



# Devenez le talent créatif de l'ère digitale

FORMATIONS DIPLÔMANTES  
CERTIFIÉES PAR L'ÉTAT  
CURSUS EN 3 OU 5 ANS



**HORS PARCOURSUP / BAC À BAC+5 / ALTERNANCE POSSIBLE**

**2 100**

ÉTUDIANTS

**3 500**

ALUMNI IIM

**350**

INTERVENANTS  
PROFESSIONNELS  
EN ACTIVITÉ

**6**

BACHELORS

**17**

MASTÈRES

**7**

TITRES RNCP  
CERTIFIÉS PAR L'ÉTAT

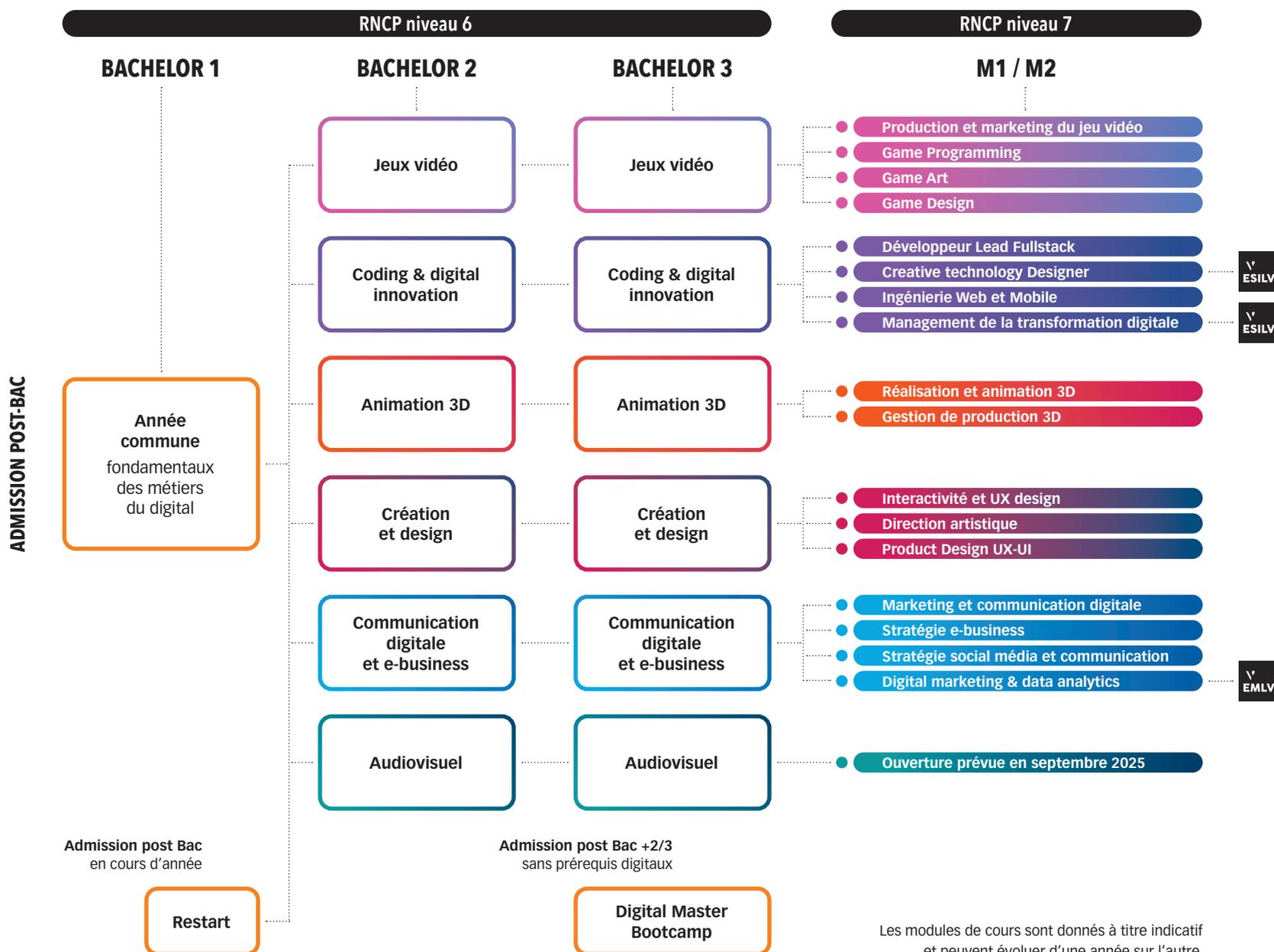
**1**

DIGITAL MASTER  
BOOTCAMP



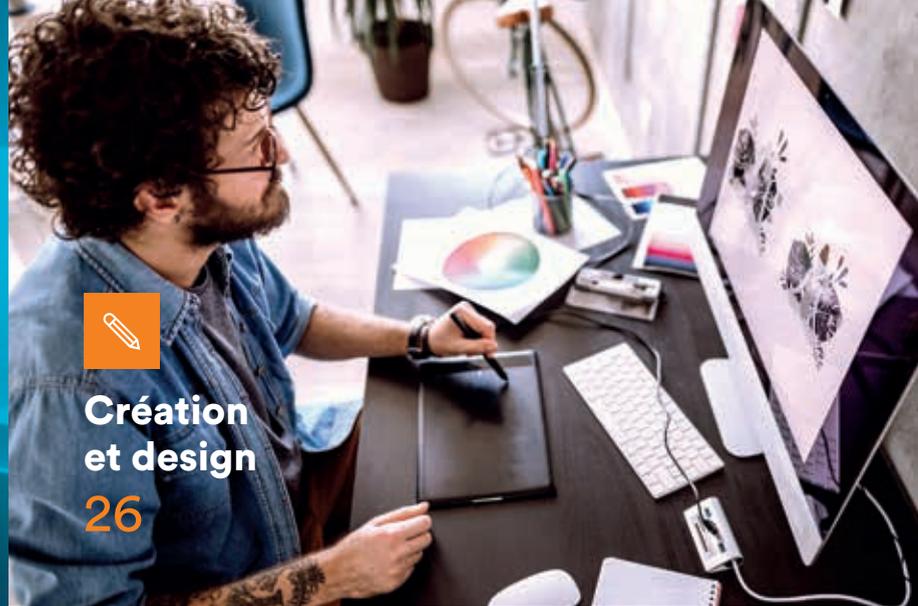
# 5 ans pour éveiller et révéler votre talent digital

## SCHÈMA DES ÉTUDES





**Jeux vidéo**  
**14**



**Création et design**  
**26**



**Coding & digital innovation**  
**18**



**Communication digitale et e-business**  
**30**



**Animation 3D**  
**22**



**Audiovisuel**  
**34**



## LE DIGITAL C'EST UNE NOUVELLE FAÇON DE PENSER. REJOINDRE L'IIM, C'EST LA CERTITUDE D'ÊTRE FORMÉ AUX MÉTIERS DE DEMAIN.”

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 du numérique. Aujourd'hui, avec plus de 2 000 étudiants, elle est plus que jamais au cœur de la révolution digitale.

L'IIM Digital School vit au rythme du changement et cultive une **proximité avec les professionnels** qui permettent à nos étudiants d'apprendre en temps réel et d'acquérir les compétences créatives, techniques et relationnelles dans le domaine de la création numérique.

Notre équipe pédagogique accompagne nos étudiants dans la construction progressive de leur projet professionnel en permettant à chacun d'expérimenter, de s'exprimer et d'affirmer son talent.

Au-delà des projets et des cours, le cursus est rythmé par des périodes de **stages et d'alternance**, des expériences à l'international, mais également des formations soft skills et de développement personnel, que les étudiants de l'IIM suivent avec ceux des deux autres écoles du Pôle Léonard de Vinci : EMLV, école de management et ESILV, école d'ingénieur.

Cette **transversalité** pédagogique unique leur permet d'apprendre à travailler en équipes pluridisciplinaires et les prépare au mieux aux attentes de leurs futurs recruteurs.



