

Parcours Jeu vidéo

DURÉE

2
ANNÉES



MONTPELLIER FORMATION
INITIALE



FORMATION
CONTINUE



EAD



VAE



RNCP

34431



CPF

328729

Le Master **Jeu vidéo** s'inscrit en continuité des enseignements spécialisés de préprofessionnalisation suivis dans le parcours de la Licence Arts plastiques ou de la Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo. Il accueille également les étudiants qui ayant suivi un autre parcours de formation satisfont aux critères d'admission.

Ancré en Arts plastiques il s'inscrit dans une démarche de formation qui ne dissocie pas pratique plastique – avec ici comme médium le jeu vidéo – et réflexion théorique sur les formes et le contexte dans lequel elles sont produites et discutées.

Ce parcours vise à former en deux ans des professionnels de la création en jeu vidéo, artisans créatifs et makers techniques, dans l'objectif de devenir des game designers complets, sensibilisés aux enjeux de chaque corps de métiers qui constitue un jeu vidéo, mais aussi aux enjeux artistiques et éthiques qui traversent ce médium.

Profondément en lien avec les métiers du jeu vidéo et la dimension politique du jeu vidéo, les deux années sont rythmées par des cours techniques, des séminaires de pratiques théorisées, une Slow Game Jam, un projet tutoré de 4 mois au sein du Game Lab et accompagné par l'équipe pédagogique et des professionnels du métier sous la forme de Masterclass. La formation aboutie sur une professionnalisation : stage, création de structure ou semestres à l'étranger afin d'acquérir les compétences et les réseaux indispensables aujourd'hui pour comprendre et connaître les savoir-faire attachés aux jeux vidéo dans la société contemporaine, mais aussi sur la soutenance d'un travail de recherche en création élaborée sur les deux années de master présentant une articulation entre pratique et théorie.

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Culture, Arts & Médias
- Numérique
- Industries Culturelles & Créatives



PORTRAITS
DE DIPLÔMÉS
RÉUSSITES
STAGES
MÉTIERS
INSERTION PRO

www.dicopro.univ-montp3.fr

“ Le jeu vidéo critique et artistiques, médium expressif du XXIème siècle. ”

ATOUTS ET COMPÉTENCES CLÉS

- Maîtriser différents savoir-faire techniques numériques relatifs à la conception en game design en vue du développement d'un projet de recherche vidéoludique,
- Maîtriser des techniques d'écritures interactives et collaboratives,
- Savoir concevoir des mécanismes de jeux innovants,
- Maîtriser une démarche esthétique dans la conception d'un jeu vidéo,
- Savoir situer son projet de recherche vidéoludique au regard des problématiques et des différents contextes actuels,
- Savoir effectuer une analyse critique des jeux vidéo existants,
- Savoir constituer un corpus vidéoludique et un corpus théorique,
- Savoir documenter un projet en jeux vidéo,
- Faire preuve d'une bonne connaissance des productions vidéoludiques et oeuvres artistiques classiques, modernes et contemporaines,
- Être capable de travailler en collaboration dans une situation pluridisciplinaire notamment avec les différentes cultures métiers du jeu vidéo,
- Être capable d'utiliser la boîte à outils professionnels du game designer,
- Développer une excellente maîtrise de l'écriture (rédaction d'un mémoire de recherche appliquée académique).

MASTER

MENTION ARTS PLASTIQUES

Parcours Jeu vidéo



UFR 1

FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE

La Faculté offre un enseignement diversifié dans le domaine des Humanités et des Arts : Langues anciennes, Littérature, Philosophie, Psychanalyse, Théâtre, Cinéma, Arts plastiques et Musique..

