

LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / LEVEL DESIGN

· LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / LEVEL DESIGN

La licence professionnelle « Level Design » est l'un des trois diplômes des formations Gamagora (formations professionnelles aux métiers du jeu vidéo).

Compte Personnel de Formation (CPF)

Cette formation est éligible au Compte Personnel de Formation (CPF) :
[consultez les détails](#)



Rythme des cours

Les cours se déroulent en semaine, de 9h à 17h, avec une pause déjeuner de 12h30 à 13h30, alternant enseignements et temps d'autonomie. Des séminaires réguliers sont organisés à partir de 17h30. Le **Gamagora Game Show** se tient en nocturne au début du mois de mai.

En raison d'un programme intensif, seules les vacances de Noël sont maintenues.

Présentation

La licence professionnelle « Level Design » est l'un des trois diplômes des formations Gamagora (formations professionnelles aux métiers du jeu vidéo). Elle a pour objectif, en un an, de spécialiser ces étudiantes et étudiants aux techniques de production des contenus graphiques d'un jeu vidéo et aux contraintes techniques inhérentes aux différentes plates-formes.

Infos clés et site web

Lieu de la formation

- Campus Porte des Alpes (PDA)

Public

Niveau(x) de recrutement

- BAC+2

Public ciblé

Titulaire d'un Bac+2, passionné par l'univers du jeu et pouvant justifier d'expériences créatives variées.

Discipline(s)

- Informatique IA Data
- Infographie Jeu Vidéo
- Qualité Logistique
- Transports

Responsable(s) de la formation

[Bertrand Kerautret](#) (PR en informatique / ICOM / Lyon 2 / LIRIS)

Contact secrétariat

icom-gamagora@univ-lyon2.fr

Rythme

Aucun aménagement particulier pour les personnes en formation continue par rapport à la Formation initiale : temps plein. Les journées comprennent des enseignements, de l'autonomie

Candidature

Modalités de candidature

La licence professionnelle est ouverte à la formation continue, sans aménagements particuliers.

Les candidatures sont à déposer sur la plateforme [eCandidat](#) selon le [calendrier de candidature](#).

Dans tous les cas les modalités sont les mêmes: dossier avec CV et lettre de motivation, une attention toute particulière sera portée sur la réalisation d'un book montrant les réalisations en lien avec les jeux vidéos.

Et après ?

Niveau de sortie

- Licence Professionnelle

Activités visées / compétences attestées

- Renforcer sa culture ludique
- Maîtriser les outils et techniques de conception d'un jeux vidéo
- Créer des ressorts ludiques
- Savoir intégrer les contraintes techniques de la production d'un jeu

Connaissances à acquérir

- Fondamentaux du jeu vidéo et du Game Design
- Plateforme pour le Level Design
- Rédaction de Game Design Documents
- Initiation à la programmation et aux moteurs de jeux
- Création d'un projet commun de maquette de jeu avec les autres parcours de la filière Gamagora – Jeu video

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

- Level designer
- Assistant game designer
- Game designer
- Technical Level/Game designer

dans une salle dédiée à la Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo/ Level Design et équipée de machines ad hoc.

Session de formation

Début des cours la première ou deuxième semaine de septembre, accueil des étudiantes et étudiants par une journée de rentrée spécifique.

Fin des enseignements pour le "Gamagora Game Show" début mai.

Coût de la formation

Pour les étudiants en formations initiale

Le montant d'inscription à l'Université Lumière Lyon 2 est composé des droits d'inscription nationaux, plus la contribution Vie Etudiante et de Campus (CVEC). Plus d'informations sur cette [page](#).

Pour les stagiaires en formations continue (hors contrat de professionnalisation)

Les [droits nationaux](#) lors de votre inscription administrative en ligne
Les coûts pédagogiques (consulter nos [tarifs & modalités](#))

Pour tout renseignement sur les modalités de prise en charge et sur les tarifs spécifiques, contactez le [Service de la Formation Continue](#)
Bâtiment GAIA 2ème étage
– 86 rue Pasteur, 69007
LYON