



Licence professionnelle Développement d'applications pour l'animation et le jeu vidéo

Rapport Hcéres

► To cite this version:

Rapport d'évaluation d'une licence professionnelle. Licence professionnelle Développement d'applications pour l'animation et le jeu vidéo. 2014, Université Evry-Val-d'Essone - UEVE. hceres-02038321

HAL Id: hceres-02038321

<https://hal-hceres.archives-ouvertes.fr/hceres-02038321>

Submitted on 20 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



agence d'évaluation de la recherche
et de l'enseignement supérieur

Section des Formations et des diplômes

Rapport d'évaluation de la licence professionnelle



Développement d'application pour
l'animation et le jeu vidéo

de l'Université d'Evry-Val-
d'Essonne - UEVE

Vague E – 2015-2019

Campagne d'évaluation 2013-2014



agence d'évaluation de la recherche
et de l'enseignement supérieur

Section des Formations et des diplômes

En vertu du décret du 3 novembre 2006¹,

- Didier Houssin, président de l'AERES
- Jean-Marc Geib, directeur de la section des formations et diplômes de l'AERES

¹ Le président de l'AERES « signe [...], les rapports d'évaluation, [...] contresignés pour chaque section par le directeur concerné » (Article 9, alinea 3 du décret n°2006-1334 du 3 novembre 2006, modifié).

Evaluation des diplômes Licences Professionnelles – Vague E

Evaluation réalisée en 2013-2014

Académie : Versailles

Établissement déposant : Université d'Evry-Val-d'Essonne - UEVE

Académie(s) : Créteil

Etablissement(s) co-habilité(s) : Ecole Georges Méliès

Spécialité : Développement d'application pour l'animation et le jeu vidéo

Secteur professionnel : SP6-Communication et information

Dénomination nationale : SP6-1 Activités et techniques de communication

Demande n° S3LP150007562

Périmètre de la formation

- Site(s) (lieux où la formation est dispensée, y compris pour les diplômes délocalisés) : Université d'Evry-Val d'Essonne, UFR Sciences et Technologies & Ecole Georges Méliès, Orly.
- Délocalisation(s) : /
- Diplôme(s) conjoint(s) avec un (des) établissement(s) à l'étranger : /
- Convention(s) avec le monde professionnel : /

Présentation de la spécialité

La licence professionnelle *Développement d'application pour l'animation et le jeu vidéo* vise à former des spécialistes de la création d'animation, tant dans le domaine du cinéma que dans celui du jeu vidéo. Les métiers visés sont ceux de développeur, directeur technique, scripteur, ou encore directeur du développement. Les compétences attendues sont à la charnière entre compétences techniques et artistiques. Le futur professionnel doit s'interfacer avec des techniciens de l'image et des artistes, dont il doit saisir les besoins. Il doit maîtriser les langages de programmation et les outils courants pour l'image et l'animation.

Ouverte en 2009, cette formation est proposée en formation initiale, continue et apprentissage. La formation est menée conjointement par l'UFR *Sciences et techniques* de l'Université d'Evry-Val-d'Essonne - UEVE au premier semestre et l'Ecole Georges Méliès, spécialisée dans le cinéma d'animation, au deuxième semestre. La formation contribue au développement de l'offre de formations professionnalisantes de l'établissement et s'inscrit, en offrant une double compétence, dans la continuité des L2 mentions *Informatique, Physique, Chimie, Sciences*, de la licence *Sciences-Technologies-Santé* et des DUT *Génie électrique* et *Informatique industrielle*. Plusieurs formations qui couvrent les métiers du multimédia sont présentes dans la région Ile-de-France, très peu sont aussi spécialisées dans le domaine de l'animation. En outre, cette région regroupe une grande partie des entreprises spécialisées du secteur visé.

Synthèse de l'évaluation

- Appréciation globale :

La région Ile-de-France compte une part importante des entreprises d'animation pour le cinéma et les jeux vidéo. La présence d'une formation telle que la licence professionnelle *Développement d'application pour l'animation et le jeu vidéo* y est donc pertinente. Une autre licence professionnelle avec une spécialité très proche (animation, cinéma et télévision) est également présente à moins de 25 km. L'impact de la présence de cette formation, sur un secteur particulièrement concurrentiel, n'est pas discuté dans le dossier.

La licence professionnelle *Développement d'application pour l'animation et le jeu vidéo* forme aux métiers de directeur technique, directeur de développement, scripteur, etc. La particularité de ces métiers réside dans la nécessité d'avoir un large spectre de connaissances dans le domaine de l'image, de l'animation, de la gestion de projet, du développement, etc. La formation s'articule autour d'un grand nombre de modules (7 modules pour un total de 23 matières) qui permettent aux étudiants d'acquérir rapidement la grande variété des compétences attendues. Les projets tuteurés se font en lien avec les entreprises, ce qui permet de consolider l'aspect professionnalisant. Ils ne représentent qu'un volume de 120 heures, ce qui, compte tenu du volume de la formation (580 h), n'est pas suffisant. Il est à noter que, même si la formation est en adéquation avec les métiers visés, on peut s'interroger sur son adéquation avec le niveau de la formation : peut-on réellement former des directeurs techniques ou des directeurs de développement à un niveau Bac+3 ?

Cette formation reçoit une moyenne annuelle de 25 dossiers de candidature. Les candidats sont retenus après examen de leur dossier et suite à un entretien personnalisé. Au cours des trois dernières années, les effectifs étaient d'environ huit étudiants, soit un taux de sélection de l'ordre de 30 %. A part la dernière année, qui semble être un cas particulier, la formation est constituée essentiellement d'étudiants en apprentissage.

