

Licence Pro Métiers du Jeu Vidéo
Parcours Level Designer, Game designer – 2018-2019
Formation Initiale et Continue

UE	Code matière	Matière	Volume maquette	Coefficient matière	Coefficient module	Coefficient UE	Crédits européens ECTS	
UE 1 Connaissances générales – 110h								
	Connaissances générales					2	1	6
		Anglais	36	4				
		Mathématiques appliquées	20	2				
		Droit spécialisé	12	1				
	Communication professionnelle					1		
		Communication professionnelle	20	2				
		Portfolio	10	1				
		Trailer vidéo	12	1				
UE2 Culture technique – 88h								
	Culture et connaissance du Jeu Vidéo et numérique					4	1	6
		Histoire du Jeu vidéo et du Game Design	20	1				
		Culture du Game design	24	1				
		Game Concept	8	NE				
	Connaissance de l'environnement du Jeu Vidéo					3		
		Théorie du jeu en sciences humaines et sociales	12	1				
		Psychologie du joueur	12	1				
		Pratiques et usages des jeux vidéo	12	1				
UE3 Approche socio-économique – 76h								
	Approche socio-économique et gestion de projet					4	1	6
		Socio-économie du jeu vidéo	12	1				
		Marketing et management de projet	12	1				
		Design et monétisation - design rationnel	20	2				
	Production, qualité					3		
		Initiation à la production	20	2				
		Assurance qualité	12	1				
UE4 Level Design et Game Design – 141h								
	Techniques avancées de Game Design et Level Design					3	2	12
		Game Design	16	1				
		Level Design	20	1				
	Bases et techniques créatives pour le jeu					4		
		Infographie 2D pour le jeu vidéo	20	2				
		Infographie 3D pour le jeu vidéo	20	2				
	Conception et création de prototype					6		
		Programmation pour le maquettage : programmation moteurs de jeu	20	2				
		Sound Design	20	2				
		Technique avancée	25	3				
		<i>Option infographie</i>						
		<i>Option développement</i>						
UE5 Projet tutoré – 135h								
	Projet tutoré					1	2	15
		Projet Level Design	62	1				
		initiation moteur	20					
		suivi level design	12					
		suivi sound-design	10					
		Non encadré	20					
		Projet de fin d'études	73	1				
		suivi game design	6					
		suivi level design	12					
		suivi rationnel design	6					
		suivi sound-design	10					
		suivi graphisme	9					
		Non encadré	30		<i>dont NE</i>	50		
UE6 Stage								
	Stage					2	15	