

Comment candidater ?

Les candidatures se font via la plateforme e-candidat. Les candidats doivent pouvoir justifier d'un niveau bac+2 et fournir, en plus des documents habituels (diplômes, bulletins de notes, etc.) un portfolio de réalisations en lien avec le jeu vidéo (par ex : critiques de jeux, concepts de jeux, réalisations effectuées avec des logiciels de création ou des moteurs de jeux, mods, machinimas, concept arts, chara designs, etc.) ainsi qu'une lettre de motivation.

Vie de campus

Le campus de Bobigny possède des espaces verts, des activités culturelles (Service Culturel), des activités sportives ouvertes à tou·te·s (DAPS), une restauration accessible, des logements (CROUS), un accompagnement par la médecine préventive et une aide à l'insertion professionnelle (voie). Vous pouvez également profiter de votre vie étudiante en adhérant aux associations dynamiques dans les domaines artistique, culturel, sportif ...

CONTACTS

Benjamin Barbier,
responsable pédagogique de la licence

 benjamin.barbier@univ-paris13.fr

 1 Rue de Chablis, 93000 Bobigny

Pour plus d'infos,
scannez-moi ! →



LICENCE PROFESSIONNELLE

METIERS DU JEU VIDEO

LEVEL DESIGNER ET GAME DESIGNER



Qu'est-ce que la licence professionnelle : Métiers du jeu vidéo *parcours Level et game designer*



Une licence professionnelle est une 3ème année de licence qui vise à former des étudiants prêts à se lancer sur le marché de l'emploi. Ces licences comportent une grande majorité d'enseignements assurés par des professionnels déjà insérés dans le milieu auquel les étudiant·e·s se destinent. La professionnalisation est également assurée par la possibilité, en fonction des licences professionnelles, de les suivre en alternance ou d'y effectuer un stage de longue durée. Si l'insertion professionnelle est fortement encouragée à l'issue d'une année de licence professionnelle, il est également possible pour les étudiants de poursuivre leurs études en master.

Objectifs

Cette licence professionnelle a pour objectif de former des spécialistes de la conception de jeux vidéo : des principes de jouabilité à la mise en place et au réglage des niveaux de jeu.

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.

Cette licence comporte des enseignements très divers avec une initiation aux multiples facettes du développement d'un jeu vidéo de la conception (game design, level design) à la réalisation (graphisme, programmation) permettant aux futurs levels et game designers d'être en mesure de dialoguer avec les différents corps de métiers qui composent une équipe de réalisation de jeux vidéo.

Formation initiale

La licence est accessible en **Formation initiale** uniquement. Il n'y-a pas de possibilité de la suivre en apprentissage mais elle comporte un stage de obligatoire d'une durée minimale de 14 semaines.

Métiers cibles

- **Level designer (junior)**
- **Game designer (junior)**
- **Testeur QA**
- **Chef·fe de projet jeu vidéo**

Matières étudiées

Game design

Programmation

Socio-économie du jeu vidéo

Level design

Assurance qualité

Marketing et management de projet

Infographie 3D

Histoire du jeu vidéo

Comportement du joueur et playtests

Infographie 2D

Théories du jeu en SHS

Compétences requises

Compétences en graphisme et/ou en programmation, curiosité et ouverture d'esprit au sujet de multiples formes de création culturelle au-delà du jeu vidéo, pratique de la création de jeu vidéo en amateur, créativité.

Projets

De multiples projets viennent ponctuer cette année de licence professionnelle : réalisation de jeux de plateau, participation à des gamejams, réalisation de niveaux de jeux, etc. Le projet de fin d'année consiste à créer les premiers niveaux d'un jeu vidéo. Ces multiples projets permettent aux étudiant·e·s de la licence de sortir de cette année avec un portfolio permettant leur insertion dans l'industrie.