Les perspectives d'emploi et le niveau de sollicitation du réseau professionnel ne sont pas précisés dans le dossier. Le taux d'insertion de la formation est un élément particulièrement difficile à évaluer, notamment à cause de la pauvreté des enquêtes menées. Chaque année, cinq mois après l'obtention du diplôme, une enquête est réalisée par le Centre de Formation des Apprentis, CFA EVE (partenaire de la formation), et ce uniquement sur les étudiants en apprentissage. Dans ces enquêtes, le taux d'insertion est de l'ordre de 45 % et le taux de poursuite d'études de 55 %. Ces chiffres sont cependant à considérer avec prudence dans la mesure où le taux de réponse est relativement faible (environ 50 %), particulièrement eu égard au nombre d'étudiants en apprentissage (environ 6). Une enquête a été menée à 18 mois par l'établissement mais n'a reçu aucun retour. Le devenir des étudiants n'étant pas en apprentissage est peu connu. L'origine des principaux métiers actuellement occupés par les anciens étudiants a été évaluée à partir d'informations issues des réseaux sociaux. Le type d'emploi occupé est conforme aux objectifs de la formation mais, dans la moitié des cas, cette insertion a eu lieu suite à une poursuite d'études.

L'équipe pédagogique analyse avec recul les problèmes liés à l'insertion professionnelle mais également à l'augmentation constante du taux de poursuite d'études. Ce dernier point a d'ailleurs fait l'objet d'une attention particulière (malheureusement sans réel effet) dans la mesure où il s'agit d'un point qui avait été soulevé lors de la précédente campagne d'évaluation. L'équipe pédagogique propose de renforcer les relations avec les entreprises d'une part, pour qu'elles s'investissent davantage dans la formation et, d'autre part, pour améliorer la capacité à placer des étudiants en apprentissage. Elle propose également de mettre en place un enseignement sur la création d'entreprise complété par des ateliers de simulation d'entretien. Même si l'idée est pertinente, le programme pédagogique est déjà particulièrement chargé et cela risque d'accentuer excessivement cet aspect de la formation.

L'implication du milieu professionnel est clairement visible dans cette formation. On note la présence de 13 professionnels qui interviennent, pour environ 55 % du volume de la formation, dans des modules directement liés à leur cœur de métier. Plusieurs professionnels interviennent également dans le conseil de perfectionnement qui se réunit une à deux fois par an. Cependant, malgré un partenariat cité avec l'école Georges Méliès et plusieurs entreprises de la région, aucune convention n'est signalée ni fournie en annexe.

- Points forts :

- Un positionnement original de la formation, calqué sur les besoins du marché.
- Une évolution constante de la formation face à l'évolution des métiers visés.
- Un développement notable du lien avec les entreprises.



- Points faibles :
 - Une poursuite d'études en constante augmentation.
 - Une insertion professionnelle immédiate fragile.
 - Un manque de visibilité.

- Recommandations pour l'établissement :

Il conviendrait de :

- formaliser les partenariats avec les entreprises sous la forme de conventions.
- mettre en place un suivi des étudiants afin de collecter des informations exploitables sur le taux de poursuite d'études et d'insertion professionnelle immédiate.
- recentrer la formation sur des métiers accessibles à Bac+3.



Observations de l'établissement

Evry, le 30 avril 2014

Affaire suivie par :
Direction des Etudes et de la Vie Etudiante

**L'administrateur Provisoire de
l'Université d'Evry Val d'Essonne**

A

Jean-Marc GEIB
Directeur de l'Agence d'Evaluation de la
Recherche et de l'Enseignement Supérieur
Section des Formations et des Diplômes

Objet : Evaluation des licences professionnelles vague E
Réf AERES : S3LP150007562

Nous avons pris connaissance avec le plus grand intérêt de votre rapport concernant la licence professionnelle spécialité « développement d'application pour l'animation et le jeu vidéo ». Nous tenons à remercier l'AERES pour l'efficacité et la qualité du travail d'analyse qui a été conduit.

Ce rapport a été transmis au responsable de ce diplôme et au directeur d'UFR concernés, qui nous ont fait part en retour de leurs commentaires que vous trouverez ci-joint.

Nous espérons que ces informations vous permettront de bien finaliser l'évaluation des formations de l'Université.

**L'administrateur provisoire
de l'Université d'Evry
Val d'Essonne**



Michel GUILLARD



EVALUATION DES DIPLOMES LICENCES PROFESSIONNELLES VAGUE E

Observations	
Secteur professionnel	SP6 - Communication et information
Dénomination nationale	SP6-1 Activités et techniques de communication
Spécialité	Développement d'application pour l'animation et le jeu vidéo
Demande n°	S3LP150007562
Responsable de mention	Saïd Mammar

Monsieur le Directeur,

J'ai bien pris connaissance des avis et recommandations de l'AERES sur la mention de Licence professionnelle « Développement d'Applications pour l'Animation et le Jeux Vidéo » de l'UEVE pour la période contractuelle 2010-2014. Les responsables de la mention et de départements procèdent à l'analyse de tous les points soulevés et ne manqueront pas d'apporter les ajustements nécessaires qui seront mis en œuvre dans le projet du prochain contrat.

Ainsi, des discussions entamées avec les acteurs du site d'Evry (Télécom SudParis et ENSIIE), permettront d'améliorer la visibilité et l'attractivité de la mention. De même, la prospection des partenariats avec les entreprises sera renforcée de sorte à assurer l'employabilité des apprentis à l'issue de la licence.

En vous souhaitant bonne réception de ce courrier, je vous prie d'agréer, Monsieur le Directeur, l'expression de mes salutations les plus dévouées.