

MÉTIERS DU JEU VIDÉO



MONTPELLIER
FORMATION
INITIALE



FORMATION
CONTINUE



VAE



RNCP

29970



CPF

284172

La Licence Professionnelle **Métiers du Jeu vidéo** est une formation polyvalente ouvrant à une connaissance étendue des métiers du monde du jeu vidéo industriel, indépendant, artistique et culturel. Les différents enseignements dispensés permettent aux étudiants et étudiantes d'acquérir les savoirs et savoir-faire nécessaires à la production d'un jeu vidéo. Plusieurs enseignements spécifiques permettent une orientation stratégique autour du game design (conception de jeu), de l'user experience design (contrôle de la qualité de l'expérience de jeu), des méthodologies agiles et d'analyse d'usage (gestion de projet à fort indice créatif) articulés autour de technique de programmation et d'infographie.

Chaque cours proposé initie une série d'exercices sous forme de projets (développement en équipe de jeux vidéo) permettant tout au long de l'année aux étudiants et étudiantes de constituer un solide portfolio afin de démarcher le milieu professionnel. Les étudiants et étudiantes au sein de la formation rencontrent régulièrement des acteurs majeurs du milieu professionnel du jeu vidéo permettant de consolider leur réseau en développant une connaissance au plus près du terrain des différents corps de métiers : développeur-testeur, user experience designer, game designer, level designer, graphiste 2D, graphiste 3D, programmeur, chef de projet, community manager, responsable marketing, etc.

La Licence Professionnelle « Métiers du Jeu vidéo » porte sa vocation universitaire autour d'enseignements construits sur l'histoire, la culture, la sociologie et la philosophie du jeu dans une dimension artistique, culturelle et critique.

La formation se complète de modalités d'insertion professionnelle : stage d'une durée de 6 mois maximum dans le domaine du jeu vidéo.

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Culture, Arts & Médias
- Numérique
- Industries Culturelles & Créatives



PORTRAITS
DE DIPLOMÉS
RÉUSSITES
STAGES
MÉTIERS
INSERTION PRO

www.dicopro.univ-montp3.fr

“ Conception critique et artistique du jeu vidéo : théories, techniques et pratiques ”

ATOUTS ET COMPÉTENCES CLÉS

- Concevoir et modéliser des récits ludiques et interactifs : les mettre en image, les mettre en système,
- Maîtriser les techniques de conception interactives et collaboratives,
- Prototyper ses idées à l'aide de différentes techniques et technologies,
- Être capable de coordonner une production vidéoludique,
- Être garant de l'expérience ludique et de la cible,
- Être capable d'assurer la gestion de projet à fort indice créatif,
- Communiquer en français et en anglais, par oral et par écrit, de manière pluridisciplinaire avec les différents corps de métiers dans une situation de production,
- Être capable d'initier et de favoriser des processus d'innovation en production,
- Être capable de veiller à l'optimisation des expériences ludiques,
- Être créatif dans la contrainte et dans un cadre précis,
- Savoir analyser avec esprit critique un cahier des charges et savoir y répondre.

LICENCE PROFESSIONNELLE

MÉTIERS DU JEU VIDÉO



UFR 1

FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE

La Faculté offre un enseignement diversifié dans le domaine des Humanités et des Arts : Langues anciennes, Littérature, Philosophie, Psychanalyse, Théâtre, Cinéma, Arts plastiques et Musique..

+ d'infos : ufr1.www.univ-montp3.fr



PUBLIC CIBLE ET PRÉ-REQUIS

SONT ADMIS À CANDIDATER LES ÉTUDIANTS TITULAIRES :

- Soit d'un diplôme national sanctionnant deux années d'études dans l'enseignement supérieur (120 ECTS ou crédits)
- Soit d'une validation d'acquis si vous n'êtes pas titulaires d'un niveau BAC+2

PUBLIC CIBLE

- Étudiants titulaires d'une L2, plus particulièrement dans les filières Arts plastiques, Sociologie, Philosophie, Lettres, Info-com, LEA, Sciences du langage parcours Langage, média, communication, Cinéma, Informatique, ou d'un DUT ou BTS Communication, Informatique, Arts graphiques ou numériques (liste non exhaustive).

CRITÈRES DE SÉLECTION

La sélection se fait sur dossier de candidature, par une commission composée de professionnels et d'enseignants, puis admission après concours écrit et oral. Le dossier de candidature est à télécharger sur le site de l'université Paul-Valéry.



2 SEMESTRES



60 CRÉDITS AU TOTAL
30 ECTS PAR SEMESTRE

CONDITIONS D'ACCÈS

CANDIDATURE VIA LA PLATEFORME ECANDIDAT

Le dossier de candidature est à télécharger sur le portail **ecandidat** de l'université Paul-Valéry.

■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DES RELATIONS INTERNATIONALES :

mobilite.individuelle@univ-montp3.fr

Pour les étudiants de nationalité étrangère (hors UE et pays assimilés) et titulaires de diplômes étrangers.

■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA FORMATION CONTINUE (SAFCO) :

ufr1.fc@univ-montp3.fr | 04 67 14 55 70

Pour les professionnels en activité et les demandeurs d'emploi en reprise d'études et en démarche de VAP.

