



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

Section des Formations et des diplômes

# Rapport d'évaluation de la licence professionnelle



Coordinateur et conception  
d'univers vidéoludiques

de l'Université Paul-Valéry  
Montpellier 3

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 2006<sup>1</sup>,*

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

---

<sup>1</sup> 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 : Montpellier

Établissement déposant : Université Paul-Valéry Montpellier 3

Académie(s) : /

Etablissement(s) co-habilité(s) : /

Spécialité : Coordination et conception d'univers vidéoludiques

Secteur professionnel : SP6-Communication et information

Dénomination nationale : SP6-2 Métiers de l'édition

Demande n° S3LP150009284

## Périmètre de la formation

- Site(s) (lieux où la formation est dispensée, y compris pour les diplômes délocalisés) : Université Paul-Valéry, UFR 1, route de Mende 34199 Montpellier cedex 5.
- Délocalisation(s) : /
- Diplôme(s) conjoint(s) avec un (des) établissement(s) à l'étranger : /
- Convention(s) avec le monde professionnel : Pas de convention mais des partenariats ponctuels avec près d'une vingtaine d'entreprises du secteur accueillant notamment des stagiaires et pourvoyant des intervenants et des tuteurs.

## Présentation de la spécialité

La licence professionnelle (LP) *Coordination et conception d'univers vidéoludiques* vise à former des professionnels de la création et du développement des jeux vidéo sous toutes leurs formes et sur tous les supports, de la console à l'ordinateur en réseau. Ouverte en 2003 et portée par l'UFR 1 *Lettres, Arts, Philosophie, Psychanalyse*, cette spécialité a été renouvelée avec modification en 2007. Son programme repose sur les connaissances d'ordre culturel et les compétences d'ordre technique propres aux professionnels de ce secteur particulier des industries culturelles en pleine croissance.

Elle constitue le premier diplôme en arts plastiques professionnalisant après des options préprofessionnalisantes en deuxième année de licence (*Arts plastiques, Sciences de l'information et la communication, Sociologie, Langues étrangères appliquées, Linguistique, Médiation culturelle, Arts, Théâtre, Informatique*). Elle recrute également au niveau des BTS et DUT *Communication, Informatique, Arts graphiques numériques* et dans le cadre de l'offre de formation continue de l'établissement des professionnels du multimédia, de l'informatique, du jeu vidéo et de l'audiovisuel en recherche d'emploi ou en activité, exerçant les métiers de chargée de communication, responsable de communication, développeurs multimédias, intermittents du spectacle, etc.

## Synthèse de l'évaluation

- Appréciation globale :

La LP *Coordination et conception d'univers vidéoludiques* constitue la seule formation universitaire de premier cycle dédiée aux jeux vidéo dans une région dont le tissu des entreprises d'accueil est néanmoins très dense. Celle-ci est de surcroît l'une des toutes premières à avoir été créée en France.

Le contenu pédagogique de la LP est cohérent et en adéquation avec les objectifs de la formation et les compétences cibles. Toutefois, il n'est pas clairement dit comment est organisé l'apprentissage des méthodologies de gestion (assistantat) de projet, dans le cadre du projet tuteuré bien que cela figure dans les objectifs de la formation. Ce dernier d'un volume horaire de 156 heures (33 % du programme hors stage) est réalisé sous forme d'un travail collaboratif (trois étudiants), avec des commanditaires ou sur des sujets faisant l'actualité de l'industrie du jeu vidéo (avec parrainage). Ils incluent une veille scientifique et technologique, la réalisation d'un prototype et une soutenance. Un stage en entreprise de 24 semaines (4-6 mois), avec rapport d'activité et soutenance est obligatoire.

Les connaissances sont contrôlées de façon continue par un dispositif assez classique mais complet : épreuves écrites et orales, dossiers, devoirs sur table, études de cas individuelles et en groupe, réalisations, présentations orales, etc.

Un dispositif de mise à niveau est présent *via* deux unités d'enseignement de consolidation en arts plastiques (39 heures TD théories et approches critiques, 39 heures TD introduction à la création vidéoludique (dessin et design) et s'adresse à tous les étudiants de la formation sans dispositif de suivi.

L'enseignement *Informatique* fait l'objet d'un partenariat avec l'Université Montpellier 2. Il faut noter que certains projets tuteurés (sans détail) sont menés en lien avec l'IUT d'Arles.

