

## DROIT D'INSCRIPTION

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

- 350,03 € en 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> bloc du 1<sup>er</sup> cycle
- 454,47 € en 3<sup>e</sup> bloc du 1<sup>er</sup> cycle
- 350,03 € en 1<sup>er</sup> bloc du 2<sup>e</sup> cycle
- 454,47 € en 2<sup>e</sup> bloc du 2<sup>e</sup> cycle

Particularités qui modifient ce droit d'inscription :

- Statut d'étudiant de condition modeste :
  - 239,02 € par bloc
  - 343,47 € en 2<sup>e</sup> bloc du 2<sup>e</sup> 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<sup>er</sup> cycle et 1984 € par bloc dans le 2<sup>e</sup> cycle

## CONTACT

**HAUTE ÉCOLE DE LA PROVINCE DE LIÈGE**

DÉPARTEMENT SCIENCES ET TECHNIQUES

+32 (0)4 279 75 00

tech.secretariat@hepl.be

## ADRESSE

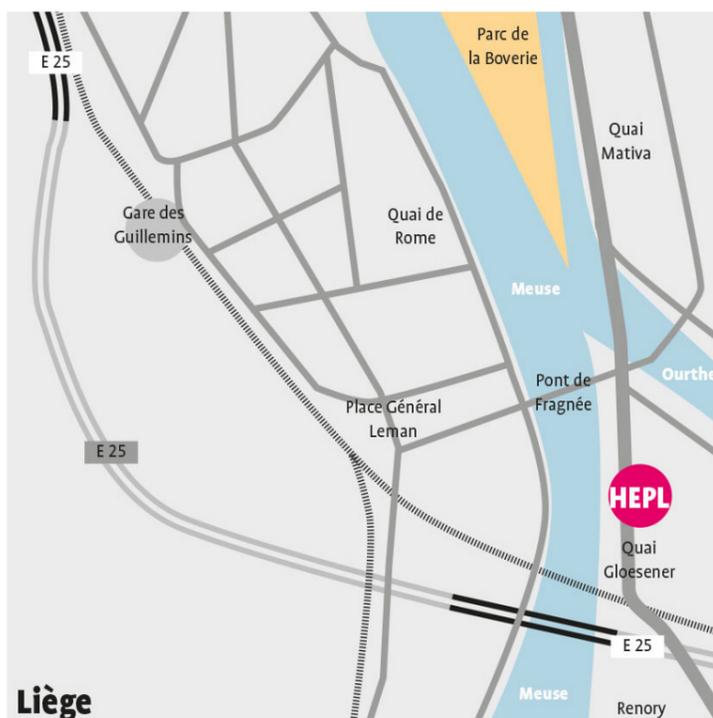
**BACHELIER (DE TRANSITION)**

**EN JEU VIDÉO**

Haute École de la Province de Liège

Quai Gloesener, 6

4020 Liège



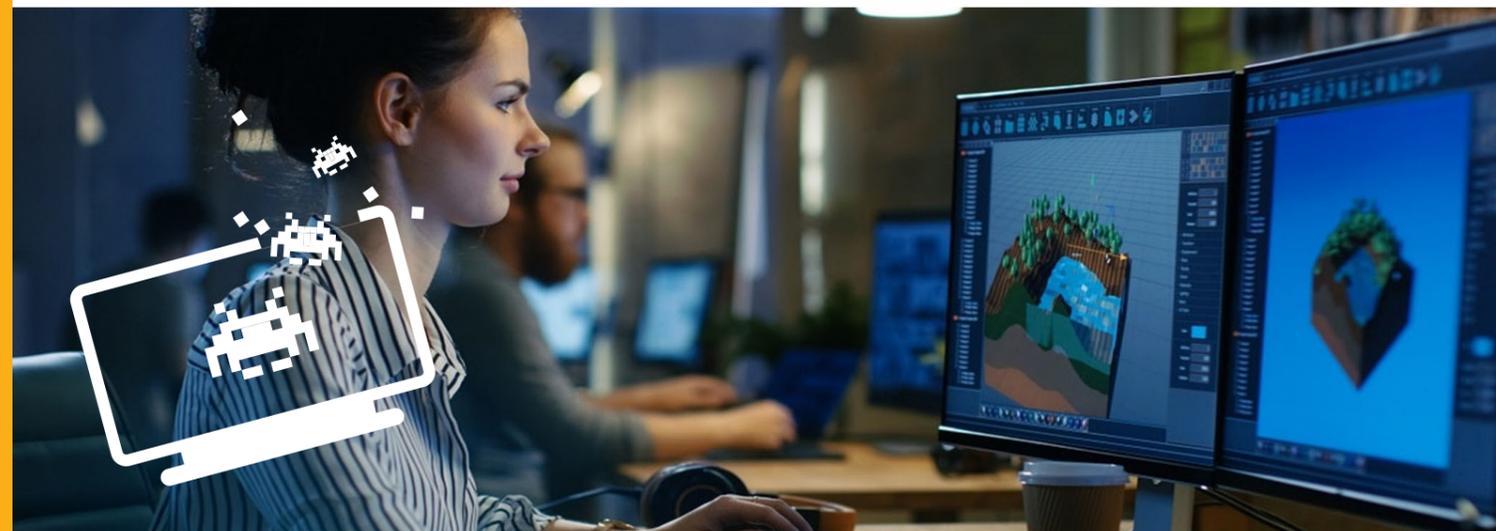
