



## Level designer et Game designer



Classement réalisé par  
le Figaro Etudiant - 2015



### OBJECTIFS

Cette licence professionnelle a pour objectif de former des spécialistes du réglage de niveaux de jeux et des principes de la jouabilité.

Il s'agit de former des professionnels qui auront de solides connaissances des acteurs et des métiers, et qui sauront utiliser les outils et les techniques dédiés.

Cette formation vise à donner aux étudiants une solide culture du domaine ainsi qu'une capacité de réflexion sur les nouveaux contenus, les nouveaux supports et les nouveaux enjeux de la jouabilité.

Ils viseront les postes de level designer et de game designer.

### ENSEIGNEMENT ET MILIEU PROFESSIONNEL

Les enseignements visent à lier la pratique professionnelle et la théorie, et, de ce fait, sont assurés à la fois par des universitaires et des professionnels.

Ils reposent pour l'essentiel sur l'utilisation et la maîtrise des technologies de l'information et de la communication (NTIC).

Les cours spécialisés ont lieu dans une salle dédiée (logiciels spécialisés, parc de consoles de jeux et ludothèque...).

#### Les enseignements :

- UE1** Connaissance générale autour du jeu vidéo.
- UE2** Approfondissement des connaissances.
- UE3** Approche socio-économique, gestion de projet.
- UE4** Spécialité : Technique avancée du game et du level design, conception et création de prototypes...
- UE5** Mise en situation professionnelle : projet tuteuré\* et stage.

Les Unités d'Enseignement sont détaillées sur notre site web, rubrique Formation.

#### \* Exemples de projets réalisés :

- Création d'un niveau de jeu à partir d'un éditeur de niveau 3D : « map » et réalisation d'un niveau jouable.
- Jeu en 2D sur le principe du « one button game », réalisé par équipe.
- Jeu d'objets cachés ou Hidden Object, réalisé en collaboration avec les étudiants de LP Infographiste Webdesigner de l'IUT.

### INFOS CLÉS

Formation initiale (F.I.)  
Formation continue<sup>1</sup> (F.C.)  
V.A.E. / V.A.P.<sup>1</sup>

Rentrée fin septembre

**Candidature**

Titulaire  
d'un diplôme  
de niveau BAC+2

Candidature  
en ligne sur Ciell2

Admission sur dossier,  
travaux réalisés, entretien  
et test d'anglais oral

<sup>1</sup> F.C. / V.A.E. / V.A.P. :  
Informations supplémentaires sur notre site web

### Organisation des enseignements :

- 2 semestres : les partiels et le contrôle continu des connaissances déterminent la validation des semestres et la délivrance de la licence.
- 30 h par semaine de cours magistraux et mise en application par des travaux dirigés et pratiques dans tous les domaines enseignés.
- Stage : 14 semaines minimum à partir d'avril.



## LES COMPÉTENCES ATTENDUES

Le métier implique de savoir analyser les principes ludiques et d'adapter la jouabilité aux publics, aux types de jeux et aux supports. Le professionnel sera capable de référer la demande aux contextes et enjeux culturels, socioéconomiques et juridiques.

Il maîtrise les techniques de gestion de projet.

L'évolution technologique étant soutenue, il devra faire preuve de curiosité et d'adaptabilité.

La mise en œuvre de jeux vidéo nécessite de savoir travailler en équipe pour une réalisation collective.

## CONSTRUIRE SON PARCOURS VERS L'EMPLOI

L'objectif de la licence professionnelle est l'insertion immédiate sur le marché de l'emploi.

Le métier s'exerce au sein des sociétés de production, studios de développement, sociétés prestataires ou bien en tant que travailleur indépendant.

**Des métiers ciblés :** Les emplois accessibles sont level designer junior, game designer junior, assistant chef de projet. Ces professionnels peuvent évoluer à moyen terme vers les métiers de level designer senior, game designer senior et chef de projet...

## UNE VRAIE DYNAMIQUE

- Une formation qui s'adapte à un domaine en constante évolution, par exemple, à travers la compréhension des corps de métiers liés à son poste tels que l'infographie et le webdesign.
- Un recrutement soutenu par les professionnels du jeu vidéo, notamment sur le niveau de sortie licence professionnelle. Ce secteur en émergence cherche des spécialistes du game et level design.
- Des équipements informatiques spécialisés : une salle informatique dédiée, des logiciels de création de jeux vidéo 2D et 3D, un parc de consoles et une ludothèque.
- Possibilité de stages à l'international.
- Les stages sont effectués au sein de nombreuses entreprises.

## UN ENVIRONNEMENT DE QUALITÉ

Les étudiants de l'IUT de Bobigny ont accès à un large choix d'évènements culturels, sportifs et associatifs ouverts à tous.

Découvrez la vie étudiante sur notre site web.



### Accès campus

Paris à 8 km



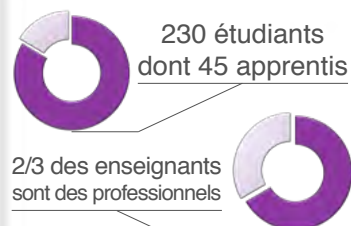
## NOUS CONTACTER

Formation initiale  
01 48 38 73 29  
mmi.iutb@univ-paris13.fr

Formation continue  
01 48 38 88 23  
formationcontinue.iutb@univ-paris13.fr

## Le département MMI, Métiers du multimédia et de l'internet

1 DUT & 3 Licences pro.



## La formation LP LDGD

Membre du cluster francilien  
**Capital Games**,  
regroupant plus de 50  
studios de Jeu Vidéo.



\*enquête 2011 du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche

## Chiffres clés

Université Paris 13  
23 000 étudiants

Campus de Bobigny  
8 200 étudiants

IUT de Bobigny  
1 100 étudiants

<http://www.iut-bobigny.univ-paris13.fr>