH 2024

Interviews, technologies et conférences pour les étudiants de l'IIM

FORUM ASSOCIATIF NUMÉRIQUE

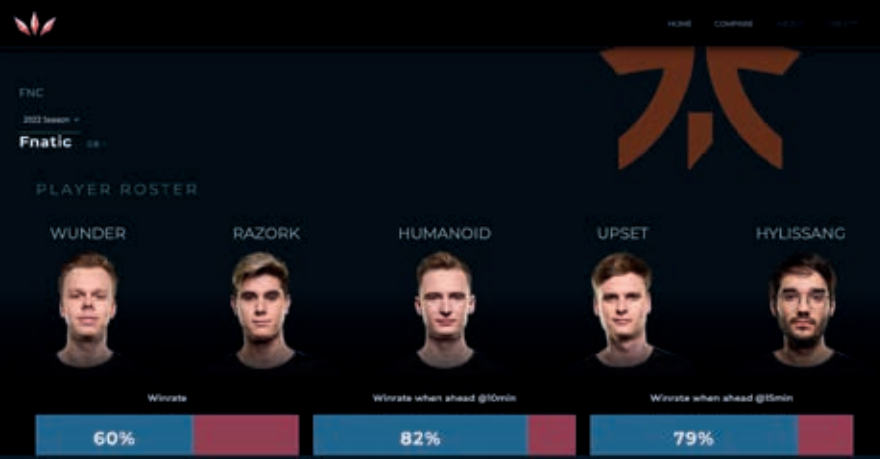
Le forum virtuel des associations étudiantes du Pôle Léonard de Vinci, conçu et développé par Claire Brisbart et Nicolas de Garrigues
(Promo 2024)





COURS IOT - TOUTES PROMOTIONS

Le web ne se limite pas seulement à la conception de sites ou d'applications. Dans notre quotidien, nous sommes en interaction avec de nombreux objets qui ont continuellement été des vecteurs d'innovations. L'axe Coding & Digital Innovation accompagne ses étudiants dans la conception de ces objets en prenant en compte les enjeux d'utilisation, de données et de sécurité



NEXUS DATA

Projet de fin d'année de Mastère
Data visualisation d'équipes et joueurs d'e-Sport
Gauthier Aubert, Julien Braflan, Léonard Martin,
David Teixeira, Hugo Lavergne, Benjamin Lebon
(Promo 2022)

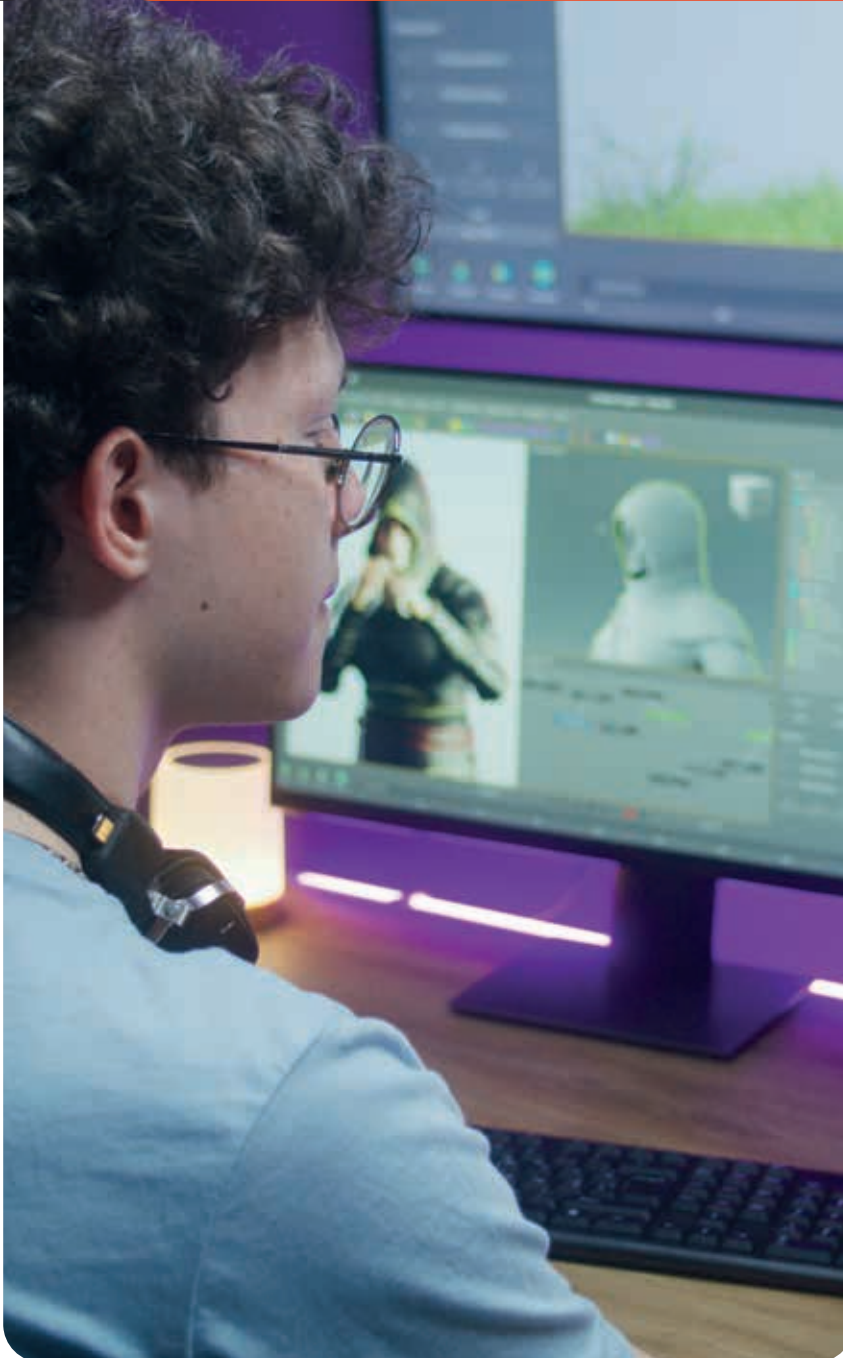
ADAPTER UN JEU TV DES ANNÉES 90-2000 DANS LE MÉTAVERS THE SANDBOX EN VOXEL ART

Le défi des étudiants en Coding & Digital Innovation et en Création & Design



DEV'LAB

Les étudiants de Mastères ont reçu un prix de la part de Marie-Pierre Limoge, vice-présidente du Conseil départemental des Hauts-de-Seine dans le cadre d'un projet en partenariat avec le Curious Lab



ENTREZ DANS LES COULISSES DU RÊVE

Derrière la production des images animées en 3D, c'est une multitude de métiers et de carrières qui existent dans de nombreux secteurs : divertissement, jeux vidéo, communication, production...

- . Réalisateur 3D
- . Chara Artist
- . Environnement Artist
- . Rigger Artist
- . Animateur 3D
- . Light Artist
- . Compositing Artist
- . Chargé de production
- . Coordinateur de production...

