

DROIT D'INSCRIPTION

Pour l'année académique 2023-2024, le minerval s'élève à :

- 350,03 € en 1^{er} et 2^e bloc du 1^{er} cycle
- 454,47 € en 3^e bloc du 1^{er} cycle
- 350,03 € en 1^{er} bloc du 2^e cycle
- 454,47 € en 2^e bloc du 2^e cycle

Particularités qui modifient ce droit d'inscription :

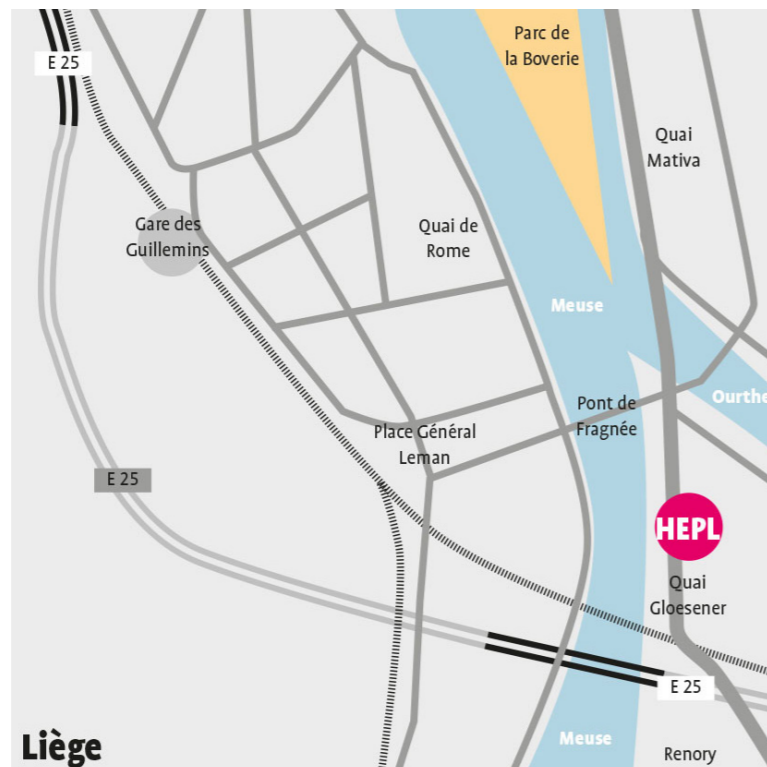
- Statut d'étudiant de condition modeste :
 - 239,02 € par bloc
 - 343,47 € en 2^e bloc du 2^e cycle
- Bénéficiaire d'une allocation d'études :
 - 0 €
- Originaire d'un pays hors Union européenne :
 - Droit d'inscription spécifique et supplémentaire de 1487 € par bloc dans le 1^{er} cycle et 1984 € par bloc dans le 2^e cycle

CONTACT

HAUTE ÉCOLE DE LA PROVINCE DE LIÈGE
DÉPARTEMENT SCIENCES ET TECHNIQUES
+32 (0)4 279 64 00
tech.secretariat@hepl.be

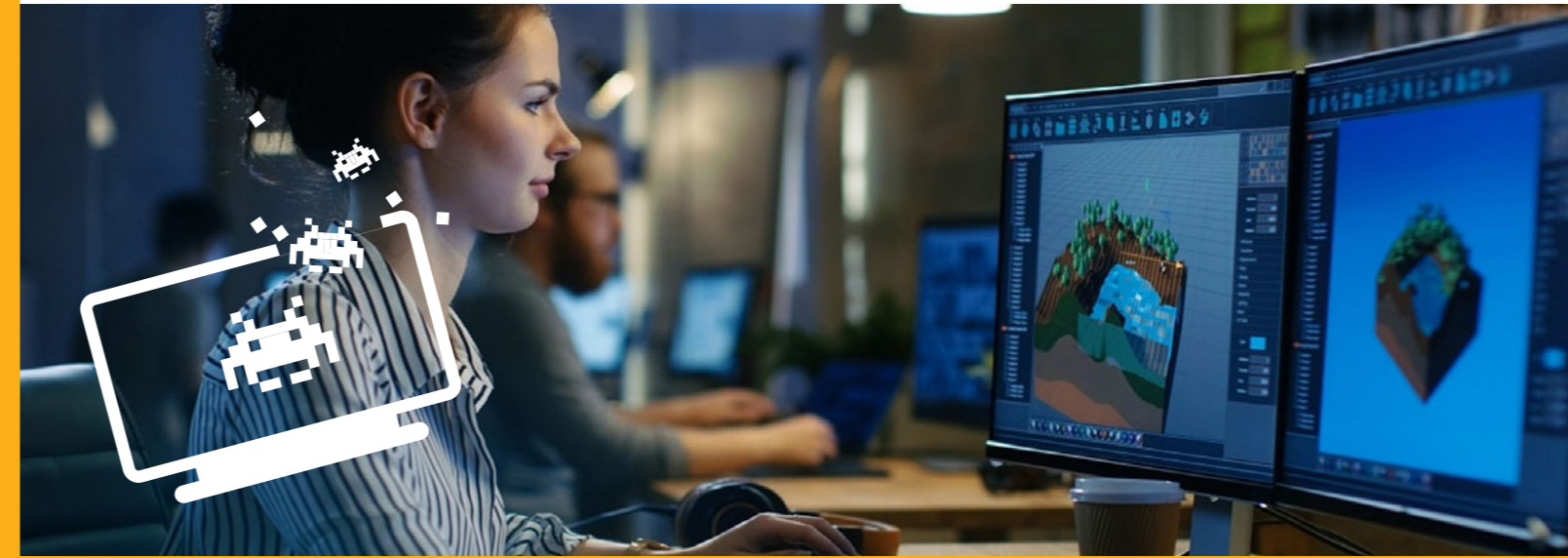
ADRESSE

**BACHELIER (DE TRANSITION)
EN JEU VIDÉO**
Haute École
de la Province de Liège
Quai Gloesener, 6
4020 Liège



D'autres informations vous attendent sur notre site Internet : www.hepl.be

BACHELIER (DE TRANSITION) EN JEU VIDÉO



BACHELIER DE TRANSITION EN JEU VIDÉO

Les 3 années du Bachelier (de transition) en Jeu vidéo préparent au Master en Jeu vidéo qui sera ouvert prochainement à la HEPL.