+ d'infos : ufr1.www.univ-montp3.fr



PUBLIC CIBLE ET PRÉ-REQUIS

LICENCES CONSEILLÉES POUR L'ACCÈS AU M1 :

- Licence Arts plastiques
- Licence Arts
- Licence professionnelle Métiers du Jeu Vidéo
- Licence Sociologie
- Licence Informatique

PRÉ-REQUIS EN TERMES DE CONNAISSANCES ET DE COMPÉTENCES :

- Maîtrise de la langue française orale et écrite
- Culture générale, culture du jeu vidéo et bonne culture artistique
- Maîtrise des techniques numériques fondamentales
- Pour les candidats non francophones, le niveau de français B2 est requis

NIVEAU VISÉ

BAC
+5



4 SEMESTRES



120 CRÉDITS AU TOTAL
30 ECTS PAR SEMESTRE

SEMESTRE 1

THÉORIES DES PRATIQUES ARTISTIQUES ■ 8 ECTS | 60H

Théories, sciences de l'art et analyses d'œuvre (40h) | Méthodologie de la recherche poïétique critique (20h)

ATELIERS SÉMINAIRES - THÉORIES CRITIQUES DU GAME DESIGN ■ 12 ECTS | 120H

Expérience et qualité : espace, temps, machine et joueur (30h) | Représentations et stéréotypes dans les narrations ludiques (30h) | Moteurs de jeu et conduite des créateurs (30h) | Game design expressif, expérimental et critique (30h)

PRATIQUES THÉORISÉES ET TECHNIQUES DE CRÉATION VIDÉOLUDIQUE ■ 7 ECTS | 123H

Slow Game Jam (30h) | Programmation et prototypage (39h) | Conception graphique et animation (39h) | Conception sonore et diégèse vidéoludique (15h)

LANGUE VIVANTE (1 AU CHOIX) ■ 3 ECTS | 20H

SEMESTRE 2

THÉORIES DES PRATIQUES ARTISTIQUES ■ 7 ECTS | 50H

Théories, sciences de l'art et analyses d'œuvre (40h) | Méthodologie du mémoire de recherche création (10h)

PRODUCTION ET ÉCRIT DE RECHERCHE ■ 4 ECTS

RECHERCHE-CRÉATION VIDÉOLUDIQUE (GAME LAB) ■ 17 ECTS | 147H

Rencontres professionnelles : ateliers d'expérimentation (42h) | Level design : narrations environnementales et visuelles (21h) | Nouvelles technologies : écosystème, dispositifs immersifs (21h) | Histoire critique, politique et transversale du Game Design (21h) | Sciences des arts appliquées au jeu vidéo (21h) | Méthodologies de projet et de production (21h)

PROJET PROFESSIONNEL ■ 2 ECTS | 21H

M1
MASTER 1

2022 - 2023

Tous bacs confondus



Effectifs de la mention
71



Taux de réussite de la mention
73,5%

M2 MASTER 2

SEMESTRE 3

THÉORIES DES ARTS CONTEMPORAINS ET DES ARTS INDUSTRIELS ■ 4 ECTS | 18H

Workshop 1 (9h) | Séminaire de recherche (9h)

RECHERCHE-CRÉATION VIDÉOLUDIQUE ■ 16 ECTS | 46H

Sciences des arts appliquées au jeu vidéo (20h) | Atelier de sciences de arts appliquées aux jeux vidéo (26h)

MODALITÉS D'INSERTION PROFESSIONNELLE (STAGE/PROJET) ■ 7 ECTS

LANGUE VIVANTE (1 AU CHOIX) ■ 3 ECTS | 20H

SEMESTRE 4

THÉORIES DES ARTS CONTEMPORAINS ET DES ARTS INDUSTRIELS ■ 4 ECTS | 18H

Workshop 2 (9h) | Séminaire de recherche (9h)

RECHERCHE-CRÉATION VIDÉOLUDIQUE (GAME LAB) ■ 16 ECTS | 154H

Atelier de recherche création (66h) | Sciences des arts appliquées au jeu vidéo (36h) | Renforcement en graphisme (pratiques théorisées) (26h) | Renforcement en programmation (pratiques théorisées) (26h)

PRODUCTION, MÉMOIRE ET SOUTENANCE ■ 10 ECTS | 28H

2022 - 2023

Tous bacs
confondus



Effectifs
58



Taux de réussite
63,2%



Retrouvez le détail des formations sur le portail de l'offre de formation de l'université

www.univ-montp3.fr
rubrique «Offre de formation»
ou en scannant ce QR code



CONDITIONS D'ACCÈS

■ EN MASTER 1 :

Cette formation est ouverte à la candidature des étudiants titulaires des diplômes sanctionnant les études du premier cycle.