BACHELOR ●●

Animation 3D⁽¹⁾

Le bachelor propose aux étudiants un programme poussé pour leur permettre d'acquérir de solides bases techniques en animation 3D et VFX afin de réaliser des projets ambitieux en groupes. Ils apprendront également à développer des compétences en gestion de projet digital et 3D, notamment autour des soft skills indispensables au développement personnel et professionnel des étudiants.

Exemples de modules

Skinning personnage / Modélisation de décor et de personnage / Texture de décor / Dessin et recherche graphique / Asset Temps Réel / Compositing VFX / Construction d'une demoreel / Gestion de projet 3D : théorie et pratique...

●● Formation accessible à Nantes et à Montpellier

(1) Titre RNCP niveau 6 (31186) "Chef de Projet Digital"



MASTÈRE Réalisation et Animation 3D⁽²⁾

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.

Exemples de modules

Animation avancée / Compositing / Dessin cinématographique / Histoire du cinéma d'animation et effets spéciaux / Prévisualisation de projet 3D

MASTÈRE Gestion de Production 3D⁽²⁾

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.

Exemples de modules

Logiciels de gestion / Droit du cinéma d'animation / English management / Négociation commerciale et prise de parole en public / Initiation au droit RH et recrutement / Conférences métiers de la 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 apprécie la double compétence de nos étudiants en technique et gestion de projets.

ALUMNI ANIMATION 3D



Antoine Vu
Promo 2010

> Co-Founder & CEO
ATOMIC DIGITAL
DESIGN



Enzo Petey & Lilian Kryvenac
Promo 2022

> Fondateurs
CLUTCH FRAME



**Vasco Pottier
& Paul-Louis Aeberhardt**
Promo 2020

> Fondateurs
SOME STUFF STUDIO

(2) Titre RNCP niveau 7 (34 349) "Réalisateur Animation 3D"



Wall of fame



LE CHANT DES VAGUES

Projet étudiants
(Promo 2023)



DINOSAURS

Projet étudiants
(Promo 2020)



CARAPATH

Projet étudiants
(Promo 2021)



JEUX PARALYMPIQUES PARIS 2024

Projet étudiants pour France Télévision
(Promo 2027)

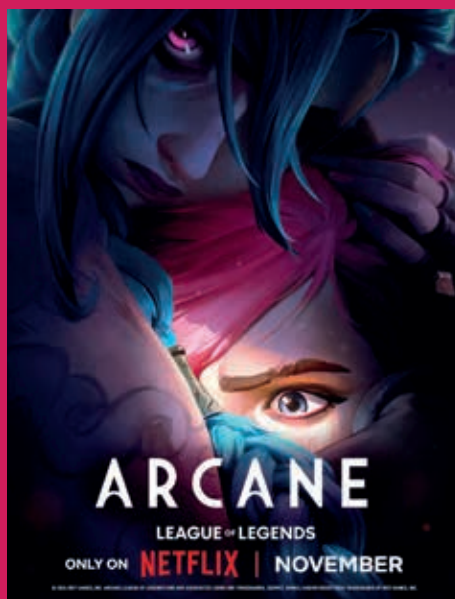


RENDEZ-VOUS YouTube

Pour découvrir les animations réalisées par les étudiants de l'IIM

ARCANE SAISON 2
> FORTICHE

Domitille Guichard et Benjamin Droin
(Promo 2023)



PREY / TIC ET TAC RANGER DU RISQUE
> MPC

Maxime Demazure
(Promo 2021)

ALUMNI ANIMATION 3D



Lorena Le Gal (Promo 2021)
Théo Mollot (Promo 2022)



Colombe De Vallavielle
(Promo 2022)



Camille Latruffe
Montmeylian (Promo 2022)



Lan Xuan Grampeau (Promo 2019)
Thomas Hazebrouck (Promo 2023)



Gounalane Loganadane (Promo 2015)
Jeremy Dumetre (Promo 2019)



ASTÉRIX : LE SECRET DE LA POTION MAGIQUE
> MIKROS

Marion Bayard
(Promo 2013)



HENNESSY / PRADOXE
> THE MILL

Bastien Adam
(Promo 2019)



Création & design



LE MONDE APPARTIENT AUX CRÉATIFS

Tous les secteurs et domaines d'activité sont concernés par les créatifs et designers de l'IIM.

- . Directeur artistique
- . Directeur de création
- . UX-UI designer
- . Designer d'interactions
- . Motion designer
- . Visual artist 2D/3D
- . Superviseur VFX
- . Chargé de post-production
- . Réalisateur animation 2D/3D
- . Web designer
- . Chef de projet communication visuelle
- . Product designer
- . Creative technologist
- . Designer interactif
- . Architecte de l'information
- . Lead UX...

BACHELOR

Création & design⁽¹⁾

Le bachelor permet aux étudiants d'acquérir une culture créative et design, des compétences techniques sur un large panel d'outils numériques et des compétences en gestion de projet digital à travers leurs différentes expériences inter-expertises.

Exemples de modules

Conception graphique / Dessin technique et anatomique / Identité visuelle / UX UI Design / Product Design / Design interactif / Storyboard / Motion Design / Photographie numérique / Book professionnel / Direction Artistique

(1) Titre RNCP niveau 6 (31186) "Chef de Projet Digital"

MASTÈRE

UX Design interactif⁽²⁾

Le mastère UX Design interactif allie créativité et technique. L'enjeu est d'enseigner les méthodologies de conception liées aux nouveaux usages et interactions, vis-à-vis notamment des technologies émergentes telles que la réalité virtuelle, l'impression 3D, les objets connectés et les bornes interactives.

Exemples de modules

User experience design (UX) / User interface design (UI) / Psychologie comportement et cognitif / Design interactif / Ergonomie et design / Gamification / Fablab management / Prototypage d'un objet connecté

MASTÈRE ●

Motion Design 3D⁽²⁾

Dans le cadre de ce mastère, les étudiants en animation 3D et Création & Design bénéficieront d'apprentissage explorant les principaux concepts du motion design. Ils auront l'opportunité d'apprendre les techniques les plus avancées utilisées dans l'industrie, au cœur du réseau professionnel international le plus à la pointe grâce au partenariat Motion Design Plus créé par Kook Ewo notamment, tout en développant leur créativité et leur sens artistique. Les étudiants seront également encouragés à développer leur propre style et leur identité artistique grâce à des projets pratiques et des encadrements par des professionnels du secteur.

Exemples de modules

Scénario & Storyboard / Réalisation / Motion design & Interactivité / Design graphique 2D et 3D / Design sonore / Effets spéciaux et compositing / Post-production

● Formation accessible à Nantes

MASTÈRE

Direction artistique⁽³⁾

2 spécialisations

UX/UI pour le web / Motion design et 3D

Former les étudiants à traduire la stratégie de communication d'une entreprise ou d'une organisation sous forme d'éléments visuels pertinents par rapport au message de la marque, c'est l'ambition du mastère Direction artistique.

Exemples de modules

Direction artistique Pub / Affichage print & numérique / Management / Charte graphique / UX/UI Design / Motion Design / Campagne publicitaire / DOOH & Film pub / Créa pour Réseaux Sociaux / Sémiologie / Branding créatif / Conférences métiers de la direction artistique

MASTÈRE

Product design⁽²⁾

Le Mastère Product design vise à résoudre des problèmes inhérents à un produit.

