

LICENCE PROFESSIONNELLE

ARTS, LETTRES, LANGUES

Mention Métiers du jeu vidéo

UFR 1

Faculté des Lettres, arts
philosophie, psychanalyse

Département ARTS PLASTIQUES

Secrétariat pédagogique :

Bât. H - Bureau 115

04 67 14 25 12

lp.jeu-video@univ-montp3.fr

Responsables de la Formation

Mme Claire SIEGEL

claire.siegel@univ-montp3.fr

Lieu(x) de la formation :

Montpellier

Formation continue :

Bât. B - 04 67 14 55 70

ufr1.fc@univ-montp3.fr

● Durée de la formation
1 année(s)

Formation initiale

Formation continue

Apprentissage

VAE

EAD

PRÉSENTATION ET OBJECTIFS DE LA FORMATION

La licence professionnelle **Métiers du jeu vidéo** vise à former des professionnels en conception de projets vidéoludiques et en coordination d'équipe de projets pilotes de l'édition des jeux vidéo.

Cette formation associe sciences du jeu, culture générale, spécificités technologiques et analyse d'usages de l'industrie des jeux vidéo. Elle permet en outre aux étudiants d'acquérir une bonne culture du milieu professionnel du développement et de l'édition des jeux électroniques et des divertissements médiatiques.

L'emploi dans ces secteurs repose sur des qualifications stratégiques :

- savoir concevoir et modéliser des architectures ludiques et interactives,
- savoir imaginer des récits interactifs,
- savoir les mettre en images,
- savoir communiquer de manière pluridisciplinaire avec les différents corps de métiers dans une situation de production,
- maîtriser les techniques d'écritures interactives et collaboratives.

Un stage pratique de 6 mois dans le milieu du jeu vidéo est obligatoire au cours de la formation.

CONDITIONS D'ADMISSION

Sont admis à candidater les étudiants titulaires :

- Soit d'un diplôme national sanctionnant deux années d'études dans l'enseignement supérieur :
 - DUT et BTS Communication, Informatique, Arts graphiques numériques,
 - L2 Info-com, Sociologie, LEA, Sciences du langage parcours Communication, médias, médiation numérique, Arts du spectacle, Informatique, Arts plastiques.
- Soit d'une validation d'acquis.

Critères de sélection :

La sélection se fait sur dossier de candidature, par une commission composée de professionnels et d'enseignants, puis admission après une sélection faisant suite à une journée d'épreuves écrites et d'entretien.

Le dossier de candidature est à télécharger sur le portail [Ecandidat](#) de l'université Paul-Valéry.

Vous êtes **salaré** (du public ou du privé), **demandeur d'emploi**, **travailleur non salarié**, **profession libérale etc.** et vous souhaitez vous inscrire à l'université dans le cadre d'un dispositif de formation continue, contactez le SUFCO : ufr1.fc@univ-montp3.fr

L'expérience professionnelle : une autre voie d'accès à un diplôme ou une autre voie pour valider un diplôme :

La Validation des Acquis Professionnels (VAP) : ufr1.fc@univ-montp3.fr

La Validation des Acquis de l'Expérience (VAE) : vae@univ-montp3.fr

Les étudiants internationaux doivent se renseigner sur la procédure spécifique développée sur le site de l'Université : International > Études à Montpellier en LMD :

<https://www.univ-montp3.fr/fr/etudes-à-montpellier-en-lmd>



SCUIO-IP

SERVICE COMMUN UNIVERSITAIRE
D'INFORMATION, D'ORIENTATION
ET D'INSERTION PROFESSIONNELLE

scuio@univ-montp3.fr

04 67 14 26 11

Bâtiment "Charles Camproux"

Ouverture au public :

Lundi au vendredi
de 9h30 à 12h30 et de 14h à 17h
(excepté le vendredi après-midi)

SUFCO

SERVICE UNIVERSITAIRE
DE FORMATION CONTINUE

sufco@univ-montp3.fr

04 67 14 55 82

Bâtiment B

Ouverture au public :

Lundi, mardi, jeudi et vendredi matin

UFR 1

<https://ufr1.www.univ-montp3.fr/>

Bâtiment H



LICENCE PROFESSIONNELLE MÉTIERS DU JEU VIDÉO

SEMESTRE 5 / 30 ECTS

Sciences des Arts appliqués aux jeux vidéo	39H / 4 ECTS
Consolidation des connaissances en Arts plastiques	39H / 4 ECTS
Introduction aux technologies des jeux vidéo	20H / 3 ECTS
Initiation aux outils d'infographie 2D et 3D	20H / 3 ECTS
Outils de conception et dossier de pré-production	20H / 5 ECTS
Les méthodologies agiles et participatives	39H / 4 ECTS
Projet tuteuré	75H / 5 ECTS
Anglais	39H / 2 ECTS

SEMESTRE 6 / 30 ECTS

Introduction aux technologies des jeux vidéo	19H / 3 ECTS
Initiation aux outils d'infographie 2D et 3D	19H / 3 ECTS
Outils de conception et dossier de pré-production	19H / 5 ECTS
Sociologie des innovations, des usages et de l'art	39H / 4 ECTS
Projet tuteuré	81H / 9 ECTS
Stage 12 semaines ou autres modalités d'immersion pro	6 ECTS

SAVOIR-FAIRE ET COMPÉTENCES

- Être capable de coordonner une production vidéoludique,
- Être créatif dans la contrainte et dans un cadre précis,
- Être capable d'initier et de favoriser des processus d'innovation en production,
- Être capable de veiller à l'optimisation des expériences ludiques,
- Acquérir la connaissance organisationnelle de l'industrie des jeux vidéo,
- Connaître la culture du game design, de l'informatique, de l'infographie et des savoirs associés,
- Être capable d'assurer la gestion de projets à forts indices créatifs,
- Savoir communiquer et dialoguer dans une organisation high tech.

Référentiel national de compétences de la mention Métiers du jeu vidéo : [Fiche nationale Code RNCP : 29970](#)

POURSUITE D'ÉTUDES

La licence professionnelle a vocation à déboucher directement sur la vie active.

Néanmoins, le titulaire de cette Licence peut candidater en Master 1.

FINALITÉS PROFESSIONNELLES ET DÉBOUCHÉS

Les métiers de l'édition, du multimédia et des jeux vidéo (Assistant-coordonnateur du chef de produit, assistant-coordonnateur chef de projet, assistant game designer, level designer, assistant qualité, GUI (Graphic User Interface), ergonomiste, testeur...).

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Partenaires professionnels :

La formation sera réalisée avec de nombreux partenaires issus du monde professionnel et institutionnel ou d'autres universités.



Sous réserve d'accord, la Région Occitanie accorde son soutien financier à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 (Sufco) pour la mise en œuvre de cette action de formation. Cette mesure concerne un nombre limité de demandeurs d'emploi.