Pour une demande de VAE : vae@univ-montp3.fr

L3
LICENCE 3

SEMESTRE 5

SCIENCES DES ARTS APPLIQUÉES AUX JEUX VIDÉO ■ 6 ECTS | 39H

GAME DESIGN : PRATIQUES THÉORISÉES ■ 5 ECTS | 39H

TECHNOLOGIES DES JEUX VIDÉO : LANGAGE ET PROTOTYPAGE ■ 3 ECTS | 36H

INITIATION AUX OUTILS D'INFOGRAPHIE 2D ET 3D ■ 3 ECTS | 36H

GESTION DE PROJET : MÉTHODES AGILES ET PARTICIPATIVES ■ 5 ECTS | 39H

PROJET TUTORÉ ■ 5 ECTS | 66H

Moteur de jeu et travail collaboratif (40h) | Expressivité du gameplay (26h)

CULTURE DU JEU VIDÉO : RENCONTRES PROFESSIONNELLES ■ 1 ECTS | 36H

ANGLAIS SPÉCIALISÉ ■ 2 ECTS | 39H

SEMESTRE 6

EXPÉRIENCES JOUEURS ET ERGONOMIE : USER RESEARCH DESIGN ■ 4 ECTS | 39H

LEVEL DESIGN : PRATIQUES THÉORISÉES ■ 3 ECTS | 39H

TECHNOLOGIES DES JEUX VIDÉO : LANGAGE ET PROTOTYPAGE ■ 3 ECTS | 36H

INITIATION AUX OUTILS D'INFOGRAPHIE 2D ET 3D ■ 3 ECTS | 36H

PROJET TUTORÉ ■ 9 ECTS | 90H

Conception (30h) | Pré-production (30h) | Production (30h)

CULTURE DU JEU VIDÉO : RENCONTRES PROFESSIONNELLES ■ 2 ECTS | 30H

STAGE ET AUTRES MODALITÉS D'INSERTION PROFESSIONNELLE ■ 6 ECTS

2023 - 2024

Tous bacs
confondus



Effectifs

20



Taux de réussite

100%

Exemples de missions de stage



- Game designer,
- Narrative Designer,
- Level Designer,
- Character Designer,
- Tester QA.

+ d'infos : ove.univ-montp3.fr



Retrouvez le détail des formations
sur le portail de l'offre de formation
de l'université

www.univ-montp3.fr
rubrique «Offre de formation»
ou en scannant ce QR code

+ D'INFOS

ET APRÈS LA LICENCE...

La licence professionnelle a vocation à déboucher directement sur la vie active. Néanmoins, le titulaire de cette Licence peut candidater en Master 1.

DESIGN ET DESIGN SONORE

Game designer | Level designer | Mission designer | Narrative designer | Sound designer

ASSURANCE QUALITÉ

Développeur-testeur | Coordinateur de playtest | User researcher | User experience designer | Ergonome

GESTION DE PROJET

Chargé de projet | Producer

GRAPHISME

Concept artist | Graphiste 2D | Graphiste 3D | User interface artist

PROGRAMMATION

Gameplay programmeur | Développeur-programmeur

TAUX D'INSERTION PROFESSIONNELLE*

30 MOIS APRÈS L'OBTENTION DU DIPLÔME

*Nombre de diplômés en emploi (salariés, professions libérales...) parmi les diplômés en emploi ou en recherche d'emploi (enquête réalisée auprès de l'ensemble de la promotion 2020)

0%
890

+ d'infos : ove.univ-montp3.fr

BIEN S'INFORMER POUR MIEUX S'ORIENTER



DOCUMENTATION

sur les formations, les métiers, les débouchés, les concours...

ATELIERS ET CONFÉRENCES

dès la L1 sur les thématiques de l'orientation et de l'insertion professionnelle

ACCOMPAGNEMENT

aide à la réussite, suivi et conseils en orientation par des professionnels

+ d'infos : scuio-univ-montp3.centredoc.fr

EXPLOREZ LES POSSIBLES

Ajoutez de la valeur à votre parcours d'études par :



LES STAGES FACULTATIFS

en valorisant vos études par l'expérience professionnelle
emploistage@univ-montp3.fr



LA CÉSURE

en choisissant d'interrompre vos études pendant une année
scuio@univ-montp3.fr



LA MOBILITÉ INTERNATIONALE

en décidant de poursuivre vos études à l'étranger dès la L2
mobilite.individuelle@univ-montp3.fr

Université Paul-Valéry Montpellier 3
www.univ-montp3.fr

RESPONSABLES DE LA FORMATION

Mme Claire Siegel

claire.siegel@univ-montp3.fr

Mme Emmanuelle Jacques

emmanuelle.jacques@univ-montp3.fr

DÉPARTEMENT ARTS PLASTIQUES

Secrétariat pédagogique :

Bât. H - Bureau 109

04 67 14 26 35

lp.jeu-video@univ-montp3.fr

SCUIO-IP

SERVICE COMMUN UNIVERSITAIRE
D'INFORMATION, D'ORIENTATION ET
D'INSERTION PROFESSIONNELLE
04 67 14 26 11

scuio@univ-montp3.fr

SAFCO

SERVICE DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA
FORMATION CONTINUE
04 67 14 55 55

safco@univ-montp3.fr

