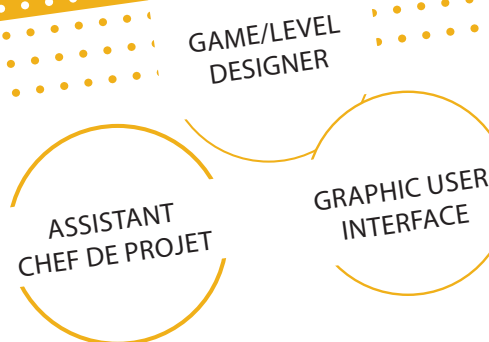


Des designers en création vidéoludique et supports interactifs artistiques, éducatifs et culturels

- ≡ Concevoir des dispositifs vidéoludiques, documenter et réaliser les tests d'usage en amont de la production
- ≡ Initier et favoriser des processus d'innovation en production, mettre en œuvre des méthodologies agiles
- ≡ Prototyper les concepts, en mettant à l'épreuve l'ergonomie et le gameplay
- ≡ Communiquer et dialoguer sur la base d'une compréhension métiers avec l'ensemble des acteurs de la chaîne de production.



Depuis une dizaine d'années, la licence pro jeux vidéo met le pied à l'étrier à des étudiants passionnés qui ont rejoint puis évolué dans cette industrie culturelle majeure aujourd'hui. Ils sont nos meilleurs ambassadeurs. Une vision un peu décalée, un peu critique, mais à forte valeur ajoutée et porteuse d'innovation.  
Financement Région pour les demandeurs d'emploi



### SOCLE DE SAVOIRS

Théories des Arts plastiques et du Jeu vidéo  
Culture numérique et humanités  
Techniques et technologies des jeux vidéos  
Pratiques plastiques et infographiques  
Documentation et communication  
Anglais

### 3 MOIS DE STAGE

#### EXEMPLES DE MISSIONS

Graphiste/illustrateur  
(décors, concept-art, interface, logotype)  
Conception, game design,  
développement d'une application  
SmartPhone