HEPL
Haute Ecole de la Province de Liège

UNIgreen

Suivez-nous



BACHELIER & MASTER en JEU VIDÉO

POURQUOI CETTE FORMATION

As-tu envie de conjuguer création (game design, narration, personnages, univers) et programmation (logiciels, moteurs de jeux) ? Veux-tu développer tes compétences techniques (programmation, animation 2D/3D, sound design) et artistiques (game art, level design, UX) ?

LE MÉTIER

Ce Master forme un profil polyvalent pour l'industrie du jeu vidéo.

Profil formé

- Une personne capable de concevoir, développer et produire des jeux vidéo : du concept au prototype, voire au produit final.
- Quelqu'un disposant de compétences techniques solides (programmation, logique, moteurs de jeux), artistiques (3D, animation, design) et une compréhension des enjeux commerciaux et de gestion : monétisation, production, marketing.

Tâches typiques

- Participer à la conception d'un jeu : mécanique, scénario, level design.
- Programmer des éléments du jeu : gameplay, scripts, moteur, optimisation, tests.
- Produire ou créer des assets : personnages, décors, animations, effets visuels, sons, musiques.
- Collaborer avec artistes, designers, programmeurs et producteurs pour assembler un jeu.
- Tester et assurer la qualité du jeu (QA, bug tracking, retours utilisateurs).
- Gérer la production : planning, budget, marketing, lancement, suivi du marché.
- Se tenir informé des technologies (VR, moteurs, IA, nouveaux supports) et des tendances du secteur.



ATOUTS DE LA FORMATION

Elle combine compétences techniques, artistiques et créatives : programmation, game design, animation 2D/3D, création de personnages, son et musique. L'apprentissage se fait par projets concrets et "game jams", dès la 1re année, favorisant l'expérience pratique et le travail en équipe. La formation prépare aussi à un futur master et développe des compétences transversales (gestion de projet, collaboration). Elle ouvre vers des métiers variés dans une industrie du jeu vidéo en pleine croissance : développeur·se, designer, producteur·trice, artiste.

Bloc 1 du 1er cycle
Dès le bloc 1, les étudiantes et étudiants sont amenés à réaliser un jeu en groupe dans le cadre d'un workshop de type game jam. En plus de nombreux travaux pratiques, ils découvrent également le monde vidéoludique et ses enjeux au travers de conférences et d'analyses collectives.

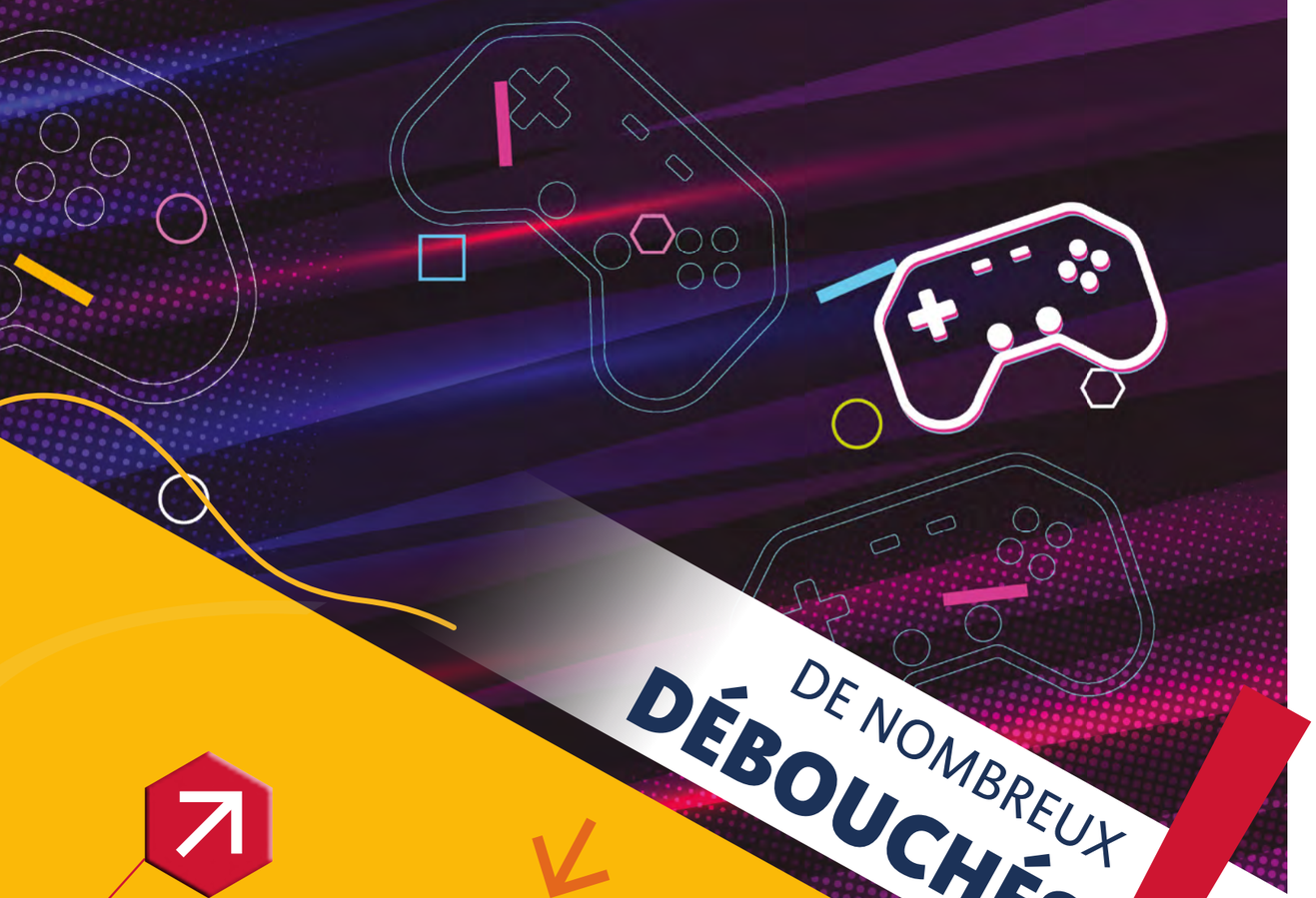
Bloc 2 du 1er cycle
Dès le bloc 2, les étudiantes et les étudiants réalisent un jeu en groupe dans le cours d'Atelier de création vidéoludique pendant tout un quadrimestre. La gestion de projet, la préparation au monde professionnel sont également au programme de ce bloc. Des visites extérieures sont également prévues afin d'entamer une réflexion sur la culture artistique.