L'enseignement s'articule autour de la supervision durant la vie d'un produit en prenant en compte les contraintes budgétaires et les objectifs commerciaux. Mettre en place un plan à respecter de façon intelligente : définir le problème à traiter, chercher des axes d'innovation fonctionnels ou esthétiques et créer différents prototypes expérimentaux.

Exemples de modules

UX Research / Ergonomie d'interface / Design d'interaction / Architecture d'information / Product Design / UI Design / Management / Branding / Facilitation UX / Conférence Culture & Métier

ALUMNI CRÉATION & DESIGN



Yassine Ouadah Tsabet

Promo 2016

> Art director
DDB PARIS



Diane Belpaire

Promo 2021

> Lead UX
NUMBERLY



Maxime Garella

Promo 2018

> Senior Product Designer
DOCTOLIB

(2) Titre RNCP niveau 7 (37152) "Manager de projets en UX design"

(3) Titre RNCP niveau 7 (34304) "Manager de la communication numérique"



Wall of fame

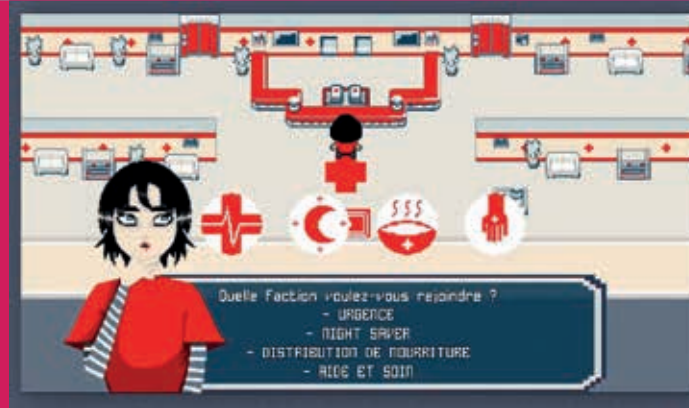
**NOMINÉ
AU MOTION
FESTIVAL**
Dino Naly
Ravelomanantsoa
(Promo 2024)



CONCOURS MLLE PITCH AWARDS

en partenariat avec
la Croix Rouge

Léa Bernasconi, Clara
Morréale, Elisa Colangelo,
Georges Finance, Jean-
Philippe Yaba, Line Suau
Mastère Interactivité
et UX Design et Mastère
Direction Artistique
(Promo 2023)



CONCOURS MLLE PITCH AWARDS

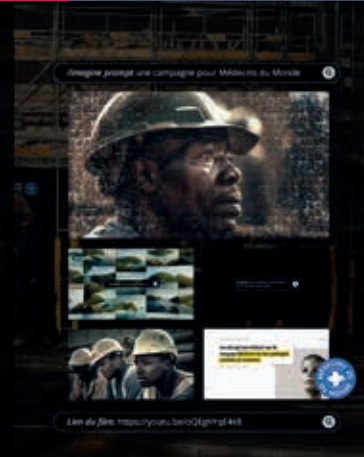
en partenariat avec
Médecins du Monde

Tamim Mortaza, Jules
Cointrel, Vincent Filip,
Quentin Robelin, Rachel
Albersario, Édouard Baillon
4^{ème} année de Mastère
Direction Artistique
(Promo 2024)

CONCEPT
L'objectif de ce projet est de créer une campagne de sensibilisation pour Médecins du Monde, visant à attirer l'attention sur les besoins des populations vulnérables et à encourager le soutien financier et matériel.

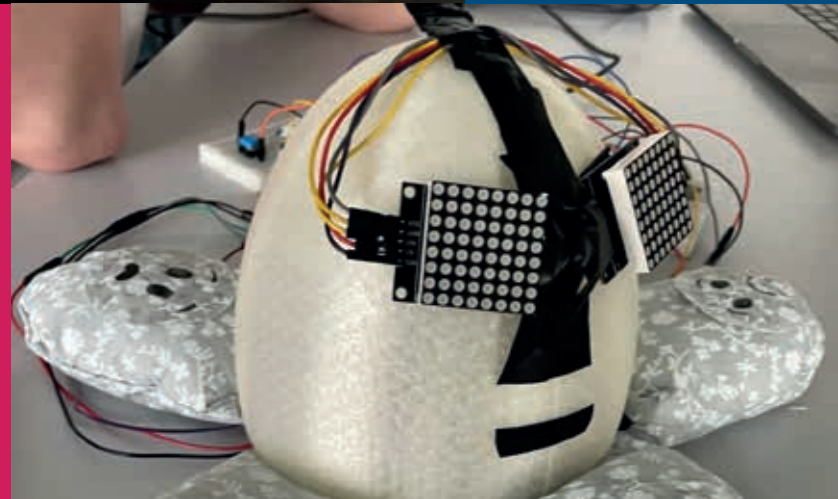
BASÉLINE
Le projet s'inscrit dans le cadre de la stratégie de communication de Médecins du Monde, qui vise à promouvoir son action humanitaire et à sensibiliser le grand public.

ÉQUIPE
Le projet a été réalisé par une équipe pluridisciplinaire composée de membres de la Mastère Direction Artistique et de la Mastère Interactivité et UX Design.



PROTOTYPAGE D'OBJETS CONNECTÉS AU CREATIV' LAB

Mastère Interactivité
et UX Design
(Promo 2024)





LE PLEIN DE DEBOUCHÉS

La filière Marketing et communication digitale ouvre sur une multitude de métiers liés au marketing digital, aux réseaux sociaux, à la communication numérique, à la création de contenus, à l'analyse de la data.

- . Social media manager
- . Consultant digital
- . Digital brand manager
- . Growth hacker
- . Responsable e-commerce
- . Responsable C.R.O. (conversion Rate Optimization)
- . Responsable e-CRM
- . Data analyst
- . Community manager
- . Business developer
- . Trade marketer
- . Traffic Manager
- . Chef de projet digital
- . Media Trader
- . Data analyst
- . Key Account Manager
- . Digital Marketing Manager...

BACHELOR

Marketing & Communication digitale⁽¹⁾

Le bachelor permet aux étudiants d'acquérir de solides bases techniques en communication et marketing digital. À travers un panorama des outils marketing et des techniques d'acquisition, nos étudiants sont capables de piloter des projets digitaux efficacement sur un plan opérationnel.

Exemples de modules

Brand identity & Storytelling / Digital & Social Ads (Google, Amazon...) / Video marketing / Search marketing / Social Media Management / CMS WordPress / Content Marketing / Consumer behavior

(1) Titre RNCP niveau 6 (31186) "Chef de Projet Digital"

MASTÈRE

Marketing et Communication digitale⁽²⁾

Le mastère Marketing et Communication Digitale forme des experts opérationnels du marketing et de la communication numérique. Il vous permettra de définir une stratégie digitale 360, en harmonie avec les autres moyens de communication.