**Lidija Nikolic**

Directrice IIM Digital School

04 Pourquoi choisir l'IIM ?

06 Des métiers qui recrutent, d'autres à inventer

07 Réseaux professionnels

08 Des productions étudiantes consacrées par la profession

10 Une école du Pôle Léonard de Vinci

12 6 axes métiers

36 S'ouvrir au monde

38 Nos diplômés ont du talent

40 Des liens étroits avec les entreprises

42 S'épanouir et développer ses potentiels par le sport

44 Vie associative : être acteur de son engagement

46 Nos campus

48 Admissions et concours

50 Informations pratiques

**iim.fr**

# 35 200€

SALAIRE MOYEN  
ANNUEL BRUT  
(AVEC VARIABLE)

# 96%

DES DIPLÔMÉS  
TROUVENT UN EMPLOI  
DANS LES 6 MOIS

# 17%

DES DIPLÔMÉS ONT CRÉÉ  
LEUR ENTREPRISE OU  
TRAVAILLENT EN FREE LANCE

## Pourquoi choisir l'IIM ?

Comment faire son choix parmi l'offre de formation proposée par les écoles du numérique ? La réputation du diplôme, le projet et les engagements de l'école, les certifications, la renommée du corps professoral, l'équipement des campus, les débouchés et les postes occupés par les diplômés sont autant de repères qui doivent orienter votre prise de décision, dans le prolongement des classements et des palmarès.

### IMAGINER DES SOLUTIONS POUR DEMAIN

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



UX DESIGN



SOCIAL MEDIA



CODING



ANIMATION 3D



JEU VIDÉO

Classement Eduniversal  
février 2023

## UNE ÉCOLE RECONNUE DANS LES CLASSEMENTS

Notoriété de la formation, débouchés, salaire à la sortie, satisfaction des étudiants... L'IIM et ses formations apparaissent régulièrement en tête des palmarès édités par la presse spécialisée.

**Les bachelors et masters de l'IIM figurent au top dans les classements Eduniversal.**

## 1<sup>ÈRE</sup> ÉCOLE FRANÇAISE DU NUMÉRIQUE

Si tous les métiers, sans exception, sont impactés par le numérique, toutes les écoles ne forment pas au numérique. L'IIM est la première école consacrée à la révolution digitale, depuis sa création en 1995. La formation couvre tous les domaines du numérique à travers six axes et une pédagogie centrée sur les projets et l'entreprise.

## UNE ÉCOLE ENGAGÉE ET RESPONSABLE

Les enjeux environnementaux et sociétaux sont au cœur des programmes, de la recherche et des activités des écoles du Pôle Léonard de Vinci.

**Nous voulons préparer nos étudiants à contribuer activement aux indispensables évolutions de la société et des entreprises.**

L'enjeu est de former des diplômés citoyens et responsables capables de répondre aux défis d'un monde global.

## 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, plus haut niveau de reconnaissance des écoles privées. À un niveau 6 pour les formations Bachelor. À un niveau 7 pour les formations Mastère.

Il s'agit de certifications professionnelles permettant une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles.



# 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/.

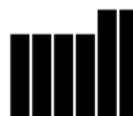
DON'T  
NOD

UBISOFT

Mediametrie

UNREAL  
ENGINE

AXA



U  
UDECAM

FOCUS  
ENTERTAINMENT

VR  
CONNECTION

France  
Immersive  
Learning

HOMA

SOCIETE  
GENERALE

afjv  
Agence Française  
pour le Jeu Vidéo

orange™

TACTICAL  
ADVENTURES

Adobe





## RÉSEAUX ET SYNDICATS PROFESSIONNELS DES MÉTIERS DU DIGITAL ET DES INDUSTRIES CRÉATIVES

- **SNJV** / Syndicat National du jeu vidéo
- **Réseau des écoles du jeu vidéo**
- **Alliance Digitale/IAB** / Principale association des acteurs du marketing digital en France
- **Club DA** / Le club des Directeurs artistiques
- **Cap Digital** / Pôle de compétitivité et de transformation numérique
- **RECA** / Réseau des écoles de cinéma d'animation
- **Designers Interactifs** / 1<sup>ère</sup> organisation professionnelle des métiers du design numérique en France
- **Talents du numérique** / Association qui réunit monde de la formation et entreprises du numérique
- **Cumulus** / Réseau international d'écoles d'Art et Design
- **IREP** / Institut de recherches et d'études publicitaires



Léa Bernasconi  
 Mastère Direction Artistique  
 (Promo 2023)  
 Distinguée au **CONCOURS RÉGIONAL  
 DE PHOTO DU CROUS**  
 avec sa prêtresse de Cthulhu

**ATOMIK et INTIERRUPTED**  
 Deux jeux vidéo conçus par des étudiants  
 de la promo 2024 sélectionnés à la  
**GAME DEVELOPERS CONFERENCE DE SAN FRANCISCO**



# Success stories

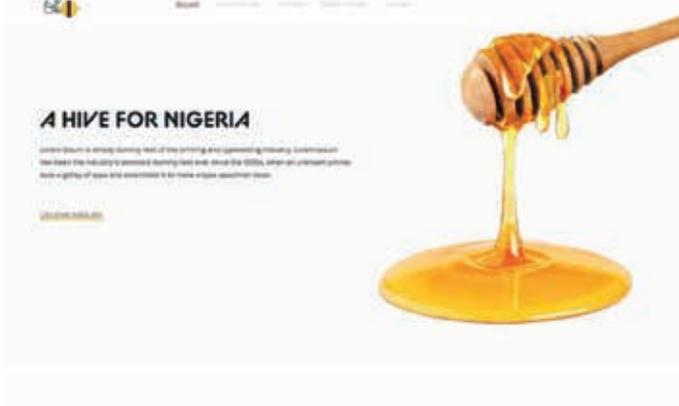


**IMPULSION**  
 Jeu de plateforme créé  
 par trois élèves de l'IIM,  
 nommé dans la catégorie  
 Meilleur jeu étudiant aux  
**GAME AWARDS  
 DE LOS ANGELES**

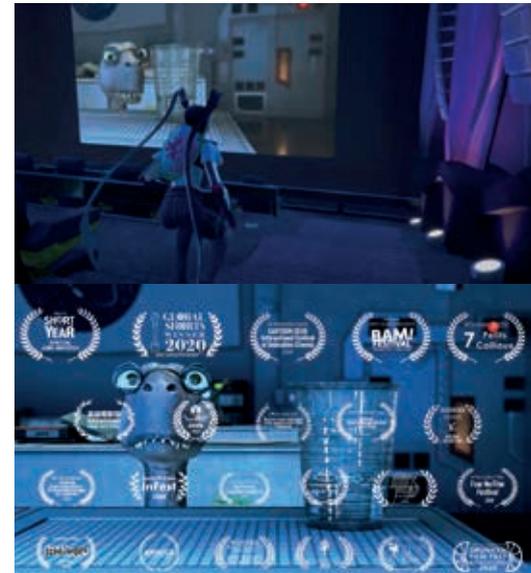


**AVIAN**  
 Jeu vidéo développé par des étudiants  
 de la promo 2022, nommé dans  
 la catégorie **#BESTSTUDENTGAME**  
 au **#BIGFESTIVAL2023** (Brésil)





Allegra  
 Mastère Direction Artistique  
 (Promo 2023)  
 Prix d'honneur  
**CUMULUS GREEN**,  
 concours porté par  
 l'association mondiale  
 de l'art, du design,  
 de l'éducation



Plusieurs fois récompensé  
**DINOSAURS: THE TRUE STORY**  
 (promo 2020)  
 Sélectionné parmi neuf courts  
 métrages 3D au **FESTIVAL  
 SHORT NITE SUR FORTNITE**



Juliette et Khaled  
 Mastère stratégie e-business  
 (promo 2021)  
 Ils remportent l'**AMAZON  
 CAMPUS CHALLENGE**  
 pour leur stratégie de  
 développement des ventes  
 en ligne de la marque  
 La Maison des Sultans



Domitille (promo 2023)  
 Finaliste du **DISNEY ART CHALLENGE SAISON 9**  
 avec son projet "Du sable dans ma valise"



Kévin, Gauthier, Sozig,  
 Nicolas et Aurélien  
 (promo 2021)  
 Prix du public pour  
 leur campagne au  
**MLLE PITCH AWARDS**,  
 en partenariat avec  
 la Fondation Abbé Pierre