Le jeu vidéo est un objet social et culturel incontournable.

L'industrie vidéoludique est en pleine évolution, ayant généré en Belgique plus de 600 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2021. Elle favorise les opportunités et, ainsi, le développement de l'emploi et l'émergence d'écosystèmes. Le Bachelier de transition et le Master en Jeu vidéo s'inscrivent pleinement dans cette dynamique.

Ces études préparent au développement, à la conception et à la production de jeux vidéo.

Cela inclut des cours sur la programmation, l'animation, la conception de personnages, la création de musiques et de bruitages, ainsi que sur les aspects commerciaux et de gestion liés à l'industrie du jeu vidéo. Les diplômés de ce programme seront préparés pour des carrières dans l'industrie du jeu vidéo, comme les développeurs de jeux, les artistes 3D, les programmeurs et les producteurs de jeux. Ils auront également des compétences transversales comme la capacité à travailler en équipe, la résolution de problèmes et la prise de décisions critiques, qui seront utiles dans d'autres domaines. ■



VOTRE PARCOURS ACADÉMIQUE

BAC1

BAC2

BAC3

MASTER1

MASTER2

CONCEPTION ET NARRATOLOGIE DES JEUX VIDÉO

Vous explorerez en profondeur les aspects de la conception de jeux vidéo, en mettant l'accent sur la narratologie pour créer des expériences captivantes. Vous étudierez les théories narratives et participerez à des projets pratiques pour développer votre expertise dans la création de récits interactifs uniques.

PROJETS RÉELS ET ENTREPRENEURIAT

Vous serez encouragé à explorer votre créativité et à développer vos compétences entrepreneuriales en travaillant sur des projets réels et en apprenant à gérer votre propre entreprise dans l'industrie du jeu vidéo. Vous aurez accès à des ressources et à un encadrement pour transformer vos idées en produits viables sur le marché.

ASPECTS TECHNIQUES DES JEUX VIDÉO

Ce volet du programme se concentre sur les compétences techniques nécessaires à la création de jeux vidéo de haute qualité. Vous explorerez les dernières technologies et techniques de développement, en vous plongeant dans la programmation, l'animation, le rendu graphique et la conception sonore pour maîtriser tous les aspects de la production de jeux.

STAGE EN ENTREPRISE

Le stage en entreprise constitue une partie intégrante du programme de master, vous offrant l'occasion de vous immerger pleinement dans le monde professionnel du jeu vidéo. Que ce soit dans des studios de renommée ou des start-ups innovantes, ce stage vous permettra d'acquérir une expérience pratique inestimable et de tisser des liens avec des professionnels de l'industrie.

PÉDAGOGIE PAR PROJETS

Le programme offre une expérience pratique essentielle grâce à des projets collaboratifs. Vous aurez l'opportunité de mettre en pratique vos connaissances acquises en travaillant sur des projets concrets, ce qui vous permettra de développer des compétences précieuses en adéquation avec le métier.

RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT

Vous serez encouragé à explorer de nouvelles idées et à repousser les limites de l'innovation dans le domaine du jeu vidéo grâce à des projets de recherche et développement. Vous travaillerez aux côtés d'enseignants et de chercheurs pour contribuer à l'avancement de la discipline et pour préparer l'avenir de l'industrie du jeu vidéo.

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CRÉDITS	HEURES	PÉRIODE
ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE			
Communication dans l'industrie	4	46	Q1
Communication en français dans l'industrie		20	
Communication en anglais dans l'industrie		26	
Fondements artistiques	7	72	Q1
Construction de l'image		26	
Initiation au concept art et à la méthodologie du moodboard		26	
Histoire de l'art et culture artistique des jeux vidéo		20	
Programmation et logique	7	78	Q1
Logique et algorithmes		26	
Mathématiques et géométrie		26	
Programmation		26	
Outils créatifs	7	66	Q1
Outils créatifs 2D		20	
Outils créatifs 3D		20	
Introduction à Unity		26	
Concepts centraux en Jeu Vidéo	5	36	Q1
Concepts centraux en Jeu Vidéo		20	
Analyses de Game Designs		16	
Approche créative des jeux vidéo			
Approche créative des jeux vidéo	4	36	Q2
Concepts de jeux		16	
Worldmaking et narratologie		20	
Contexte de l'industrie	5	56	Q2
Métiers du Jeu Vidéo		16	
Game club : conférences et actualités vidéoludiques		20	
Histoire et culture du Jeu Vidéo		20	
Fondations techniques	7	66	Q2
Programmation		20	
Mathématiques et physique		26	
Sound Design		20	
Outils et méthodologie	5	50	Q2
Shaders		18	
VFX		22	
Principes d'animation		10	
Conceptions vidéoludiques	9	96	Q2
Introduction à Unreal Engine		22	
Modélisation 3D + texturing		22	
Atelier de création vidéoludique		40	
Techniques de production		12	
Total	60	602	