Exemples de modules

Digital marketing : outils et tests utilisateurs / Data marketing et visualisation de données / Content marketing / Outils de publicité en ligne et certifications / Culture digitale et innovation / Management de projet digital

MASTÈRE

Stratégie social media et influence⁽³⁾

2 spécialisations

Digital Production / Content & IA

Cette formation est destinée aux profils qui souhaitent évoluer dans des fonctions de stratégie digitale et d'influence et devenir de véritables couteaux suisses dans l'utilisation des nouveaux leviers de communication.

Exemples de modules

Social media management et écosystème / E-réputation et influence / Outils de publicité en ligne et certifications / Initiation aux outils de marketing digital / Initiation à la data marketing / Management de projet digital / Initiation aux outils IA

MASTÈRE

Digital Marketing et Data Analytics⁽³⁾

Former les marketeurs de demain, qui disposeront de compétences dans l'élaboration de stratégies Data, mais aussi de solides bases de développement. Des managers "hybrides", capables de comprendre et d'analyser les problématiques des entreprises, de gérer, d'optimiser et d'utiliser la data dans leurs stratégies.

Exemples de modules

Étude et analyse de données marketing / Data driven business / Data management platform / Data visualisation / Big data framework & strategy / Base de données relationnelle sql / Initiation au python / Introduction au machine learning

MASTÈRE

Ecommerce, Data, & IA⁽²⁾

2 spécialisations

Growth Hacking / Data Analytics

Ce mastère forme les profils hybrides à même d'accompagner la transformation des activités BtoB et BtoC par des compétences larges et variées dans les domaines du marketing, du e-commerce, du traitement de données, des techniques d'acquisition sur le web et de la stratégie d'entreprise. Orienté sur les stratégie retail media, data analytics et les outils IA.

Exemples de modules

Stratégie digitale / Content marketing / Data analytics / IA tools / Api & automation / E-commerce CMS / Trading programmatic / Web perf / Python / SQL / Business Design

ALUMNI COMMUNICATION DIGITALE ET E-BUSINESS

BMW
GROUP



Adrien FILIPE

Promo 2020

> eCommerce & Digital
Performance Manager
BMW GROUP FRANCE

L'ORÉAL



Olivier Guetta

Promo 2012

> Global Online
+ Offline Director
L'OREAL

Google



Charlotte LOUDET

Promo 2015

> Agency Account Strategist
GOOGLE

(2) Titre RNCP niveau 7 (28710) "Manager du Marketing Digital"

(3) Titre RNCP niveau 7 (34304) "Manager de la communication numérique"



Wall of fame



CURIOUS LAB 92, LABORATOIRE D'INNOVATION DU CONSEIL DÉPARTEMENTAL DES HAUTS-DE-SEINE

170 étudiants de la promo 2027 (bachelor axes Coding & Digital Innovation, Communication Digitale & E-business et Création & Design), répartis en groupes transverses, ont travaillé sur une problématique transmise par des commune du 92



ATELIERS PODCAST

Cours de spécialisation en production digitale pour les M1 en Mastère Stratégie Social Media et Influence : réalisation d'une chronique de podcast, en direct et en live sur les réseaux sociaux



GRAND PRIX STRATÉGIES DIGITALES

Des étudiants en Création & Design et Communication Digitale & E-business ont eu la chance de composer le jury étudiant du Grand Prix Stratégies Digitales



MISSIONS DE CONSEIL AVEC DRÔNE PRÉCISION

PODCAST DE L'IIM AU SALON DIGITAL GAMES DES HAUTS-DE-SEINE

Christophe Dané,
responsable
de programme
et Médina Koné,
professeure déléguée



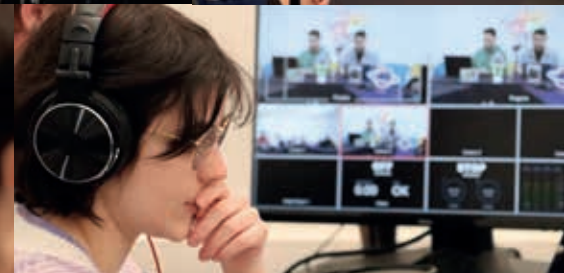
FORUM PROFESSIONNEL DE L'ALLIANCE DIGITALE DÉCEMBRE 2023

Conférence, animation sur les réseaux sociaux et interviews des personnalités du marché publicitaire digital



COURS DE CONTENT MARKETING

Réalisation d'un live sur Twitch.fr
Axe Communication digitale & E-business



MISSION DE CONSEIL POUR INTERMARCHÉ

Soutenance face au jury pour les étudiants en 4^{ème} année de mastère Stratégie Social Media & Influence et Stratégies E-business



Audiovisuel



MÉTIERS VISÉS

- . Réalisateur
- . Créatif en agence
- . Cadreur
- . Monteur
- . Étalonneur
- . Chargé de production / post-production

BACHELOR ●

Audiovisuel

L'axe Audiovisuel est construit autour des compétences clés des métiers de journaliste-reporter d'images (JRI), concepteur rédacteur et chargé(e) de production et post-production.

Grâce à une méthode pédagogique d'apprentissage par projets, vous serez plongé dans des situations professionnelles réelles. Elles vous permettront d'endosser tour à tour les rôles de cameraman, journaliste, monteur et chargé de production. Vous serez encadré et évalué par des professionnels expérimentés du secteur de l'audiovisuel, vous assurant une formation pratique et enrichissante pour acquérir des bases solides et les réflexes inhérents au métier.

● Formation accessible à Montpellier

MASTÈRE

Gestion de production

Le mastère Gestion de Production forme les étudiants aux techniques et stratégies de gestion de projets pour assumer des rôles clés dans la production de contenus audiovisuels, film, publicité, animation. Ce programme leur permet de maîtriser la planification, la coordination et la supervision des productions de la création à la post production, tout en développant des compétences en management d'équipe et en gestion budgétaire.

Exemples de modules

Planning / Initiation au management / Financement / Administration de Production / Production Déléguée / Négociation Commerciale



Axel LUZAYADIO

Promo 2015

Chef de projet sur le clip de Youv Dee "De toi".

+ 1,1 M de vues

EXEMPLES DE PROJETS

- . **Bourse aux projets (BAP)**
avec nos entreprises partenaires
- . **Bourse aux projets avec le Curious'Lab 92**
(Centre d'innovation de la préfecture du 92, en lien avec les mairies du département)
- . **Projet de création de reportage et documentaire écriture, production et réalisation**

IMMERSION PROFESSIONNELLE

- . **Stage** facultatif en 2^{ème} année (fortement conseillé)
- . **Alternance** en 3^{ème} année (notre Service des Relations Entreprises accompagne les étudiants)

ALUMNI AUDIOVISUEL



Lisa BERTHET

Promo 2018

> Cheffe de projet
87SECONDS



Collynn HE

Promo 2018

> Film maker
COLLYNN PROD



Antoine DUBEL

> Réalisateur audiovisuel
et multicam
GROUPE IGS

Parcours pédagogiques

Une formation transverse sur mesure

Deux semaines par an, les étudiants de Mastère 1 et 2 suivent un parcours parmi différents thèmes proposés. Le choix s'effectue au début de la 1^{ère} année de Mastère en fonction du projet professionnel ou des goûts personnels de chacun.