# 10 000

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



## 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.

## 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**.



## 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.

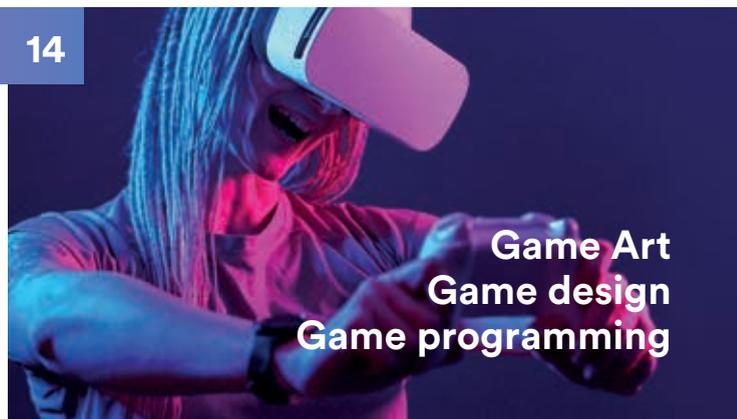
# 6 axes métiers



## Jeux vidéo

14

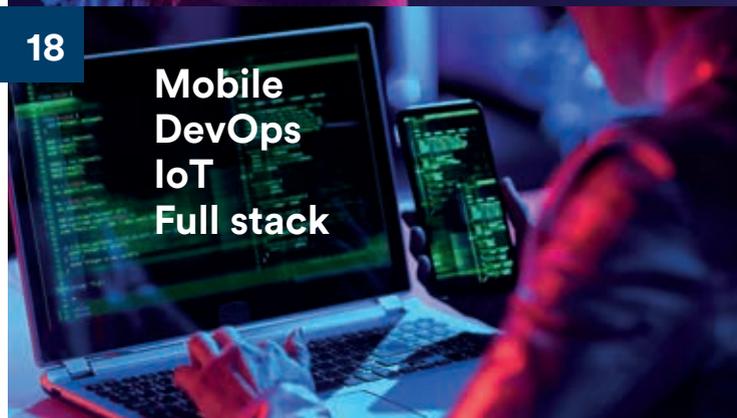
**À vous de jouer !** Phénomène culturel aujourd'hui majeur dans le monde, le jeu vidéo est aussi une industrie qui ne cesse d'évoluer tant sur le plan technologique que créatif. Le secteur recherche en permanence des profils talentueux pour constamment repousser les limites de la créativité.



## Coding & digital innovation

18

**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 3D

22

**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 et design

26

**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.



**Design Interactif  
UX/UI  
Product design**



## Communication digitale et e-business

30

**Transformation digitale, digitalisation des processus métiers...** S'il y a un domaine qui a déjà fait sa révolution digitale, 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. Le digital a ouvert des possibilités infinies. Contenu, nouveaux formats publicitaires, influence, plateformes, datas, autant d'outils à exploiter pour les communicants et les marketers.



**Data analytics  
Growth hacking  
Advertising operations**



## Audiovisuel

34

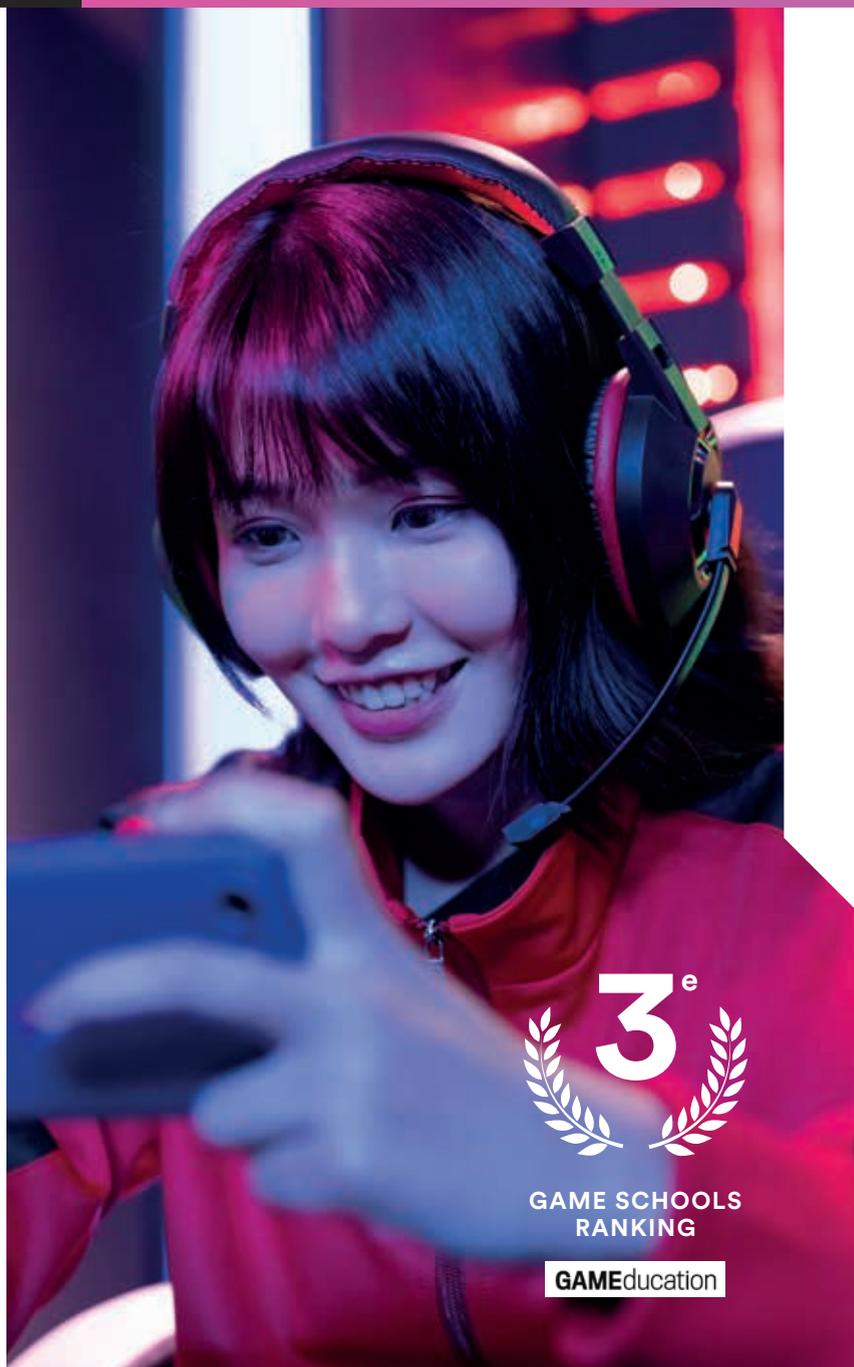
**Les séries et les documentaires font partie des programmes préférés des Français.** Pour les imaginer, les réaliser et les commercialiser, le secteur de l'audiovisuel recherche des personnes créatives, débrouillardes, capables de travailler parfois en horaires décalés, au rythme des tournages. Notre formation en audiovisuel permet d'acquérir les compétences techniques et les savoir-faire artistiques pour réaliser le montage et la postproduction d'une œuvre ou d'un produit audiovisuel : clip, court métrage, long métrage, publicité...



**Cadrage  
Montage  
Post-production  
Live**



# Jeux vidéo



3<sup>e</sup>

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<sup>(1)</sup>

Le bachelor propose aux étudiants une spécialisation, dès la 2<sup>ème</sup> 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

Culture vidéoludique et artistique / Histoire du jeu vidéo / Improvisation & design / UNREAL pour 3D / Zbrush pour 3D / Unity / Level Design, UX Design / C++ , C# , Unreal, Algorithmes / QA testing, Gamefeel

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

EN  
PARTENARIAT  
AVEC UQAC



## MASTÈRE Production et Marketing du jeu vidéo<sup>(2)</sup>

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<sup>(2)</sup>

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

EN  
PARTENARIAT  
AVEC UQAC



## MASTÈRE Game Design<sup>(2)</sup>

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

EN  
PARTENARIAT  
AVEC UQAC



## MASTÈRE Game Programming<sup>(2)</sup>

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 avancé / Création d'outils avancé / Programmation réseau / Multithreading / Unreal / Projets, jam et créativité

### ALUMNI JEUX VIDEO



**Maurice Fontaine**  
Promo 2018

> Chef de produit  
BANDAI NAMCO



**Emma Unucic**  
Promo 2019

> Associate Producer  
DONTNOD



**Ophélie Foucault**  
Promo 2021

> Gameplay Programmer  
UBISOFT MONTRÉAL

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



# 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 2023**  
> UBISOFT  
Caroline Bancquart,  
Ismail El Aissaoui,  
Sacha Jacquemin,  
Aurore Bury  
(Promo 2020)