Bloc 3 du 1er cycle
En plus des cours de programmation, de design, de conceptions, des activités liées au développement des soft skills (collaborer, manager, s'exprimer...) sont au programme de ce bloc. Les étudiants suivront également une Unité d'enseignement «Laboratoire d'expériences» qui consiste en modules à choix, incluant un stage (de 2 à 5 semaines optionnel) et qui permet de rentrer petit à petit dans le monde professionnel.

Bloc 1 du 2e cycle
Cette quatrième année est consacrée à la gestion de projets innovants, à la construction d'un portfolio professionnel solide et à la pré-production avancée. Elle permet également de développer une expertise dans la création de jeux en ligne et de services numériques associés.

Le bloc 2 du 2e cycle est en cours de construction.

Il existe une **année préparatoire au Master** pour intégrer les blocs 1 et 2 du 2e cycle accessible aux détenteurs d'un Bachelier en Techniques graphique orientation techniques infographiques, d'un Bachelier en Informatique,...



DE NOMBREUX
DÉBOUCHÉS

SECTEURS / FONCTIONS POSSIBLES

- Développeur de jeux vidéo : gameplay, moteur, outils.
- Game designer / level designer : conception des mécaniques, des niveaux, de l'expérience joueur.
- Game artist / 3D artist / animateur 3D : création visuelle.
- Producteur de jeux vidéo, chef de projet : suivi du développement, du budget, de la livraison.
- UX designer ou spécialiste de l'expérience joueur pour jeux et médias interactifs.
- Possibilité d'intervenir dans des secteurs proches : serious games, VR/AR, médias interactifs.

POINTS À NOTER

- L'industrie du jeu vidéo est en croissance : en Belgique, elle a généré plus de 600 millions € de chiffre d'affaires en 2021.
- Le profil doit être polyvalent, motivé, créatif et prêt à évoluer dans un environnement compétitif.
- Compétences transversales (gestion de projet, travail en équipe, communication) essentielles pour réussir.
- formation continue nécessaire

BACHELIER & MASTER EN
JEU VIDÉO

En SAVOIR + sur les AUTRES BLOCS

Grille du **Bloc 1**

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT		CRÉDITS	HEURES
	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE		
Approche créative des jeux vidéo 1.2		6	
	Conception d'expériences de jeux		16
	Introduction à l'audio		20
	Principes d'animation		10
	Worldmaking et narratologie		20
Communication 1.1		4	
	Communication en anglais dans l'industrie		26
	Communication en français dans l'industrie		20
Conceptions vidéoludiques 1.2		9	
	Introduction à Unreal Engine		22
	Modélisation 3D et texturing		22
	Prototypage créatif sur Unity		40
	Techniques de production		12
Concepts centraux en Jeu Vidéo 1.1		4	
	Analyses de Game Designs		16
	Concepts centraux en Jeu Vidéo		20
Contexte de l'industrie 1.2		6	
	Game club : conférences et actualités vidéoludiques		16
	Histoire et culture du Jeu vidéo		20
	Métiers du Jeu Vidéo		20
Durabilité, numérique, IA : Enjeux citoyens		1	
	Durabilité, numérique, IA : Enjeux citoyens		12
Fondations techniques 1.2		5	
	Mathématiques et physique		26
	Programmation orientée objet		20
Fondements artistiques 1.1		6	
	Fondamentaux du dessin		26
	Histoire de l'art et culture artistique des jeux vidéo		20
	Initiation à la méthodologie du moodboard		12
Outils créatifs 1.1		7	
	Introduction à Unity		26
	Outils créatifs 2D		20
	Outils créatifs 3D		20
Programmation et logique 1.1		8	
	Fondamentaux de la programmation en C#		26
	Logique et algorithmes		26
	Mathématiques et géométrie		26
Programmation graphique 1.2		4	
	Shaders Unity		20
	VFX Unity		20
TOTAL		60	600



TRANSITION
SECONDAIRE > SUPÉRIEUR

La HEPL vous propose des ateliers individuels/collectifs pour vous préparer à votre entrée dans l'enseignement supérieur.