Les modules, communs à l'ensemble des étudiants tous axes confondus, leur permettent de personnaliser leur cursus avec des compétences supplémentaires, de découvrir de nouveaux domaines d'activités, d'élargir leurs connaissances et de sortir de leur zone de confort.

Parcours proposés en 2024-2025

(liste non exhaustive)

- . Start up
- . Esport
- . Futur Tech Design
- . Professional english
- . Design, interfaces et creative technology
- . Digital Créa
- . Mobiles Games
- . Blockchain Metaverse NFT
- . No code
- . IA et IA generatives
- . 3D and Voxel Art
- . Cinéma Images et Son
- . Explore Japan
- . Anim 2D
- . Creative Suite Survival
- . Parcours Art Eternel
- . Art of podcasting

Esport

Découvre le secteur de l'esport, ses acteurs, ses métiers. Visites immersives et organisation d'évènements esport.



Futur Tech Design

Deviens un véritable maker. Parcours en collaboration avec l'Institut for Future Technologies (IFT) du Pôle Léonard de Vinci.

Master Classes, Conférences, Webinaires...

Tout au long de leur cursus, les étudiants de l'IIM ont l'occasion de suivre des master classes impliquant des acteurs importants de l'industrie créative et digitale.



Retour d'expériences, transmission de savoir-faire, études de cas concrets... Grâce à ces différentes rencontres, nos étudiants bénéficient de moments riches en échanges qui leur permettent d'appréhender les différents métiers du secteur et de découvrir son écosystème. Ces rencontres, particulièrement appréciés des étudiants, font partie intégrante de la pédagogie de l'IIM.





S'ouvrir au monde

Expérience immersive à l'étranger, maîtrise de la langue, double diplôme, l'IIM parie sur l'ouverture internationale pour nourrir le projet personnel et professionnel de ses étudiants. Ils ont le choix de construire leur expérience en échange académique avec l'un des 16 partenaires universitaires dans 10 pays ou en réalisant un de leurs stages à l'international.

PARCOURS INTERNATIONAL

Les étudiants de l'IIM ont la possibilité de réaliser un semestre académique à l'étranger en deuxième année ou bien d'effectuer toute leur troisième année (un semestre de cours et un semestre de stage) à l'international.

ENSEIGNEMENT DE L'ANGLAIS

L'enseignement de l'anglais vise à permettre à l'étudiant d'évoluer dans un environnement professionnel anglophone.

La préparation au TOEFL a pour but d'évaluer et de certifier le niveau de compréhension et d'expression écrites et orales de l'élève dans la perspective du semestre académique à l'étranger (deuxième année) et du parcours international (troisième année). Les tests TOEIC, réalisés pendant le cycle mastère, permettent de valider les compétences en compréhension et expression de l'élève dans un contexte professionnel.

STAGES À L'INTERNATIONAL

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. Des frais de scolarité supplémentaires peuvent se rajouter pour certaines sessions universitaires.

- **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** / Hanoï, Danang

UQAC

DOUBLE DIPLÔME AU QUÉBEC POUR LES MASTÈRES

Les étudiants des Mastères Production et Marketing du Jeu Vidéo, Game Programming et Game design ont la possibilité d'effectuer un double diplôme en cinquième année avec l'UQAC.





16
universités
partenaires



10
pays

LES PLUS D'UNE EXPÉRIENCE 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

Allemagne

. Fachhochschule Furtwangen

Australie

. University of Technology, Sydney
. Murdoch University
. RMIT Melbourne
. Griffith University
. Swinburne University of Technology

Autriche

. University of Applied Sciences Upper Austria

Canada

. British Columbia Institute of Technology, Vancouver
. Université du Québec, Chicoutimi
. NAD, École des arts numériques, de l'animation et du design, Montréal

Corée du Sud

. Hanyang University
. Kyonggi University

Irlande

. Dorset College, Dublin

Lettonie

. Riseba University, Riga

Malaisie

. Swinburne University Sarawak Campus

Nouvelle-Zélande

. Auckland University of Technology

Royaume-Uni

. Arts University, Plymouth
. Brunel University, London

Liste de partenaires au 01/09/2024, susceptible d'évolution.



ANTENNE INTERNATIONALE

Le Pôle Léonard de Vinci a choisi d'ouvrir sa première antenne internationale à Dublin. Accueillis au sein de Dorset College, près de 150 étudiants issus des trois écoles du Pôle, encadrés par des enseignants et du personnel administratif, ont séjourné l'an dernier en Irlande.