**DEAD ISLAND 2**  
> PLAION  
Cassandra  
Dutilh Lafrance  
(Promo 2017)  
Baptiste Figeac  
(Promo 2022)



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



**BEYOND GOOD  
& EVIL 2**  
> UBISOFT  
Allan Claver  
(Promo 2021)

**BECOME A SPACE PIRATE  
LEGEND**



## EQUINOXE

### EQUINOXE

Exploration / puzzle game

Projet de 5<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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

## TEMANAVA



### ELIF

Puzzle game / platformer pour enfants

Projet de 5<sup>ème</sup> 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



### GAME CAMP 2023



PARIS GAME WEEK 2022



### RENDEZ-VOUS SUR LE PLAY STORE...



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





## 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<sup>(1)</sup>

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

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

EN  
PARTENARIAT  
AVEC L'ESILV



DOUBLE  
DIPLOME  
IIM/ESILV



## MASTÈRE ●

### Lead Fullstack Développeur<sup>(2)</sup>

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 Mobile<sup>(2)</sup>

#### 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

## MASTÈRE

### Creative technology designer<sup>(2)</sup>

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<sup>(2)</sup>

#### 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 SYSTEMES



**Isaure JUSTAUD**

Promo 2010

> Directrice de Projet Digital  
MAZARINE

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

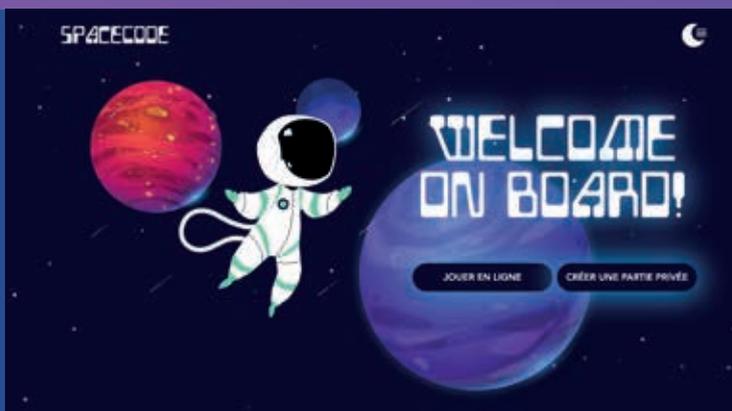


# Wall of fame

## SPACECODE

Plateforme en ligne dédiée à l'univers de la programmation

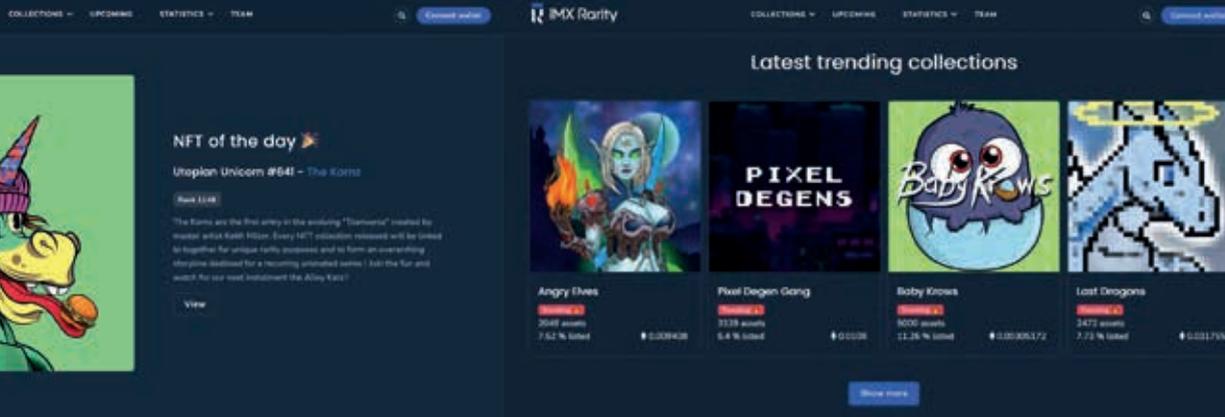
Antoine Durussel, Mélanie Auray, Nicolas Brazzolotto, Benjamin Pichon, Julien Dupont, Noa Devillers  
Mastère Management de la transformation digitale et Ingénierie Web et Mobile  
(Promo 2023)



## APPLICATION ONE4TRIP

Un assistant de voyage

Nicolas Simon, Maxime Dupêcher, Zakaria Khaine, Valentin Genauzeau, Elliot Frelin, Alexandre Bessis,  
(Promo 2021)



## IMX RARITY

La marketplace de NFT

Édouard Courty  
Mastère Ingénierie Web & Mobile  
(Promo 2020)

Yannis Obert  
Bachelor Coding & Digital Innovation  
(Promo 2025)

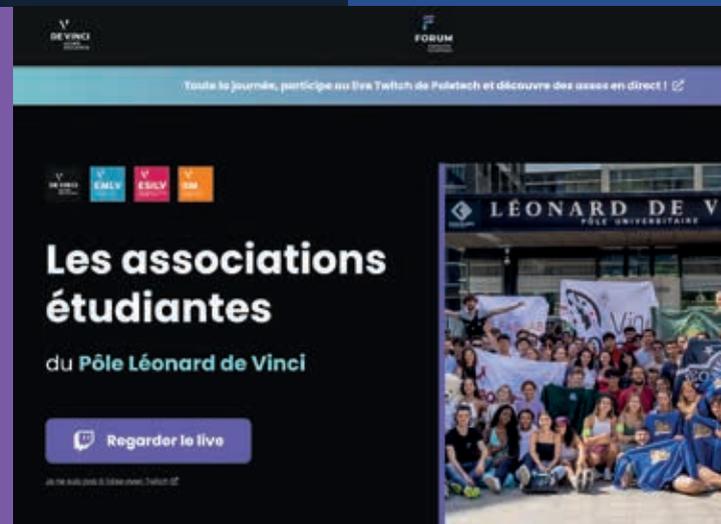


## VIVATECH 2023

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'applicatifs. Il existe tout un aspect d'interactions avec nos objets du quotidien qui ont continuellement été des vecteurs d'innovations. L'axe Coding & Digital Innovation travaille avec ses étudiants sur la conception de tels objets en prenant en compte les enjeux d'utilisation, de données et de sécurité.



### NEXUS DATA

Projet d'année de master

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

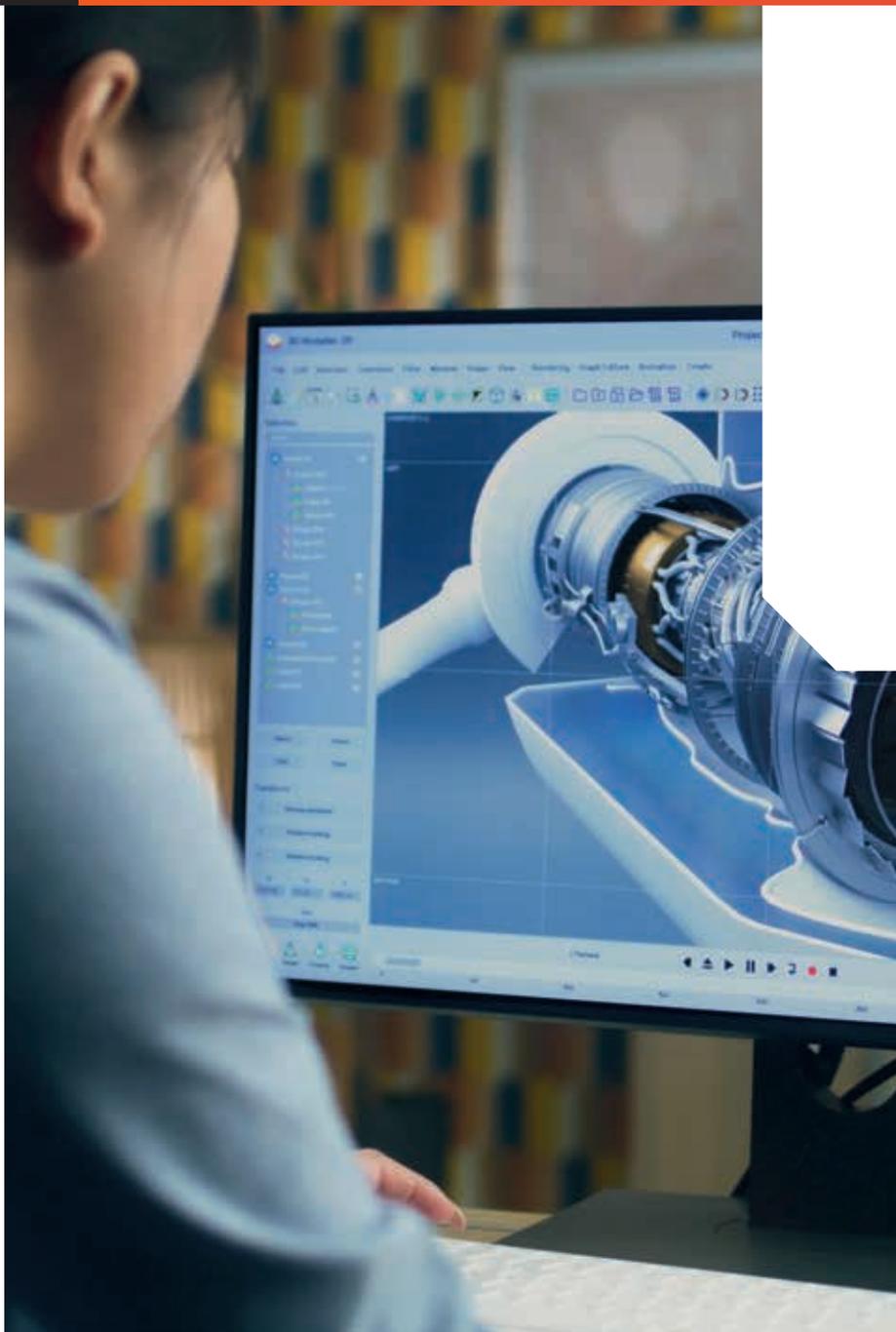
### ADAPTER UN JEU TV DES ANNÉES 90-2000 DANS LE MÉTAVERS THE SANDBOX EN VOXEL ART