DROIT D'INSCRIPTION

Pour chaque année académique, le minerval s'élève, pour les études de niveau Bachelier, à :

- Minerval plein : 1194 €
- Statut intermédiaire : 835 €
- Statut condition modeste : 374 €
- Boursier : 0 €

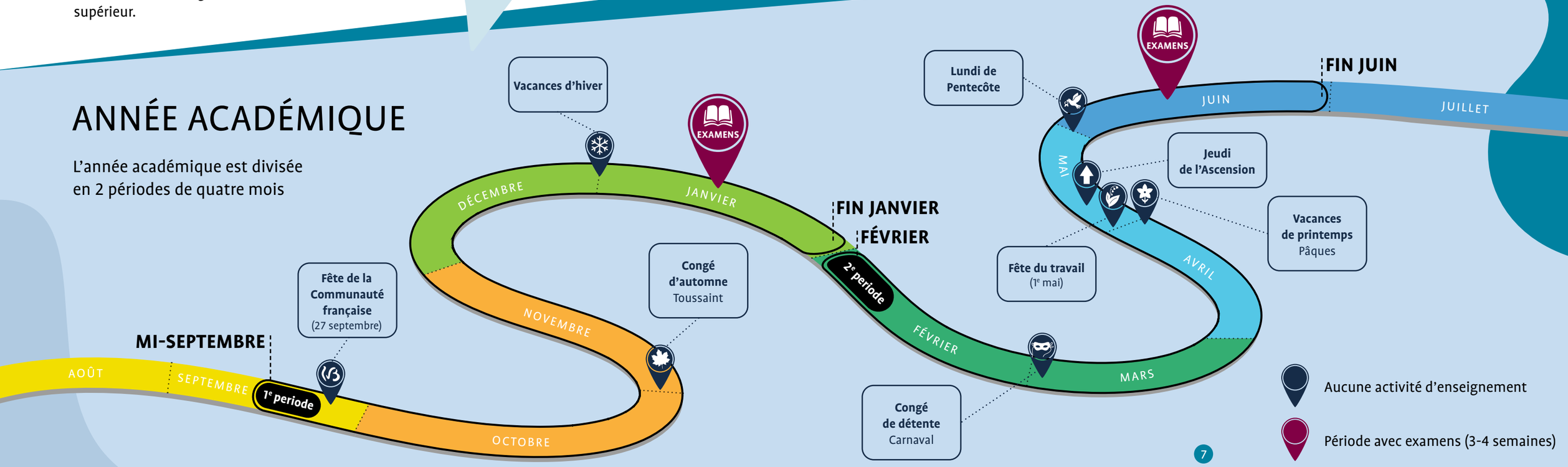
• Originaire d'un pays hors Union européenne :
- Droit d'inscription spécifique et supplémentaire de **4175 €** par bloc

AVANTAGES, AIDES SOCIALES ET FINANCIÈRES

Les étudiants inscrits à la HEPL peuvent bénéficier d'avantages et de nombreuses aides sociales et financières durant leur cursus, via principalement le Service social de la HEPL. Celui-ci informe et soutient les étudiants qui souhaitent introduire leurs demandes.

ANNÉE ACADÉMIQUE

L'année académique est divisée en 2 périodes de quatre mois



BACHELIER & MASTER EN
JEU VIDÉO

CONTACT

HAUTE ÉCOLE DE LA PROVINCE DE LIÈGE
DÉPARTEMENT DES SCIENCES, TECHNOLOGIE ET DU VIVANT / SCIENCES NUMÉRIQUES
+32 (0)4 279 64 00
tech.secretariat@hepl.be

ADRESSES

HEPL
Campus Gloesener
Quai Gloesener 6
4020 Liège

MOBILITÉ

VERS LES CAMPUS GLOESENER

- Tram : T1 Arrêt Général Leman et 10 minutes de marche vers le campus.
- Bus : proximité des lignes de bus 2, 3, 6, 26, 30, 31, 63, 64, 65, 126, E20.
- Train : la gare SNCB de Liège-Guillemins se situe à moins de dix minutes du campus.
- Parking : un parking vélo est disponible au sein de la cour intérieure du bâtiment.

D'INFOS

- Témoignages
- Visite virtuelle du campus
- Infos complètes sur la formation
- Débouchés...

Services aux étudiants et bien d'autres informations vous attendent sur :
www.hepl.be

UNIgreen

Un réseau de partenaires européens de l'enseignement supérieur visant à créer une université « verte » spécialisée en agriculture, biotechnologies et sciences de la vie.

HEPL
Haute Ecole de la Province de Liège

2026 - Éditeur responsable : Province de Liège, Place Saint-Lambert 18A, 4000 Liège