

# LICENCE PROFESSIONNELLE MENTION MÉTIERS DU JEU VIDÉO, PARCOURS LEVEL DESIGNER, GAME DESIGNER

## RÉSUMÉ DE LA FORMATION

**Type de diplôme :** Licence professionnelle

**Domaine :** Sciences, Technologies, Santé

**Mention :** Métiers du jeu vidéo

**Spécialité :** Level designer game designer

**Nature de la formation :** Diplôme

**Niveau d'étude visé :** BAC +3

**Composante :**

IUT de Bobigny

**Public cible :**

\* Étudiant

\* Salarié - Profession libérale

\* Demandeur d'emploi

**Formation continue**

**Formation initiale**

**Validation des Acquis de l'Expérience :** Oui

**Formation à distance :** Non

## Présentation

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

## Objectifs

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.

Les futurs professionnels exerceront sur des postes de level designer et de game designer.

## Compétences visées

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.

## Organisation

La formation est dispensée sur 2 semestres à raison d'environ 30 heures par semaine, cours magistraux et mise en application par des travaux dirigés et pratiques dans tous les domaines enseignés : culture du jeu vidéo, game design et level design, techniques de prototypage, infographie 2D et 3D, socio-économie, sciences cognitives, anglais... L'assiduité aux cours est obligatoire.

## plugin.odf:CONTENT\_PROGRAM\_INTERSHIP

Obligatoire (14 semaines minimum à partir du 07/04)

## Stages et projets tutorés

### EN BREF

**Durée :** 1 an

**crédits ECTS :** 60

**Langue d'enseignement :** Français

**Capacité d'accueil :** 28 étudiants

### INFOS PRATIQUES

**Candidature :**

Du 20 février 2017 au 20 mars 2017

**Lieu(x) de la formation :**

Bobigny

### EN SAVOIR +

**Sites web :**

Site Internet de la Licence professionnelle

Technique de l'image et du son parcours

Level designer, game designer

- Stage professionnel de 14 semaines minimum d'avril à septembre ;

- Les étudiants réalisent en groupe et individuellement plusieurs projets tuteurés dans le cadre d'une démarche de gestion de projet favorisant l'esprit d'initiative, l'autonomie, la prise de responsabilités. Ils donnent lieu à un rapport écrit et à une soutenance publique devant un jury.

## Contrôle des connaissances

Le contrôle continu des connaissances, les soutenances de projet et les partiels déterminent la validation des semestres et la délivrance de la licence professionnelle.

## Programme

- LIC PRO Métiers du jeu vidéo pa.Level designer et game designer

## Conditions d'admission

Être titulaire d'un diplôme niveau Bac+2 : L2, DUT, BTS ou équivalent du domaine.

Accès possible par VAE et VAP.

## Modalités de candidature

Demande de dossier de candidature sur Internet : <https://candidature.univ-paris13.fr/WebCielI2/>

Admission sur dossier, lettre de motivation, entretien, et test d'anglais oral.

## Candidature

Du 20 février 2017 au 20 mars 2017

## Droits de scolarité

Droits nationaux pour la licence.

## Sites web

<https://candidature.univ-paris13.fr/WebCielI2/>

## Poursuite d'études

La licence professionnelle mène à l'insertion professionnelle directe.

## Insertion professionnelle

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

Les emplois accessibles sont level designer junior et 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.

## Contact(s) administratif(s)

**Alice HERNIAUX**

Responsable de la Licence professionnelle Technique de l'image et du son parcours Level designer

**Contact(s) administratif(s)**

**Secrétariat de la Licence pro Technique de l'image et du son parcours Level designer, game designer**

IUT de Bobigny, 1 rue de Chablis

93000 Bobigny

Tel. 01 48 38 73 29

 [mmi.iutb@univ-paris13.fr](mailto:mmi.iutb@univ-paris13.fr)

**Contact formation continue IUT de Bobigny**

Tel. 01 48 38 88 23

 [formationcontinue.iutb@univ-paris13.fr](mailto:formationcontinue.iutb@univ-paris13.fr)

[Site Internet du CeDIP](#)

**Contact validation des acquis IUT de Bobigny**

Tel. 01 48 38 73 47

 [vae.iutb@univ-paris13.fr](mailto:vae.iutb@univ-paris13.fr)

**Contact(s) administratif(s)**

**Service Valorisation, Orientation et Insertion professionnelle de l'Etudiant (Campus de Bobigny)**

Tel. 01 48 38 88 38

 [orientationbobigny.voie@univ-paris13.fr](mailto:orientationbobigny.voie@univ-paris13.fr)

[Site Internet VOIE](#)

**Service Valorisation, Orientation et Insertion professionnelle de l'Etudiant (Campus de Villetaneuse)**

Tel. 01 49 40 40 11

 [gestion.voie@univ-paris13.fr](mailto:gestion.voie@univ-paris13.fr)

[Site Internet du VOIE](#)

## Programme

- LP MJV pa. Level designer
  - Sport
  - UE 1
    - Module 11
      - Séminaire de professionnalisation
      - Métiers du Design chez Ubisoft
      - Pratiques et usages des Jeux vidéos
    - Module 12
      - Anglais
      - Communication écrite et orale
      - Maths appliquées
    - Module 13
      - Histoire du Jeu Vidéo et du Game Design
      - Culture générale multimédia et jeu vidéo
      - Analyse d'applications vidéo-ludiques
  - UE 2
    - Module 21
      - Psychologie du joueur
      - Trailer vidéo
      - Théorie du jeu en sciences humaines et sociales
    - Module 22
      - Initiation à la production
      - Assurance qualité
  - UE 3
    - Module 31
      - Design et monétisation
      - Socio-économie du jeu vidéo
      - Droit spécialisé
    - Module 32
      - Marketing et management de projet
      - Conception et gestion de projet de jeux / port-folio
  - UE 4 : Spécialisation
    - Module 41
      - Game Concept
      - Game Design
      - Level Design
    - Module 42
      - Infographie 2D pour le jeu vidéo
      - Programmation pour le maquettage

EN BREF

crédits ECTS : 60

- Module 43
  - Infographie 3D pour le jeu vidéo
  - Technique avancée en infographie ou développement
    - 1 option(s) au choix parmi 1
      - Développement
      - Infographie
  
- Sound Design

- UE 5
  - Module 51: Projet tutoré
    - LD à partir d'un éditeur de jeu ouvert
    - Projet fin d'études 2D

- Stage