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



### BOURSE AUX PROJETS 2023

La BRED Banque Populaire, souhaitant améliorer l'ergonomie de son application BREDConnect  
3<sup>ème</sup> année de Bachelor  
(Promo 2025)



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

## BACHELOR Animation 3D<sup>(1)</sup>

Le bachelor propose aux étudiants un programme poussé pour leur permettre d'acquérir de solides bases techniques en animation 3D afin de réaliser un projet d'animation. Les étudiants apprendront également à développer des compétences de 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...

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



## MASTÈRE

# Réalisation et Animation 3D<sup>(2)</sup>

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<sup>(2)</sup>

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 apprécient 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



**Julia Truong**  
Promo 2020  
> Chargée de production  
UNIT IMAGE



**Pierre-Luc Vettier**  
Promo 2012  
> CEO - Co Founder  
Creative Director  
ZERO GAMES STUDIOS

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



# Wall of fame



## HEROES

Gagnants de la Bourse  
aux Projets  
(Promos 2023 / 2024)



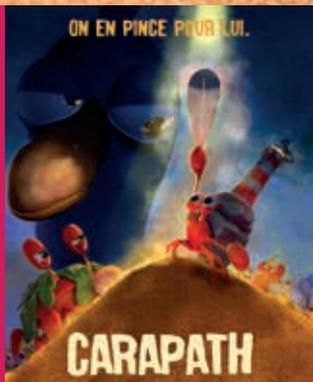
## ASTÉRIX : LE SECRET DE LA POTION MAGIQUE

> MIKROS ANIMATION  
Marion Bayard  
(Promo 2013)



## CARAPATH

Aurélien Mornet,  
Guillaume Back,  
Alexandre Castelsague,  
Lorena Le Gal,  
Baptiste Poncelet  
(Promo 2022)



## NIGHT QUEST

Le court métrage 3D  
de la promo 2021,  
un succès sur Youtube



## LE CHANT DES VAGUES

Un court métrage 3D poétique  
sur un bateau de migrants qui  
dérive sur la Méditerranée.  
Ce court métrage permet aux  
étudiants de s'éloigner du film  
familial pour aborder  
des thèmes plus intenses.  
(Promo 2023)



FESTIVAL D'ANNECY 2023



**BOB L'ÉPONGE,  
ÉPONGE EN  
EAUX TROUBLES**  
> MIKROS ANIMATION

Julia Truong  
(Promo 2020)  
Alexandre Gasulla  
(Promo 2018)  
Marion Bayard  
(Promo 2013)  
William Vagnon  
(Promo 2012)



**MEMORIES**

Lilian Kryvenac,  
Enzo Petey,  
Nicola Sousa Esteves,  
Margaux Choque  
(Promo 2022)

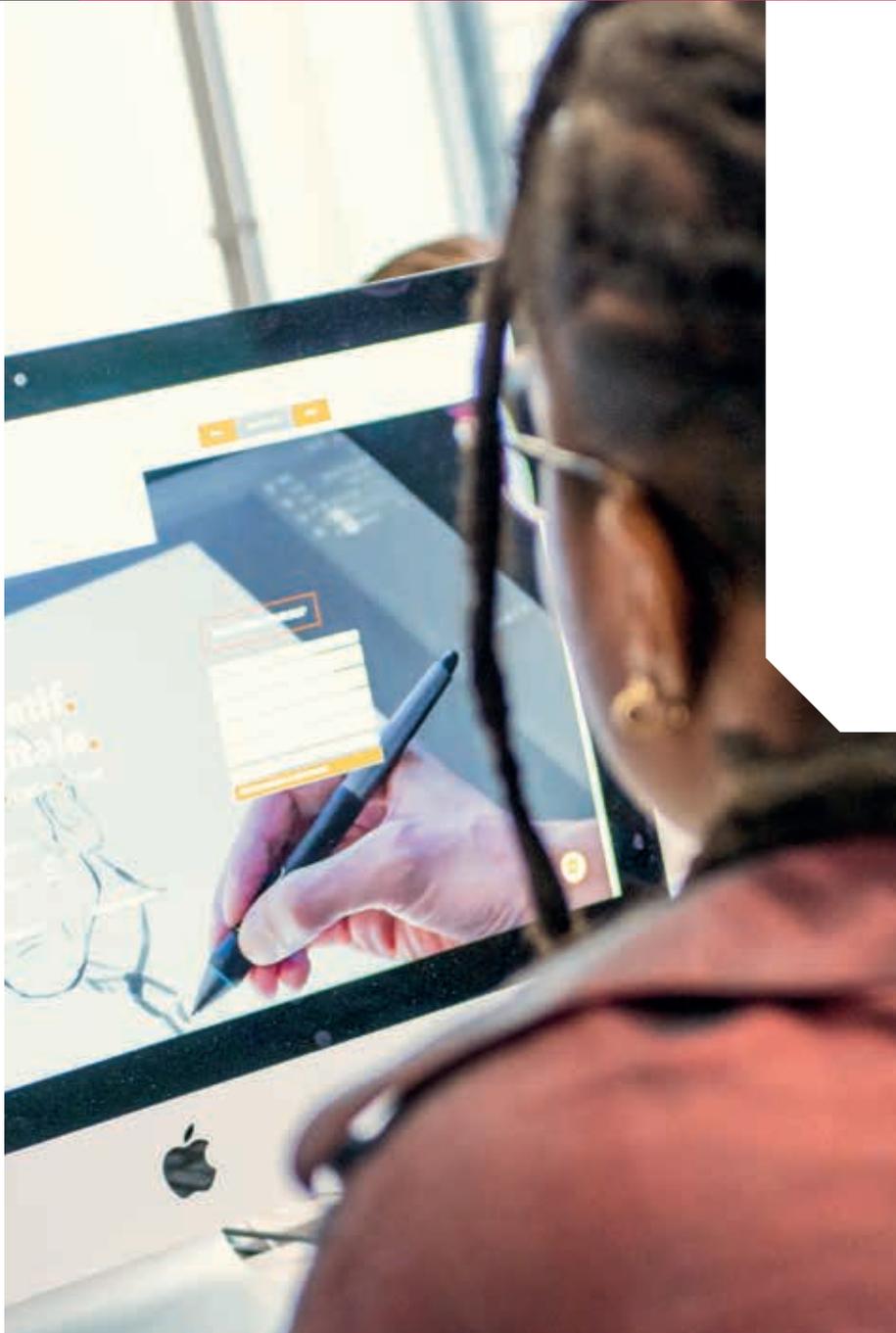


**ÉTERNELLE NOTRE DAME**



**FORUM DES IMAGES**

Projection des courts métrage des étudiants de l'IIM



## 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
- . Web designer
- . Chef de projet communication visuelle
- . Customer Experience designer
- . Creative technologist
- . Concepteur d'installations interactives
- . Architecte de l'information
- . Responsable innovation
- . Ergonome
- . Chef de projet...

