

DROIT D'INSCRIPTION

Pour l'année académique 2024-2025, 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 :

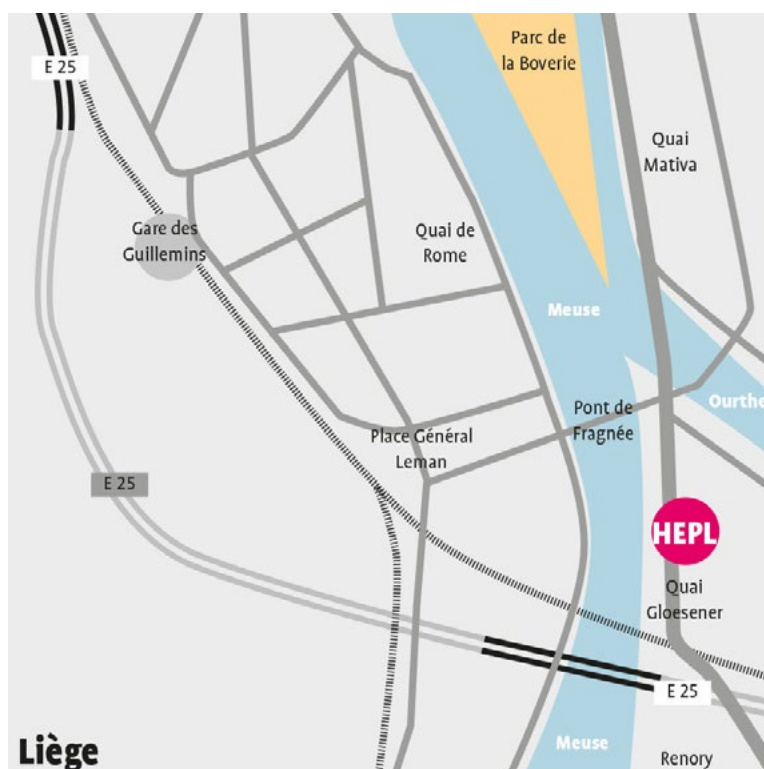
- Statut d'étudiant de condition modeste :
 - 239,02 € par bloc
 - 343,47 € en 2^e bloc du 2^e cycle
- Bénéficiaire d'une allocation d'études :
 - 0 €
- Originaire d'un pays hors Union européenne :
 - Droit d'inscription spécifique et supplémentaire de 1487 € par bloc dans le 1^{er} cycle et 1984 € par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

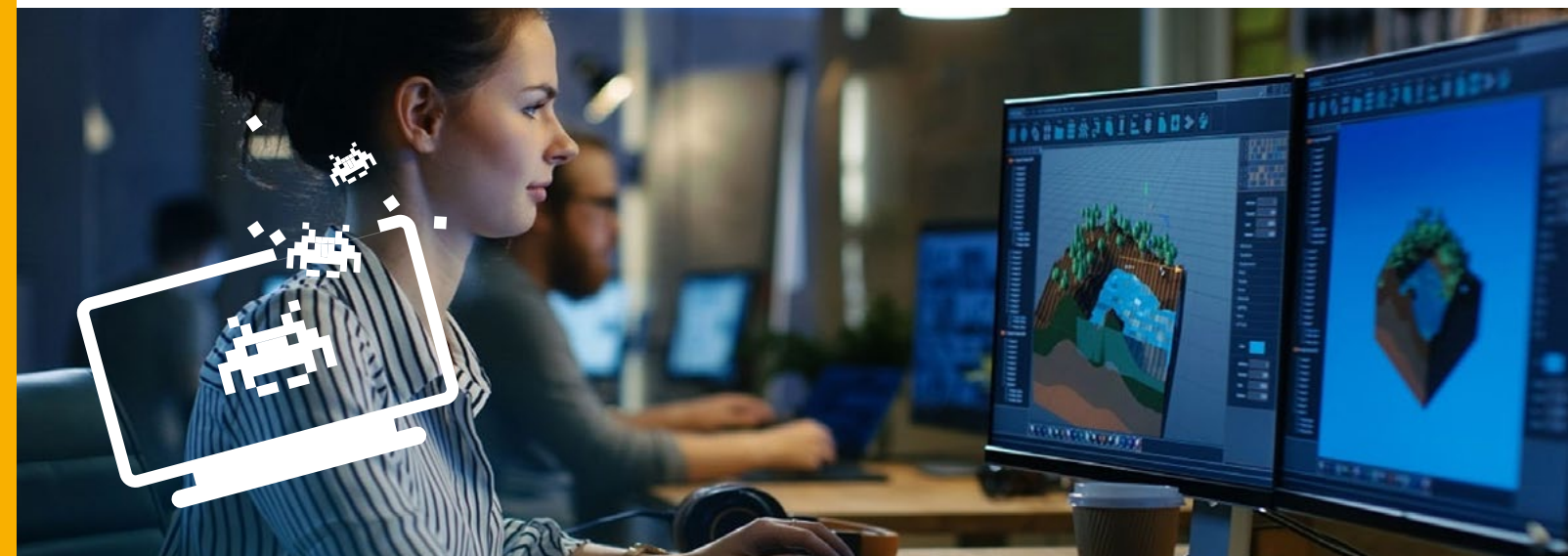
**BACHELIER (DE TRANSITION)
EN JEU VIDÉO**
Haute École
de la Province de Liège
Quai Gloesener, 6
4020 Liège



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



HAUTE
ÉCOLE
ALBERT
JACQUARD



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.

UNITES D'ENSEIGNEMENT	CRÉDITS	HEURES
ACTIVITES D'APPRENTISSAGE		
Approche créative des jeux vidéo 1.2	4	
Concepts de jeux		16
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		40
Techniques de production		12
Concepts centraux en Jeu Vidéo 1.1	5	
Analyses de Game Designs		16
Concepts centraux en Jeu Vidéo		20
Contexte de l'industrie 1.2	5	
Game club : conférences et actualités vidéoludiques		16
Histoire et culture du Jeu vidéo		20
Métiers du Jeu Vidéo		20
Fondations techniques 1.2	7	
Mathématiques et physique		26
Programmation		20
Sound Design		20
Fondements artistiques 1.1	7	
Construction de l'image		26
Histoire de l'art et culture artistique des jeux vidéo		20
Initiation au concept art et à la méthodologie du moodboard		26
Outils créatifs 1.1	7	
Introduction à Unity		26
Outils créatifs 2D		20
Outils créatifs 3D		20
Outils et méthodologie 1.2	5	
Principes d'animation		10
Shaders		18
VFX		22
Programmation et logique 1.1	7	
Logique et algorithmes		26
Mathématiques et géométrie		26
Programmation		26
TOTAL	60	602