LOVE, DEATH & ROBOTS

> UNIT IMAGE

Julien Arnaudet

Promo 2018

CG / Lighting /
Compositing Artist

Lan Xuan Grampeau

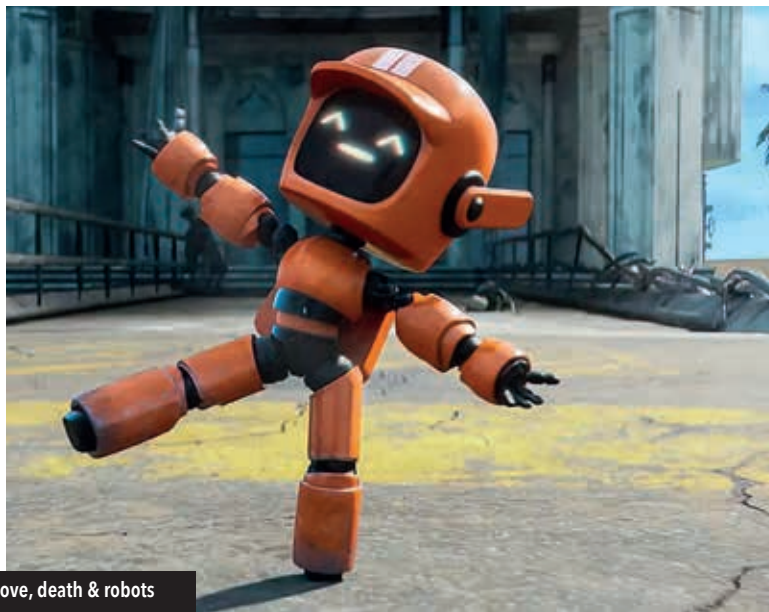
Promo 2019

Character Artist

Thomas Hazebrouck

Promo 2023

Rigger / TD



Love, death & robots



The Banishers

Nos alumni ont du talent



Arcane, League of legends

ARCANE, LEAGUE OF LEGENDS

> FORTICHE

Alexandre Le Breton

Promo 2016

Chargé de Production

Antoine Deprez

Promo 2018

Assistant de production



Grizzy et les lemmings

GRIZZY ET LES LEMMINGS MYSTERY LANE SAISON 1

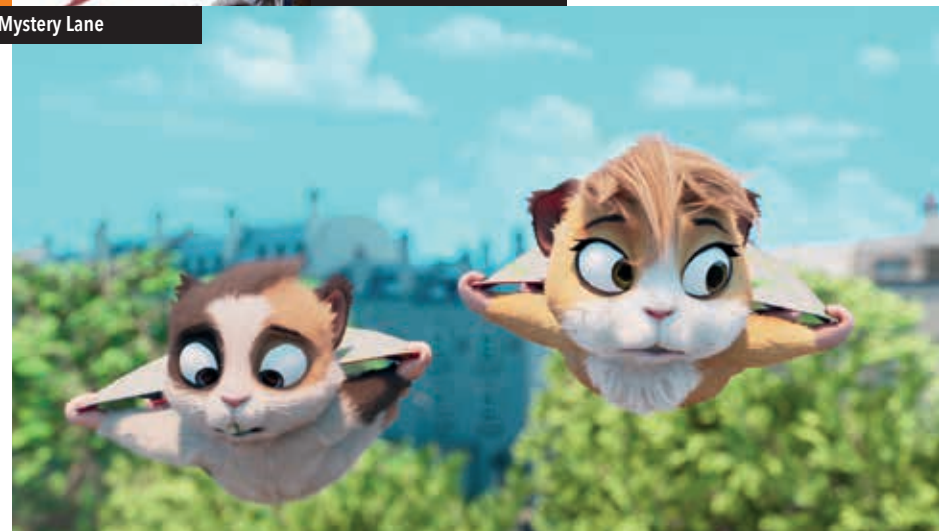
> STUDIO HARI

Cédric Lachenaud

Promo 2013

Scénariste
pour France Télévision
et Disney Allemagne

Mystery Lane





KAELOO

> CUBE CREATIVE

Alexandre Castelsague

Promo 2021

Second assistant réalisateur

Lorena Le Gal

Promo 2021

Chargée de production

Théo Mollot

Promo 2022

Lighting / Rendering /
Compositing / TD

Kaeloo

Batwheels

BATWHEELS

> SUPERPROD

Colombe De Vallavielle

Promo 2022

Chargée de production



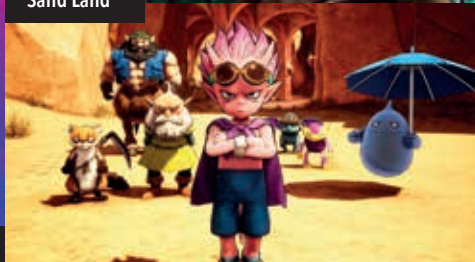
Flight simulator2024



Sand Land



Just Dance 2024



La professionnalisation au cœur de la formation

CHOISIR L'IIM, C'EST CHOISIR LA PROFESSIONNALISATION

- **Appliquer** en entreprise ce que vous apprenez en cours
- **Apprendre** au contact de professionnels expérimentés
- **Développer** son réseau professionnel pendant les études
- **Acquérir** de l'expérience et affiner son projet professionnel
- **Développer** ses soft skills et s'adapter au monde professionnel

Tout au long de leurs études, les étudiants vont alterner les cours à l'école et les expériences en entreprise en se préparant progressivement à l'insertion professionnelle.

Cette complicité entre les entreprises et l'IIM permet d'adapter nos formations aux évolutions économiques et technologiques. Les périodes en entreprise, en stage ou en alternance, occupent une place centrale dans la pédagogie de l'école.

STAGES ET ALTERNANCE, UN CURSUS RYTHMÉ PAR L'IMMERSION EN ENTREPRISE

Les expériences professionnelles peuvent prendre plusieurs formes : stage, contrat en alternance ou missions en freelance... Ils permettent à l'étudiant IIM de découvrir et d'appréhender le monde professionnel tout en mettant en pratique les enseignements reçus au cours de sa formation.

Plusieurs types de contrats :

- Contrat de professionnalisation
- Contrat d'apprentissage
- Convention de stage de courte ou longue durée ou avec un rythme alterné

ILS NOUS FONT CONFIANCE





7 000

offres de stages
et alternance



10

forums entreprises
par an



1 000

alternants



350

Intervenants
professionnels



ACCOMPAGNEMENT DU SERVICE RELATIONS ENTREPRISES

Service dédié aux étudiants et aux entreprises, il a pour vocation d'accompagner les étudiants dans leurs recherches de stage et d'alternance à travers des **webinaires spécialisés et des forums d'entreprises** organisés plusieurs fois par an avec nos partenaires.

INTERVENANTS PROFESSIONNELS

Le corps professoral de l'IIM est constitué d'un réseau de plus de **350 intervenants professionnels**, experts de leurs domaines. Ils sont recrutés pour leurs capacités pédagogiques, mais aussi leur volonté personnelle de partager leur métier, leur savoir-faire, leur passion et leur expérience aux étudiants.

PROJETS RÉELS AVEC LES ENTREPRISES

Dès la deuxième année et tout au long de leurs études, les étudiants réalisent plusieurs **projets en collaboration avec des entreprises** afin de répondre à leurs problématiques : conception et réalisation d'un site web, d'une animation 3D, d'un jeu vidéo, d'une application mobile, d'un dispositif interactif innovant...

MASTERCLASS ET CONFÉRENCES

Tout au long de l'année, de nombreuses **rencontres professionnelles** sont organisées avec les experts des différents domaines du digital ainsi qu'avec nos alumni. Échanger, réseauter, découvrir les métiers du digital afin de faire naître des vocations et de partager une passion commune, tels sont les objectifs de nos masterclass.

S'épanouir et développer ses potentiels **par le sport**



Coopération, esprit d'équipe, autonomie, initiative, rigueur, ponctualité, fair-play, dépassement de soi, respect des règles, respect de l'autre... Le sport au Pôle Léonard de Vinci est envisagé comme révélateur de talents et incubateur de savoir-être. Des qualités indispensables pour faire la différence sur le marché du travail.

INITIATION OU COMPÉTITION

Le sport est obligatoire en 1^{re}, 2^e et 3^e années. Chaque étudiant, quelle que soit sa capacité physique, a la possibilité de choisir son sport et son mode de pratique parmi 38 disciplines dispensées en initiation ou en compétition.

Au Pôle Léonard de Vinci, l'esport est un sport à part entière : c'est d'ailleurs le premier établissement d'enseignement supérieur à l'avoir reconnu comme tel.



3 600

étudiants des 3 écoles
en sport obligatoire



38

disciplines
sportives

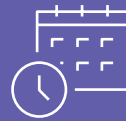


PLUS D'INFOS SUR LES DISCIPLINES ET LA PRATIQUE SPORTIVE SUR [DEVINCI.FR](https://devinci.fr)



60

associations



350

événements
par an



6

thématiques majeures

(solidarité, business, technologie,
multimédia, sport, art & culture)



PLUS D'INFOS SUR LES ASSOCIATIONS SUR [DEVINCI.FR](https://devinci.fr)

L'engagement à travers la Vie associative

Encadrées par le service de la vie étudiante, les associations sont transversales et accueillent des membres des trois écoles du Pôle Léonard de Vinci. L'opportunité pour les élèves de l'IIM de collaborer avec des profils orientés ingénieur ou business.

Plus de 350 événements animent chaque année la vie des campus. Journées à thème, concours, voyages, soirées...

Le tissu associatif du Pôle Léonard de Vinci couvre l'intégralité des domaines présents dans l'enseignement supérieur : humanitaire, culturel, sportif, scientifique, technique.