## BACHELOR

### Création et design<sup>(1)</sup>

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

## MASTÈRE

### Interactivité et UX Design<sup>(2)</sup>

#### 2 spécialisations

Design interactif / UX/UI pour le web

Le mastère Interactivité et UX design 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

### Direction artistique<sup>(3)</sup>

#### 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

Studio créatif : création et concept multimedia / Relation client et brief créatif / Gestion design graphique / UX/UI design / Producer TV / Campagnes publicitaires : film, shooting, showreel, scénographie... / Conférences métiers de la direction artistique

## MASTÈRE

### Product design UX-UI<sup>(2)</sup>

Le Mastère Product design UX-UI 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

User centered design (UCD) / User experience design (UXD) / Prototypage / Ergonomie / Interface homme machine / Conférences métiers



## ALUMNI CRÉATION & DESIGN

AUSTRALIE.GAD



**Alexandre Annequin**

Promo 2017

> Directeur Artistique  
AGENCE AUSTRALIE

UA USER ADGENTS



**Miriam Djebloun**

Promo 2017

> UX/UI Designer  
USER ADGENTS

DISNEYLAND  
PARIS



**Laury Cohen**

Promo 2020

> Product Owner  
DISNEYLAND PARIS

(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

## PODCAST SUR L'ORIENTATION SCOLAIRE

Clément Echard  
Mastère  
Direction Artistique  
(Promo 2022)



## CONCOURS MLE 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)



## CONCEPT BOARD /IMAGINE - LE FILM

### ANALYSE

Le projet consiste à concevoir un jeu vidéo interactif qui sensibilise le public à la situation des réfugiés en Afrique. Le jeu sera basé sur le film 'Imagine' de Médecins du Monde.

### CONCEPT

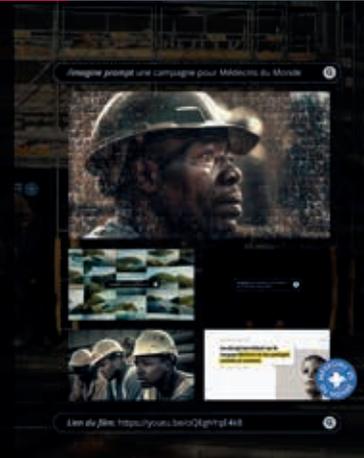
Le jeu sera un jeu de rôle où le joueur incarne un réfugié qui doit survivre dans un environnement hostile. Le jeu sera basé sur le film 'Imagine' de Médecins du Monde.

### BASELINE

Le jeu sera basé sur le film 'Imagine' de Médecins du Monde.

### ÉQUIPE

Le jeu sera basé sur le film 'Imagine' de Médecins du Monde.



## CONCOURS MLE PITCH AWARDS

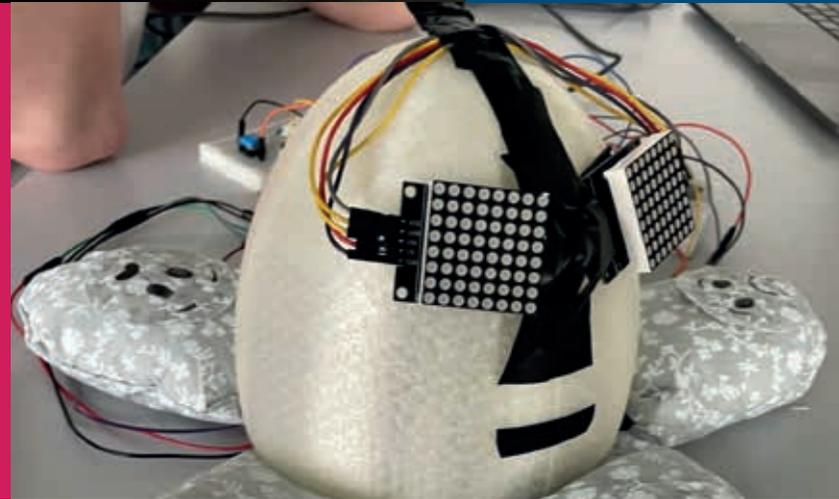
en partenariat avec  
les Médecins du Monde

Tamim Mortaza, Jules  
Cointrel, Vincent Filip,  
Quentin Robelin, Rachel  
Albersario, Édouard Baillon  
4<sup>ème</sup> année de Mastère  
Direction Artistique  
(Promo 2024)



## PROTOTYPAGE D'OBJETS CONNECTÉS AU CREATIV' LAB

Mastère Interactivité  
et UX Design  
(Promo 2024)





Le musée du  
**5 Juin 1944**

Projet « 1944 »  
 A5 DA & IUX D - IIM



Noémie DUBUISSON / Louis PICHON / Thomas BRANCHET / Thomas BRAND / Loris MARDEL

**ADOBE CREATIVE JAM**  
 en partenariat exclusif  
 avec Adobe France

**PRIX ADOBE :**  
**MUSÉE DU 5 JUIN 1944**

Thomas Branchet,  
 Louis Pichon,  
 Loris Mardel,  
 Noémie Dubuisson,  
 Thomas Brand  
 (Promo 2023)



**RÉINTERPRÉTATION  
 DE FLOWER BY KENZO**

Dominica Muendi  
 Direction Artistique  
 (Promo 2024)

**ADOBE CREATIVE JAM**  
 en partenariat exclusif  
 avec Adobe France

**PRIX IIM :**  
**MUSÉE DU PARFUM**

Marwa Sbikhi, Léo  
 Lemaire, Mathilde  
 Kaiser, Ismail Hutet,  
 Victor Benderradji-  
 Plazanet  
 (Promo 2023)



**CRÉATION DU DESIGN  
 SYSTEM GOZO**

Matteo Gonzalez  
 Mastère Interactivité  
 et UX Design  
 (Promo 2024)



## LE PLEIN DE DEBOUCHÉS

L'axe communication digitale et e-business ouvre sur une multitude de métiers liés au community management, à la communication numérique, à la création de contenus, à l'analyse de la data.

- . Social media manager
- . Consultant communication
- . Digital brand manager
- . Growth hacker
- . Responsable e-commerce
- . Responsable e-business
- . Responsable e-CRM
- . Traffic analyst
- . Responsable Marketing
- . Business developer
- . Trade marketer
- . Traffic Manager
- . Chef de projet digital
- . Media Trader
- . Data analyst
- . Key Account Manager
- . Digital Marketing Manager...

## BACHELOR

### Communication et e-business<sup>(1)</sup>

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<sup>(2)</sup>

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 e-business<sup>(2)</sup>

### 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.

### Exemples de modules

Stratégie digital marketing / Stratégie content marketing / Stratégie data marketing / Stratégie digital media / E-commerce / Management de projet digital

## MASTÈRE Stratégie social media et influence<sup>(3)</sup>

### 2 spécialisations Digital Production / Advertising operations

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

## MASTÈRE Digital Marketing et Data Analytics<sup>(3)</sup>

Former les marketeurs de demain, qui disposeront de compétences dans l'élaboration de stratégies digitales, 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

## 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



## TOURNAGE DE L'ÉMISSION "THE E-COMMERCE SOCIETY"

Opérer la couverture de l'émission sur les réseaux sociaux, encore une mission réussie pour les étudiants IIM



## 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

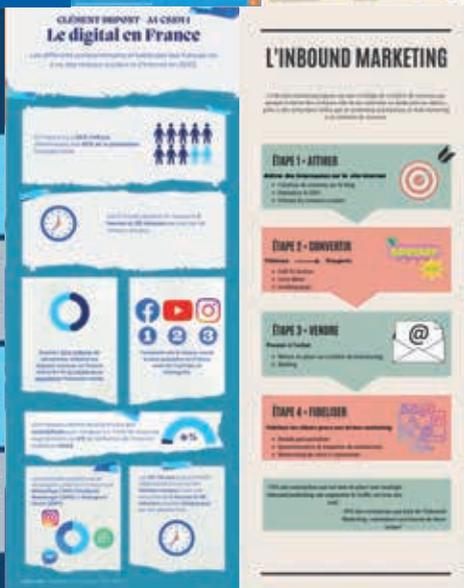


## MISSIONS DE CONSEIL AVEC DRÔNE PRÉCISION

**INFOGRAPHIES RÉALISÉES DANS LE CADRE D'UN COURS SUR SOCIAL CONTENT**  
Mastère SSMI



**FORUM PROFESSIONNEL DE L'ALLIANCE DIGITALE DÉCEMBRE 2022**  
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 & Ebusiness



**MISSION DE CONSEIL POUR INTERMARCHÉ**





# Audiovisuel



## MÉTIERS VISÉS

- . Cadreur / Monteur
- . Ingénieur son
- . Réalisateur podcast ou reportage
- . Chargé de production / post-production

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

**Le Bachelor Audiovisuel est construit autour des compétences liées au métier de journaliste-reporter d'images (JRI) et au métier de chargé(e) de production et post-production.**

À travers une méthode pédagogique d'apprentissage par projets, vous serez mis en situation professionnelle en étant tour à tour reporter, journaliste, chargé de production et serez encadrés et évalués par des professionnels aguerris du secteur de l'audiovisuel.