L'admission en M1 dépend des capacités d'accueil fixées par l'université et est subordonnée à l'examen du dossier du candidat par le jury de sélection de la formation.

Tout étudiant souhaitant candidater en M1, y compris ceux ajournés à la première année de Master, doit déposer son dossier de candidature sur la plateforme de recrutement et de candidature **MonMaster**.

Dans le cadre de l'enseignement à distance (EAD), tout étudiant souhaitant candidater en M1, y compris ceux ajournés à la première année de Master, doit candidater via le portail eCandidat de l'université.

■ EN MASTER 2 :

Cette formation est ouverte de plein droit aux étudiants de l'université Paul-Valéry Montpellier 3 titulaires du M1 parcours Jeu vidéo.

Tous les autres étudiants souhaitant intégrer ce parcours du M2 doivent candidater sur le portail **eCandidat** de l'université.

■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DES RELATIONS INTERNATIONALES :

Pour les étudiants de nationalité étrangère (hors UE et pays assimilés) et titulaires de diplômes étrangers :
mobilite.individuelle@univ-montp3.fr

■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA FORMATION CONTINUE (SAFCO) :

Pour les professionnels en activité et les demandeurs d'emploi en reprise d'études et en démarche de VAP :
ufr1.fc@univ-montp3.fr | 04 67 14 55 79

Pour une demande de VAE : vae@univ-montp3.fr

ET APRÈS LE MASTER...

L'obtention du Master Jeu vidéo a pour vocation de déboucher directement sur la vie active. Toutefois, il permet également l'inscription en thèse de doctorat Arts spécialité Arts plastiques (selon dispositions de l'École Doctorale d'accueil).

MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'IMAGE

game designer, level designer, sound designer, coordinateur de playtest, concepteur visuel, ergonomiste, concepteur-réalisateur, chef de projet, motion designer, assistant qualité, dev-testeur, scénariste, designer interactif, webmaster et intégrateur pluri-média...

MÉTIERS DE LA VENTE ET DU MARKETING

community manager, chef de produit, directeur artistique, responsable commercial, responsable marketing...

TAUX D'INSERTION PROFESSIONNELLE* 30 MOIS APRÈS

L'OBTENTION DU DIPLÔME

*Nombre de diplômés en emploi (salariés, professions libérales...) parmi les diplômés en emploi ou en recherche d'emploi (enquête réalisée auprès de l'ensemble de la promotion 2020)



+ d'infos : ove.univ-montp3.fr

BIEN S'INFORMER POUR MIEUX S'ORIENTER



DOCUMENTATION

sur les formations, les métiers, les débouchés, les concours...

ATELIERS ET CONFÉRENCES

dès la L1 sur les thématiques de l'orientation et de l'insertion professionnelle

ACCOMPAGNEMENT

aide à la réussite, suivi et conseils en orientation par des professionnels

+ d'infos : scuio-univ-montp3.centredoc.fr

EXPLOREZ LES POSSIBLES

Ajoutez de la valeur à votre parcours d'études par :



LES STAGES FACULTATIFS

en valorisant vos études par l'expérience professionnelle
emploistage@univ-montp3.fr



LA CÉSURE

pour choisir d'interrompre vos études pendant une année
scuio@univ-montp3.fr



LA MOBILITÉ INTERNATIONALE

et décider de poursuivre vos études à l'étranger dès la L2
mobilite.individuelle@univ-montp3.fr

Université Paul-Valéry Montpellier 3
www.univ-montp3.fr

RESPONSABLE DE LA FORMATION

M. Thierry Serdane
thierry.serdane@univ-montp3.fr

DÉPARTEMENT ARTS PLASTIQUES

Secrétariat pédagogique :
Bât. Jean Hugo - Bureau H 110
04 67 14 26 35
masters.arts-plastiques@univ-montp3.fr

SCUIO-IP

SERVICE COMMUN UNIVERSITAIRE
D'INFORMATION, D'ORIENTATION ET
D'INSERTION PROFESSIONNELLE
04 67 14 26 11
scuio@univ-montp3.fr

SAFCO

SERVICE DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA
FORMATION CONTINUE
04 67 14 55 55
safco@univ-montp3.fr

