

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

FRAIS SPÉCIFIQUES

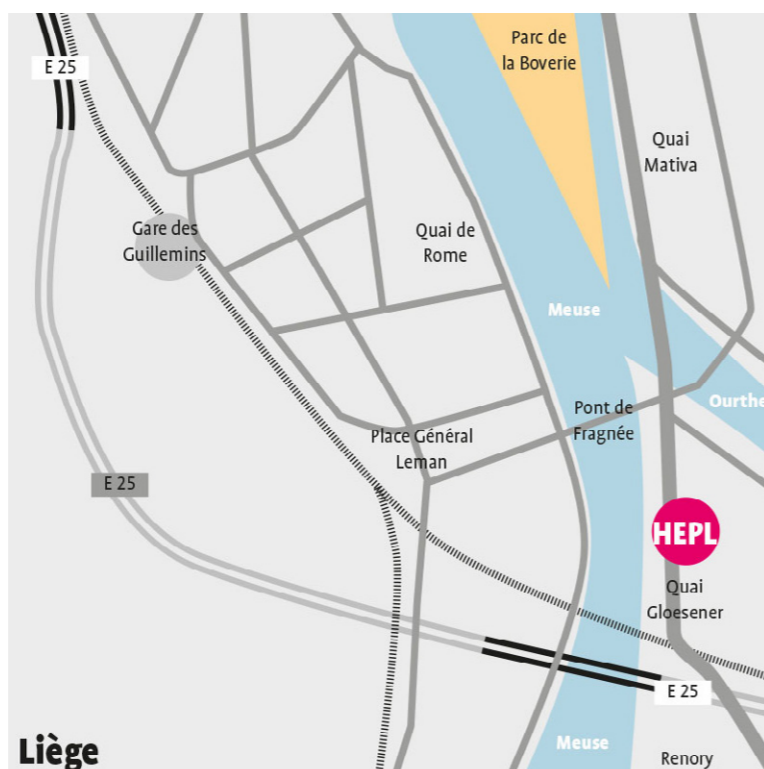
Des frais spécifiques sont ajoutés au montant du minerval. Seul le montant relatif aux activités doit être payé. Concernant le matériel, vous pouvez l'acquérir par vos propres moyens ou auprès de la HEPL. Bloc 1 : matériel, ■ 40 €

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



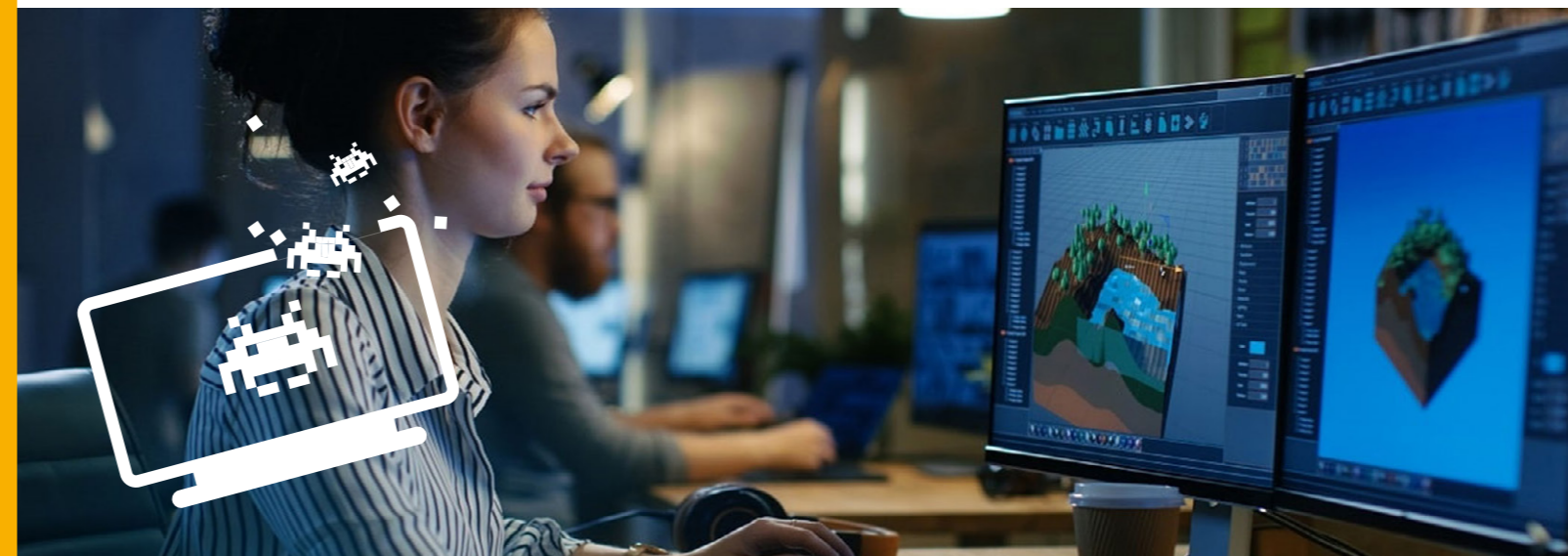
BACHELIER (DE TRANSITION) EN JEU VIDÉO



Haute Ecole de la Province de Liège



HAUTE
ÉCOLE
ALBERT
JACQUARD



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



Bloc : 1*

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CRÉDITS	HEURES	PÉRIODE
ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE			
Ateliers de conception vidéoludique	10		Q2
Ateliers de conception vidéoludique		100	
Histoires et cultures des jeux vidéo	10		Q1
Histoires et cultures des jeux vidéo		100	
Initiation à la recherche en jeu vidéo	10		Q1
Initiation à la recherche en jeu vidéo		100	
Métiers et méthodologie du jeu vidéo	10		Q1
Métiers et méthodologie du jeu vidéo		100	
Outils créatifs	10		Q2
Outils créatifs		100	
Parcours technique, artistique et culturel	10		Q2
Parcours technique, artistique et culturel		100	
TOTAL	60	600	