## EXEMPLES DE COURS

- . Rédaction reportage
- . Storytelling et board
- . Montage
- . Cadrage
- . Production et post-production
- . Reportage d'images
- . Management d'équipe

## EXEMPLES DE PROJETS

- . **Adobe Creative Week**  
avec notre partenaire Adobe
- . **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 réalisation podcast ou reportage**  
production, écriture et réalisation

## IMMERSION PROFESSIONNELLE

- . **Stage** facultatif en 2<sup>ème</sup> année  
(fortement conseillé)
- . **Alternance** en 3<sup>ème</sup> année  
(notre Service des Relations Entreprises  
accompagne les étudiants)



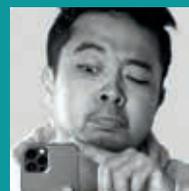
**Axel LUZAYADIO**  
Promo 2015

**Chef de projet sur LE CLIP DE YOUV DEE  
"DE TOI". Plus de 320 000 vues**

## 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



# 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'étranger.

## 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.

- **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



## 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



## 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

# 10

PAYS

### 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

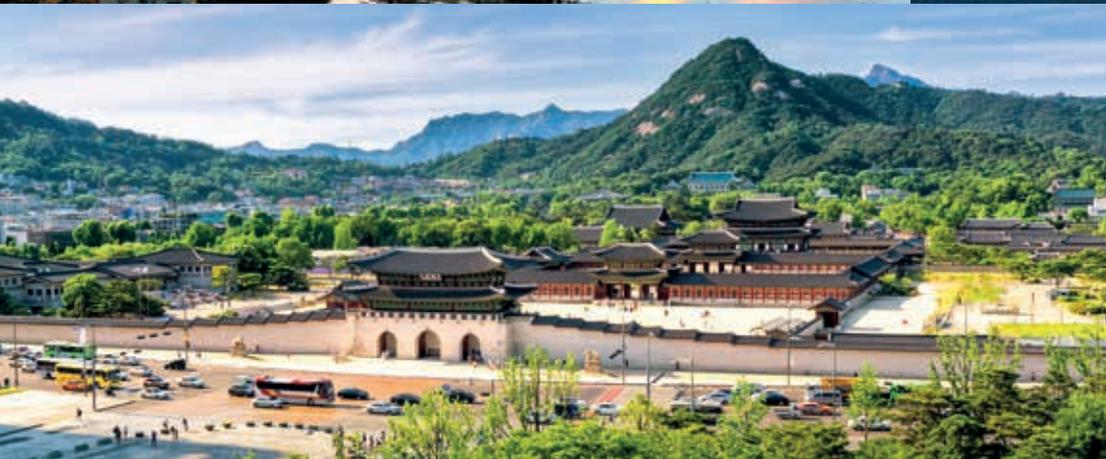
### Nouvelle-Zélande

. Auckland University of Technology

### Royaume-Uni

. Arts University, Plymouth  
. Brunel University, London

Liste de partenaires au 01/09/2023, 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.



Bob l'éponge, Éponge en eaux troubles



**Antoine Deprez**  
Promo 2018  
Assistant de production  
**FORTICHE**



The Banishers



**Julien Arnaudet**  
Promo 2018  
CG / lightning /  
composing artist  
**UNIT IMAGE**



Beyond Good Evils 2



Love, death & robots



**Cédric Lachenaud**  
Promo 2013  
Réalisateur  
et Scénariste  
**STUDIO HARI**

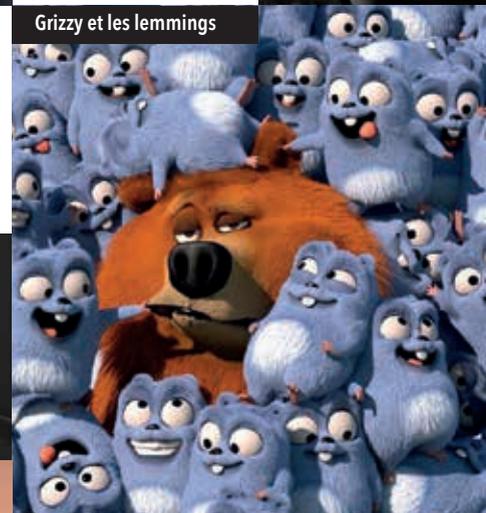
# Nos alumni ont du talent



**Marion Bayard**  
Promo 2013  
Head of Production  
**B-WATER ANIMATION STUDIOS**



**Gabriel Picard**  
Promo 2010  
Co-Founder  
& CEO  
**ATOMIC DIGITAL DESIGN**



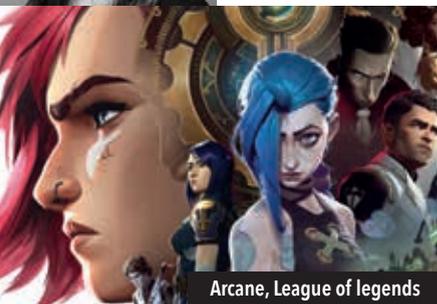
Grizzy et les lemmings



Sherlock Gnomes



**Constance Dufresne**  
Promo 2013  
Senior Account Director  
**TBWA**



Arcane, League of legends



Astérix : le secret de la potion magique



**Vincent Vilas Boas**  
Promo 2019  
UX Designer  
**EDENRED**



**Arnaud Portanelli**  
Promo 2005  
Co-Founder  
**LINGUEO**



**Florent Châtaigner**  
 Promo 2015  
 Content et CRM Manager  
 MOËT HENNESSY  
 DIAGEO FRANCE



**Deathloop**

**Julie Lucot**  
 Promo 2019  
 Product Owner  
 M6 PUBLICITÉ



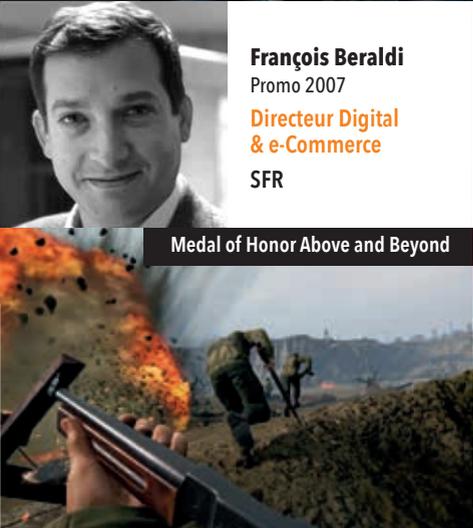
**Elyse**

**Laurène Armandon**  
 Promo 2021  
 Consultante  
 Défense et Sécurité  
 SOPRA STERIA



**Watch Dogs**

**Maxime Chaize**  
 Promo 2021  
 Co-Founder & CEO  
 HOT CHILI GAMES



# 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



# 2 500

OFFRES  
DE STAGES

# 10

FORUMS  
ENTREPRISES  
PAR AN

# 1 000

ALTERNANTS

# 350

INTERVENANTS  
PROFESSIONNELS  
EN ACTIVITÉ



## 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.

# 38

DISCIPLINES  
SPORTIVES

# 3 600

ÉTUDIANTS DES 3 ÉCOLES  
EN SPORT OBLIGATOIRE

## 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.





## JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES PARIS 2024, L'IIM S'ENGAGE

3 piliers animent l'école sur les valeurs olympiques :

- La pratique du sport pour tous, adaptation possible au handisport
- Organiser chaque année la Semaine Olympique et paralympique
- Soutenir les initiatives remarquables comme la Devinci Race (course d'aviron) et la Devinci Run (course à pied).