Le suivi de l'insertion professionnelle a été assuré depuis 2010 via l'enquête nationale. S'ajoute à celle-ci la mise en place d'un suivi particulier par l'établissement et le réseau des anciens, ce qui conduit à des taux de réponses élevés et des informations précises sur la situation des diplômés. Il en ressort 50 à 60 % d'insertion professionnelle immédiate d'après les enquêtes nationales et locales de 2010-2012 (pourcentage stable depuis trois ans) et un nombre important et en augmentation de poursuite d'étude en master (de trois en 2010 à huit en 2012 sur une promotion de 20 étudiants).

Sur les 312 heures d'enseignement, 90 heures sont dispensées par cinq professionnels associés (29 %) et 66 heures par un professeur associé (PAST) (21 %), tous issus du secteur des jeux vidéo (game design, ingénierie informatique). Ils sont représentatifs des métiers exercés dans les jeux vidéo : artiste numérique, chef d'entreprise, consultant ingénieur informatique, game designer (métier d'origine du PAST) et interviennent aussi bien dans des cours techniques que théoriques et en gestion de projet. Une vingtaine d'autres professionnels -souvent directeurs de leur propre entreprise- contribuent au fonctionnement de la LP. Ils participent aux commissions de recrutement, au suivi des projets tuteurés et des stages, à l'évaluation et/ou au conseil de perfectionnement qui se réunit quatre fois par an avec six enseignants pour évaluer la pertinence des enseignements et proposer d'autres intervenants.

L'équipe pédagogique est constituée de cinq enseignants titulaires ou associés, d'un enseignant en poste dans le second degré et de cinq professionnels. Très ancrée dans un milieu professionnel spécifique (car devant satisfaire à la fois aux exigences réglementaires, techniques et d'attrait de l'industrie du divertissement), elle repose sur une équipe de taille réduite et sur la personnalité de son responsable, ce qui lui confère, du moins sur le long terme une certaine fragilité.

Elle s'appuie sur le conseil de perfectionnement et a pris en compte les recommandations et demandes antérieures : le suivi personnalisé a été renforcé ; un bilan de la relation formation/emploi a été établi pour le ministère ; l'équipe enseignante s'est légèrement diversifiée et ouverte à d'autres disciplines (majoritairement 18<sup>e</sup> section du CNU avec un enseignant de la 71<sup>e</sup>).

- Points forts :

- La technicité (place de l'informatique appliquée ; rôle des professionnels).
- L'autoévaluation et le suivi des diplômés.
- La conformité de la formation aux besoins de ce secteur dynamique des industries culturelles.

- Points faibles :

- Une toute petite équipe et des moyens limités au sein de l'université malgré l'attrait de ce diplôme.
- L'absence de formation attestée à la gestion de projet.
- Des taux de poursuite d'étude trop importants.



- Recommandations pour l'établissement :

Afin de parfaire le projet pédagogique, il conviendrait de mieux définir les compétences visées et de développer l'enseignement de la gestion de projet.

L'introduction de la formation en alternance permettrait également une ouverture vers un nouveau public, ce qui lui accorderait plus de poids (par une augmentation des effectifs) et de rayonnement.

Une augmentation des moyens alloués à la formation, contribuerait également sur le moyen terme à sa pérennisation.



# Observations de l'établissement



ARTS, LETTRES, LANGUES,  
SCIENCES HUMAINES ET  
SOCIALES

UNIVERSITÉ  
PAUL-VALÉRY  
MONTPELLIER 3

**UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER 3**

Route de Mende – 34199 Montpellier – CEDEX 5

Tel : 04 67 14 20 00 – Fax : 04 67 14 20 43

[www.univ-montp3.fr](http://www.univ-montp3.fr)

MONTPELLIER, le 02 juillet 2014

Affaire suivie par Matthieu Gayet  
Directeur des études et de la scolarité  
[matthieu.gayet@univ-montp3.fr](mailto:matthieu.gayet@univ-montp3.fr)  
0467142034

**Anne Fraïsse**  
Présidente de l'université Paul-Valéry  
Montpellier 3  
A  
**Jean-Marc GEIB**  
Directeur de la section formation et  
diplôme de l'AERES

**Objet : Observation évaluation AERES**

Monsieur le Directeur,

Pour donner suite à votre demande, je vous informe que nous n'avons pas d'observations particulières concernant cette Mention.

Je vous prie d'agréer, Monsieur le Directeur, l'expression de mes respectueuses salutations.

La Présidente de l'Université

Anne Fraïsse