Des campus connectés

Réaliser ses études dans le digital à l'IIM, c'est possible à Paris, à Nantes et bientôt à Montpellier. Après avoir inauguré son nouveau campus à deux pas de Paris La Défense l'an dernier, l'IIM écrit une nouvelle page de son histoire sur les campus du Pôle Léonard de Vinci à Nantes et Montpellier.

UN ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE À DEUX PAS DE PARIS LA DÉFENSE

Le nouveau campus de l'Arche est situé à quelques minutes du cœur de Paris La Défense, premier quartier d'affaires d'Europe. Un bâtiment neuf de 6 000 m² sur huit étages.

UN CAMPUS TRANSVERSAL AU CŒUR DE NANTES

Les étudiants de l'IIM Nantes partagent le campus avec les élèves de l'ESILV et de l'EMLV sur un plateau de 1 500 m² situé à proximité immédiate d'autres grandes écoles sur le parc de la Chantrerie.

Creative Lab, Studio Fond vert, Hub, Espace de co-working...

UNE EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE INNOVANTE

Chaque campus accueille des espaces d'apprentissage, de création et d'idéation, d'expérimentation et d'innovation pédagogique pour offrir un meilleur apprentissage aux étudiants de l'IIM.





RESSOURCES ET EQUIPEMENTS

Le Pôle Léonard de Vinci et ses écoles sont réputés pour mettre le numérique au cœur de leurs stratégies de développement, aussi bien en matière de pédagogie qu'au niveau de la gestion administrative.

Un véritable "écosystème digital" accessible à tous les étudiants afin d'acquérir les compétences clés de demain : collaborativité, communication, créativité, esprit critique et agilité.



La Suite Adobe Creative Cloud est incluse pour les 5 ans de scolarité



2 créative lab,
2 studios fond vert,
1 studio Podcast



4 open space :
hub, coworking...



6 salles informatiques,
1 salle tablettes
graphiques



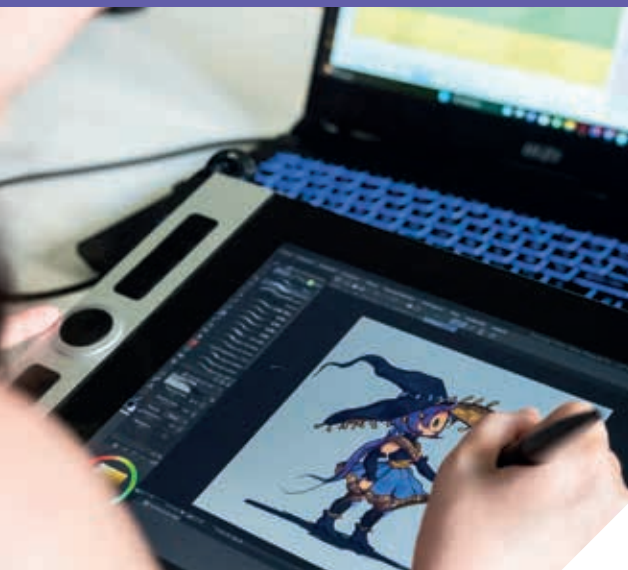
Salle de conférence
équipée pour
les duplex, matériel
captation image et son



Cafétéria,
salles de pause,
foodtruck



Salles de sport



Admissions & concours



01



Candidature
en ligne

02



Validation
du dossier

03



Concours
(écrits + entretien)

04



Résultats
sous 7 jours

05



Inscription
définitive

PROCÉDURE DE SÉLECTION

Les étudiants de l'IIM sont recrutés par un concours visant à déceler le potentiel créatif et/ou technique des candidats.

Les admissions en première année sont accessibles quel que soit le bac.

Les admissions en années supérieures nécessitent une vérification d'aptitudes techniques et créatives indispensables pour une poursuite d'études.

PRÉ-REQUIS

- **Année 1**
 - . Bac (toute filière)
 - . Appétence pour les métiers du digital
- **Année 2**
 - . Avoir validé une première année d'études supérieures ou 60 crédits ECTS
 - . Avoir étudié dans une filière similaire au programme d'entrée souhaité
- **Année 3**
 - . Avoir validé un diplôme de niveau 5 (bac+2) ou 120 crédits ECTS
 - . Avoir étudié dans une filière similaire au programme d'entrée souhaité

• Digital Master Bootcamp

- . Sélection sur dossier et entretien de motivation
- . Le candidat doit avoir validé un diplôme de niveau 5 (bac+2) ou 120 crédits ECTS

• Année 4

- . Avoir validé un diplôme de niveau 6 (bac+3) ou 180 crédits ECTS
- . Avoir étudié dans une filière similaire au programme d'entrée souhaité

DOSSIER DE CANDIDATURE

Lors de la création du dossier de candidature, il sera demandé au candidat de fournir les justificatifs suivants :

- . Lettre de motivation & CV
- . Photo d'identité
- . Photocopie recto/verso carte d'identité ou passeport
- . Dernier diplôme obtenu et/ou deux derniers bulletins de notes
- . Portfolio / Book / Showreel Projets démontrant vos compétences dans le digital et/ou créatives (sites internet, portfolio, projets, chaîne YouTube, dessins, photographies, montages-vidéos...)

Après réception et étude du dossier et du portfolio, le service des admissions proposera une date de concours au candidat.



HANDICAP ET ACCESSIBILITÉ

L'ensemble de nos campus est accessible aux personnes en situation de handicap.

Il est prévu un accompagnement personnalisé et la mise en place d'aménagements spécifiques en vue de la réussite de la scolarité ainsi que de la vie étudiante et associative.

Si vous vous interrogez sur la possibilité de suivre nos formations, contactez-nous afin que nous puissions trouver des solutions adaptées : handi@devinci.fr

Les étudiants bénéficient également d'un service de santé offrant écoute et soutien, soit en ligne 24h/24 et 7j/7, soit sur le site de La Défense avec la présence d'une infirmière et de psychologues disponibles pour des rendez-vous individuels.



AIDES AU LOGEMENT

L'IIM Digital School et le Pôle Léonard de Vinci placent la question du logement et des conditions de vie étudiante au cœur de ses préoccupations. Nous disposons d'une plateforme logement permettant aux étudiants de trouver un logement en France ou à l'international, leurs futurs colocataires, des sous-locations ou encore des chambres temporaires.

Tout cela est possible grâce aux partenariats avec des résidences étudiantes.

Pour plus d'informations : <https://housing.devinci.fr>

CONCOURS

• Année 1

- . Épreuves écrites : culture digitale, logique, anglais
- . Entretien de motivation

• Années 2, 3 et 4

- . Épreuves écrites : test technique ou étude de cas
- . Présentation du portfolio ou de vos projets antérieurs
- . Entretien de motivation

L'ensemble des épreuves écrites et l'entretien se déroulent sur une demi journée et en présentiel sur l'un des campus de l'IIM. La possibilité de passer le concours à distance fera l'objet d'une étude, au cas par cas, à l'appréciation du service des admissions.