## INITIATION OU COMPÉTITION

Le sport est obligatoire en 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> 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.



Le Label Génération 2024 a été créé par le Ministère de l'Enseignement supérieur de la Recherche et de l'Innovation en août 2018, dans la perspective des JO 2024. **L'IIM a obtenu ce label dès janvier 2019 et a été renouvelé en 2022 jusqu'en 2025.** Le label vise à développer les passerelles entre le monde scolaire et le mouvement sportif pour encourager la pratique physique et sportive des étudiants. L'IIM s'inscrit totalement dans cette démarche en intégrant dans son programme académique la pratique du sport obligatoire, et en organisant chaque année la SOP, Semaine Olympique et Paralympique et des événements remarquables.

58

ASSOCIATIONS

6

THÉMATIQUES MAJEURES  
ENGAGEMENT, BUSINESS,  
TECHNOLOGIE, MULTIMÉDIA,  
SPORT, ART&CULTURE

350

ÉVÈNEMENTS PAR AN

# 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. La richesse de l'expérience associative permet aux étudiants d'acquérir une maturité et de tisser des liens utiles tout au long de leur carrière.

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

## TRANSVERSALITÉ

- 3 écoles
- 3 Campus
- Toutes promotions et tous cursus

## ANIMATION DE CAMPUS

- Compétitions inter-écoles
- Voyages, soirées, conférences
- Journées à thèmes

## EXPERTISE

- Une équipe 100% dédiés
- Acquisition de compétences
- Bonus et crédits ECTS

## ENGAGEMENT

- Evènements citoyens et solidaires
- Voyages humanitaires
- Projets écologiques et inclusifs

Plus d'infos sur les associations sur [devinci.fr](http://devinci.fr)



# Des campus connectés

Réaliser ses études dans le digital à l'IIM, c'est possible à Paris et à Nantes. 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 le campus du Pôle Léonard de Vinci à Nantes.

## 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 m<sup>2</sup> sur huit étages. **Creative Lab, Studio fond vert, amphithéâtre, Hub, espace de co-working, studio Podcast, salles informatiques, salles tablettes graphiques, Creativity room, GameLab, Digital room...**

## UN CAMPUS TRANSVERSAL AU CŒUR DE NANTES

Les étudiants de l'IIM Nantes partagent le campus avec les élèves-ingénieurs de l'ESILV engineering school sur un plateau de 1 500 m<sup>2</sup> 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.

- **Un portail étudiant** pour retrouver toute l'information liée à vos cours : agenda, lien vers les cours à distance, scolarité, replays de vos cours...
- **Une plateforme d'enseignement à distance** (De Vinci Learning)
- **Zoom** pour les cours en session live et les événements en ligne
- **Teams** pour les travaux d'équipes à distance synchrone
- **Wooclap** pour l'interactivité dans vos classes en présentiel comme à distance
- **La suite Microsoft Office 365** pour travailler de manière collaborative
- **Une Toolbox du digital** (LinkedIn Learning) pour acquérir les compétences et maîtriser les outils de votre scolarité



# Admissions & concours



## 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.

### • 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

## 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

## 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 ou/et 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 leur scolarité ainsi que de leur 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](mailto: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
- **Double diplôme IIM / EMLV Digital Marketing and Data Analytics**
  - . Sélection sur dossier et entretien de motivation
  - . Le candidat doit avoir validé un diplôme de niveau 6 ou 180 crédits ECTS

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<sup>ème</sup> 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 apportée 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](mailto:vae.iim@devinci.fr)  
Tél : 01 81 00 30 65

# Rencontrez-nous

Tout au long de l'année, l'IIM Digital School organise des journées portes ouvertes et des webinaires pour répondre aux questions de nos futurs candidats.

**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.

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 les passionnés, des **Summer Schools** d'une semaine ont lieu au mois de juillet.

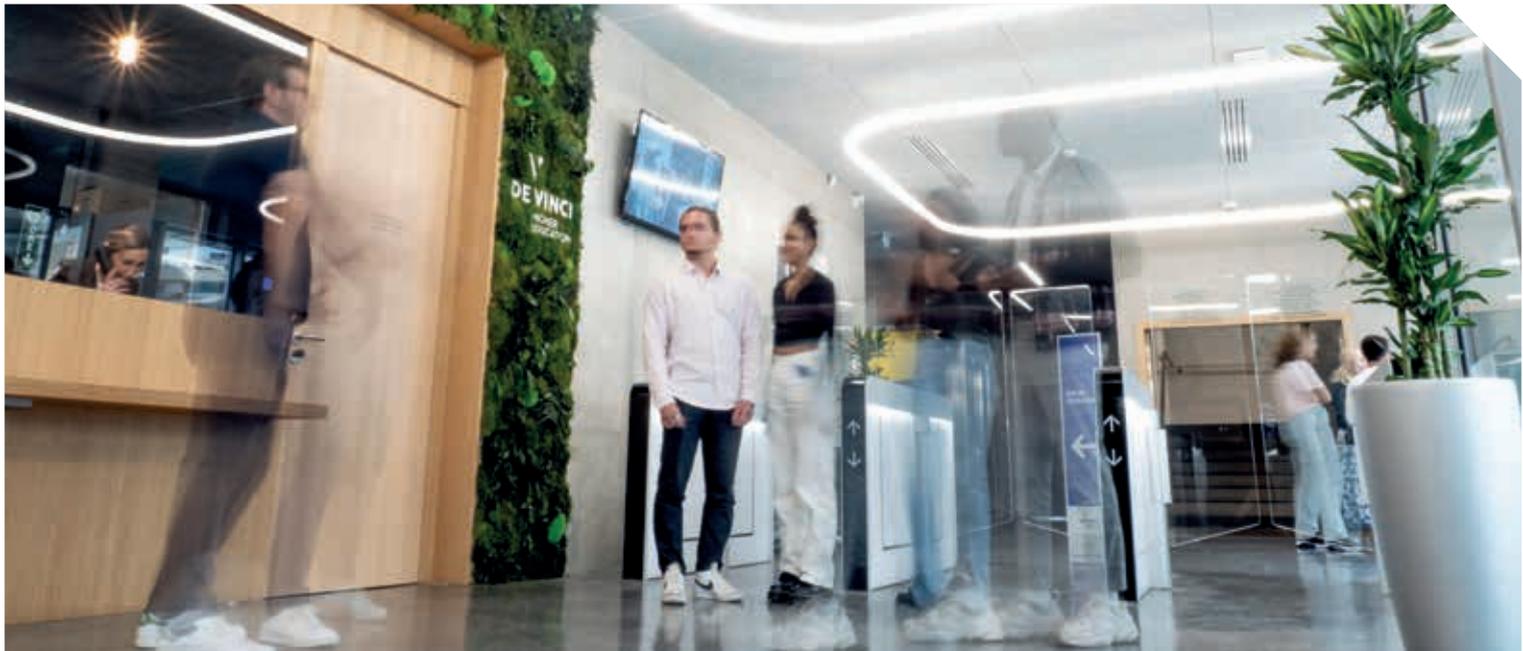


Pour toute question vous pouvez contacter les équipes admissions

[admissions@iim.fr](mailto:admissions@iim.fr)



Consultez notre site pour découvrir les prochaines dates



## 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

### FRAIS DE SCOLARITÉ

Pour l'année 2024/2025, le coût de la formation s'élève par année à :

#### CAMPUS DE PARIS

- . Année 1 : 8 100€
- . Année 2 : 8 300€
- . Année 3 : 8 300€ ou Alternance
- . Année 4 : 8 700€ ou Alternance
- . Année 5 : 8 700€ ou Alternance
- . Restart / rentrée de février : 6 900€
- . Mastère DMDA : 11 300€
- . Digital Master Bootcamp : 8 300€

#### CAMPUS DE NANTES

- . Année 1 : 7 100€
- . Année 2 : 7 300€
- . Année 3 : Alternance
- . Année 4 : Alternance
- . Année 5 : Alternance



## 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**  
**3D**  
**Créa**  
**Com**  
**Audiovisuel**



DIGITAL SCHOOL  
DE VINCI PARIS NANTES

Le Pôle Léonard de Vinci, ce sont trois écoles délivrant des diplômes reconnus à Paris La Défense et à Nantes : 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**



Établissement privé d'enseignement supérieur technique