Haute Ecole de la Province de Liège



HAUTE  
ÉCOLE  
ALBERT  
JACQUARD



# BACHELIER (DE TRANSITION) EN JEU VIDÉO



## BACHELIER DE TRANSITION EN JEU VIDÉO

### CRÉER LE VIRTUEL

**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.**

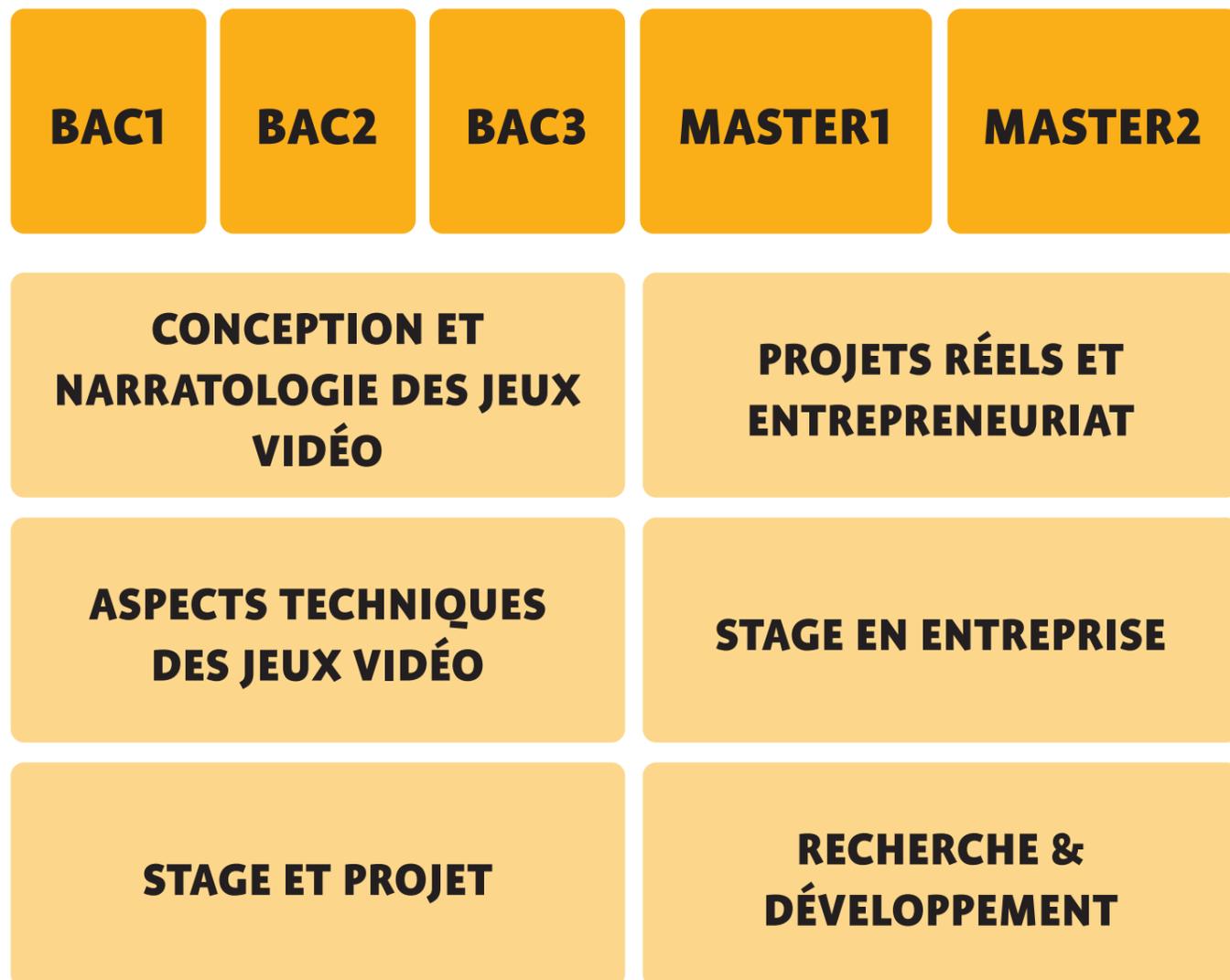
L'industrie vidéoludique est en pleine évolution, ayant généré en Belgique plus de 600 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2021. Elle favorise les opportunités et, ainsi, le développement de l'emploi et l'émergence d'écosystèmes. Le Bachelier de transition et le Master en Jeu vidéo s'inscrivent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



## LA PREMIÈRE ANNÉE...

Grille de cours (BAC1)	ECTS	HEURES	PÉRIODE
Histoire et culture des jeux vidéo	10	100	Q1
Métier et méthodologie du jeu vidéo	10	100	Q1
Initiation à la recherche en jeu vidéo	10	100	Q1
Outils créatifs	10	100	Q2
Ateliers de conception vidéoludique	10	100	Q2
Parcours technique, artistique et culturel	10	100	Q2