Frais de candidature : 50€

Contenu et organisation des épreuves

TESTS ÉCRITS

• Culture digitale (30 min)

L'épreuve de culture digitale a pour but d'évaluer la curiosité du candidat et son intérêt pour le monde du numérique. Le candidat sera évalué sur sa connaissance globale de l'actualité digitale.

• Logique (30 min)

Le test de logique a pour but d'évaluer la compétence du candidat à résoudre une problématique.

• Anglais (30 min)

Conjugaison, grammaire, description d'images. Le test d'anglais permet de détecter si le candidat possède les prérequis minimums pour évoluer dans l'univers du digital.

• Test technique (2h00 / 2h30)

Le test technique pour les entrées en admissions parallèles en 2, 3 ou 4^{ème} année a pour but de vérifier que le candidat possède les prérequis pour intégrer l'axe choisi. Le test est adapté en fonction du programme que le candidat souhaite intégrer. Seront évalués : les connaissances d'un outil utilisé dans le domaine, la capacité à répondre à un brief, la compréhension du langage utilisé dans les métiers...

Important

Les compétences techniques ou créatives sont des prérequis pour intégrer les mastères. Pour des étudiants de niveau bac+2 ou bac+3 en reconversion, qui souhaitent intégrer le secteur porteur du numérique, l'IIM propose un Digital Master Bootcamp, qui permet en un an d'acquérir les compétences nécessaires à la poursuite en Mastère.

ENTRETIEN DE MOTIVATION (30 min)

L'entretien de motivation est un échange de 30 minutes au cours duquel le candidat sera évalué sur l'intérêt réel porté à l'école et à l'univers choisi ainsi que sur le parcours. À partir de l'année 2, une attention importante est portée au projet professionnel de l'étudiant.

Lors de l'entretien, le candidat peut présenter son portfolio ou tous travaux qu'il juge utiles à l'évaluation de ses compétences et de sa motivation

VAE

Validation des acquis de l'expérience

Les professionnels peuvent demander la validation totale ou partielle des titres certifiés de l'IIM Digital School.

Toute personne quels que soient son âge, sa nationalité, son statut et son niveau de formation, qui justifie d'une expérience en rapport direct avec le contenu de la certification visée, peut prétendre à faire valider les acquis de son expérience en vue d'obtenir une certification professionnelle ou un bloc de compétence. Le candidat ne peut déposer qu'une seule demande par certification pendant la même année civile. Pour des certifications différentes, il est possible de déposer jusqu'à trois demandes au cours de la même année civile dans le but d'obtenir un titre de niveau 6 ou 7.

Le titre niveau 6 permet d'acquérir 180 crédits ECTS, le titre de niveau 7 permet d'acquérir 120 crédits ECTS

Pour plus d'informations
Contact : vae.iim@devinci.fr
Tél : 01 81 00 30 65

Rencontrez- nous

Tout au long de l'année l'IIM organise des événements de découvertes pour permettre aux étudiants de rencontrer l'équipe de l'école.

JOURNÉES PORTES-OUVERTES

Au programme : des conférences sur les formations et les métiers, des showrooms des travaux de nos étudiants, des rencontres avec nos équipes pédagogiques, relations entreprises et admissions.

JOURNÉES D'IMMERSION

Pour aller plus loin, **des journées d'immersion ont également lieu plusieurs fois par an** et permettent aux futurs candidats de mieux cerner les différentes spécialisations à travers des ateliers proposés.



Pour toute question vous pouvez contacter les équipes admissions

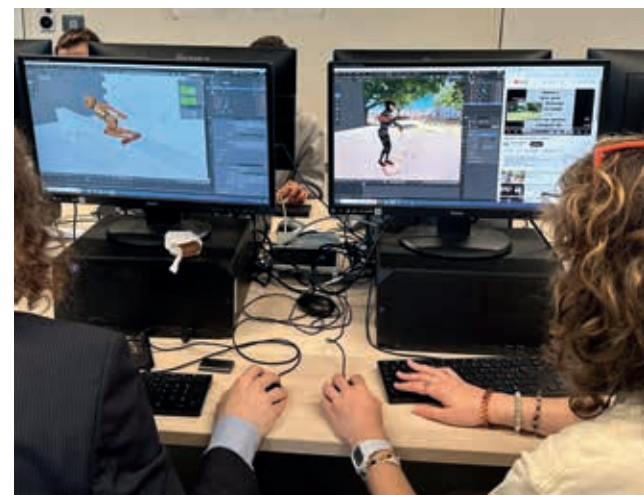
admissions@iim.fr



PLUS D'INFOS SUR [IIM.FR](https://www.iim.fr)

SUMMER SCHOOL

Les **Summer School**, d'une semaine ont lieu au mois de juillet pour les plus passionnés. Quelques exemples de summer schools à succès : Initiation à la création Jeu vidéo, au game Art, à la modélisation 3D, au dessin traditionnel et numérique, aux IoT & objets connectés, à l'animation 3D...



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

FRAIS DE SCOLARITÉ

Pour l'année 2025/2026, le coût de la formation s'élève par année à :

CAMPUS DE PARIS

- . **Année 1 : 8 300€**
- . **Année 2 : 8 500€**
- . **Année 3 : 8 500€** en financement personnel ou **9 000€** en alternance
- . **Année 4 : 9 500€** en financement personnel ou **11 000€** en alternance
- . **Année 5 : 9 500€** en financement personnel ou **11 000€** en alternance

CAMPUS DE NANTES ET DE MONTPELLIER

Se référer au site internet de l'IIM : www.iim.fr
rubrique > admissions > tarifs et financement

Les étudiants qui intègrent ces campus auront accès aux bourses régionales.



FINANCEMENT DES ÉTUDES

• Prêts bancaires

Les banques partenaires 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 et représentent 15% des frais de scolarité.

• Jobs étudiants

En fonction de leurs emplois du temps, les étudiants peuvent avoir un job étudiant pour compléter le financement de leurs études. La Junior entreprise du Pôle Léonard de Vinci, de Vinci Junior, propose également des missions rémunérées aux étudiants de nos différentes écoles.

<https://devincijunior.fr>

• Aides financières

Aide Individuelle à la Formation (AIF)

> Pôle emploi

Aide Individuelle Régionale vers l'Emploi (AIRE 2)

> Compte Personnel de Formation (CPF)

Jeu vidéo
Coding
Animation 3D
Market & Com
Créa
Audiovisuel



Le Pôle Léonard de Vinci, ce sont trois écoles délivrant des diplômes reconnus à Paris La Défense, Nantes et Montpellier :
IIM Digital school, EMLV Business school, ESILV Engineering school.
À leurs côtés, un institut de formation continue De Vinci Executive Education.

iim.fr



Retrouvez-nous sur



#PoleDeVinci

Campus de l'Arche
47 boulevard de Pesaro
92000 Nanterre
+33 (0)1 81 00 30 30

Campus de la Chantrerie
9 rue Alfred Kastler
44300 Nantes
+33 (0)2 30 79 04 54

Campus de Montpellier
. Campus Euromedecine (rentrée 2025)
. Campus Castelmed (rentrée 2026)



Établissement privé d'enseignement supérieur technique