Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo

Forte de 16 ans d'expérience la filière jeux vidéos Gamagora est l'une des rares formations publiques dans le domaine.

Présentation

Forte de 16 ans d'expérience la filière jeux vidéos Gamagora est l'une des rares formations publiques dans le domaine. Ses formations (deux licences professionnelles et un master) regroupent des enseignements théoriques et pratiques dispensés par des universitaires et professionnelles et professionels du secteur, ainsi qu'un stage et un projet professionnel : sur une proposition de game design par les étudiantes et étudiants, chaque groupe (mêlant des étudiantes et étudiants des trois formations) réalise une démo jouable (vertical slice) dans des conditions similaires à celles d'un studio professionnel sur toutes formes de supports.

Candidature

Modalités de candidature

Les candidatures s'effectuent via eCandidat, selon le calendrier de candidatures défini par l'Université Lumière Lyon 2.
Les parcours sont également accessibles depuis la plateforme Études en France.

Pour candidater sur ces parcours, un **book** est requis.

Ce book servira de support d'échange lors de l'**entretien** des candidats présélectionnés.

Lieu de la formation

- Campus Porte des Alpes (PDA)

Public

Niveau(x) de recrutement

- BAC+2

Durée de la formation

1 an

Discipline(s)

- Mention/diplôme

Coût de la formation

Le montant des droits d'inscription en licence professionnelle, fixé au niveau national, évolue chaque année universitaire. Pour plus d'informations, consultez la page Droits et montants d'inscription.

Et après ?

Niveau de sortie

- Licence Professionnelle

Activités visées / compétences attestées

Compétences communes visées du diplôme

- RNCP40184BC01 - Utiliser les outils numériques de référence
- RNCP40184BC02 - Exploiter des données à des fins d'analyse
- RNCP40184BC03 - S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère
- RNCP40184BC04 - Se positionner vis à vis d'un champ professionnel
- RNCP40184BC05 - Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle
- RNCP40184BC06 - Concevoir un jeu vidéo : univers, mécaniques, interactions proposées à l'utilisateur
- RNCP40184BC07 - Réaliser un jeu vidéo pour le mettre à disposition des utilisateurs
- RNCP40184BC08 - Communiquer et se coordonner dans une équipe pluridisciplinaire de production vidéoludique

Connaissances communes visées du diplôme

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue étrangère
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

• Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
• Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
• Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
• Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
• Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles
• Utiliser les techniques de conception spécifiques aux jeux vidéo (3C : Character Controller Camera par exemple)
• Proposer un système ludique, ses mécaniques et son univers en cohérence avec le projet
• Équilibrer les composantes et les paramètres du jeu pour garantir une expérience de qualité pour l'utilisateur (game flow
• point d'équilibre entre niveau de difficulté et capacité du joueur, graphisme, etc.)
• Identifier les caractéristiques des futurs utilisateurs du jeu en se basant sur les catégorisations de l'état de l'art
• Appliquer les principes de l'écoconception du produit, afin de développer des jeux écoresponsables et les plus frugaux possible
• Produire les différentes composantes du jeu vidéo (ressources (2D/3D, son, animation, code, etc.) à l'aide des outils standards de production de jeux vidéo (moteurs de jeux, outils de productions de ressources)
• Produire des prototypes en utilisant toutes les méthodes à disposition (tests papier, grey blocks (maquette), etc.) et en respectant des rythmes itératifs dont la fréquence dépend de l'étape du processus de production
• Produire des versions finalisées du jeu en fusionnant, affinant et complétant (polish) les prototypes pour en optimiser les performances
• Initier et favoriser des processus de conception et d'innovation collaborative pluridisciplinaire en production par des techniques d' intelligence collective
• Rédiger les documents nécessaires à une production pluridisciplinaire pour permettre à tous les corps de métier de produire le jeu vidéo (document de conception du jeu (ou Game design Doc), document de développement (ou Game Dev Doc), etc.) en anglais et en français
• Mettre en œuvre des processus itératifs de production (boucles conception
• prototype
• test), favorisant la prise d'initiative et les tests empiriques (méthodes agiles)
• S'adapter pour répondre, dans un marché en constante évolution, aux demandes des éditeurs dont les lignes éditoriales peuvent varier au cours d' une même production et impacter les contenus et les échéances de production Dans certains établissements, d'autres compétences spécifiques

peuvent permettre de décliner, préciser ou compléter celles proposées dans le cadre de la mention au niveau national. Pour en savoir plus se reporter au site de l'établissement.

Secteur(s) d'activités ou types d'emploi accessibles

- Game Designer jeux vidéo (concepteur de jeu) dont Level Designer (concepteur de niveau), Narrative Designer (scénariste de jeu vidéo), Gameplay Designer (concepteur de mécaniques de jeu vidéo), Technical Game Designer (concepteur technique de mécaniques de jeu vidéo) - Game Artist jeux vidéo (Artiste de jeu) : 2D Artist (artiste 2D), 3D Artist (artiste 3D), VFX Artist (artiste spécialisé dans les effets visuels), UI Artist (artiste spécialisé dans les interfaces utilisateur), Concept Artist (artiste spécialisé dans la production de concepts), Sound Designer (spécialiste de l'audio pour les jeux vidéo), Tech Artist (artiste spécialisé dans les solutions techniques) - Game Developer jeux vidéo (développeur de jeu) : Gameplay Programmer (informaticien spécialisé dans le codage des mécaniques de jeu), AI Programmer (programmeur spécialisé dans l'intelligence artificielle pour les jeux vidéo), programmeur réseau, programmeur moteur, programmeur outils, programmeur UI (interfaces utilisateur), programmeur physique - Coordinateur de Playtests - jeux vidéo - Testeur Assurance Qualité - jeux vidéo Après 3 à 5 années d' expérience professionnelle, les diplômés pourront accéder à des postes de : - Direction artistique, - Direction technique, - Producer (Producteur)