



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

Section des Formations et des diplômes

# Rapport d'évaluation de la licence professionnelle



Designer et game designer

de l'Université Paris 13 - Paris-Nord

Vague D – 2014-2018

Campagne d'évaluation 2012-2013



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

Section des Formations et des diplômes

Le Président de l'AERES

**Didier Houssin**

Section des Formations  
et des diplômes

Le Directeur

**Jean-Marc Geib**



# Evaluation des diplômes

## Licences Professionnelles – Vague D

Académie : Créteil

Établissement déposant : Université Paris 13 - Paris-Nord

Académie(s) : /

Etablissement(s) co-habilité(s) : /

Spécialité : Designer et game designer

Dénomination nationale : SP6-Techniques et activités de l'image et du son

Demande n° S3LP140006806

## Périmètre de la formation

- Site(s) (lieux où la formation est dispensée, y compris pour les diplômes délocalisés) : L'IUT de Bobigny
- Délocalisation(s) : /
- Diplôme(s) conjoint(s) avec un (des) établissement(s) à l'étranger : /
- Convention(s) avec le monde professionnel : Deux conventions avec des entreprises du domaine
- Secteur professionnel demandé : SP6-Communication et information

## Présentation de la spécialité

La licence *Designer et game designer* est proposée depuis 2009 par le département *Services et réseaux de communication* de l'IUT de Bobigny. Sous ce nouvel intitulé, ce diplôme forme des cadres intermédiaires dans le domaine de la conception de jeux vidéo : game designer (conception de jeu vidéo) et level designer (réalisation des environnements de jeu).

Les diplômés doivent maîtriser l'ensemble du processus de création, de l'analyse des comportements des joueurs au développement et à la réalisation du produit. Les compétences attendues sont nombreuses. Elles couvrent la capacité à travailler en équipe, la gestion de projet, la conception, l'ergonomie, le prototypage, le marketing comportemental, le multimédia et la communication. Les diplômés exercent au sein des sociétés de production, studios de développement, sociétés prestataires ou bien en tant que travailleurs indépendants.

La formation n'est proposée jusque-là qu'en formation initiale, mis à part pour un étudiant issu de la formation continue.

## Synthèse de l'évaluation

- Appréciation globale :

La licence *Game designer et Level designer* propose une formation très spécialisée dans le domaine de l'industrie de la création du jeu vidéo. La concurrence est réduite au niveau régional, car le diplôme est très spécifique. L'offre privée et nationale est plus importante, ce qui peut expliquer une attractivité limitée et une insertion professionnelle assez difficile. L'effectif est d'ailleurs stable, entre 17 et 20 étudiants par an. Les taux de réussite sont satisfaisants, voire très satisfaisants (90 % en moyenne).

Le public accueilli est trop limité aux étudiants de BTS et DUT (entre 70 et 80 %) déjà spécialistes (informatique, design, services et réseaux de communication). Le diplôme ne s'intègre pas suffisamment dans l'offre globale de l'Université, par exemple grâce à des passerelles (proposées cependant dans le dossier) et des modules d'initiation. Il paraît nécessaire de faire aboutir le projet de mise en place de l'apprentissage, mais aussi de développer la formation continue et la validation des acquis de l'expérience (VAE).

Les taux d'insertion professionnelle restent faibles et doivent être améliorés (64 % en 2010 et 50 % en 2011). L'ensemble des étudiants en emploi exercent dans le domaine de spécialité. Très peu d'étudiants poursuivent leurs études.

L'implication des spécialistes du domaine dans la formation est positive avec quinze professionnels intervenants et qui participent au pilotage et à l'accompagnement des étudiants. 65 % des enseignements sont assurés par ces professionnels du secteur, souvent sous forme d'ateliers dont certains sur des cas réels. Le chiffre est élevé pour un diplôme qui reste universitaire. La moitié seulement de ces intervenants travaillent dans des entreprises industrielles, les autres sont des indépendants. Trois enseignants-chercheurs interviennent dans la formation, pour 10 % du volume d'enseignement. De même, trois enseignants du second degré assurent 17,50 % du volume d'enseignement.

Deux conventions existent avec deux entreprises. L'engagement porte sur l'expertise quant au programme pédagogique, les interventions dans la formation, la mise à disposition de matériel et l'accueil de stagiaires. Il manque néanmoins un important acteur du marché pour donner encore plus de notoriété à cette formation.

La maquette est cohérente en termes d'articulation des modules et de volumes horaires. Les cours liés à la maîtrise de l'informatique sont prédominants. Les objectifs de formations semblent tout à la fois polyvalents (management et développement) et hyperspécialisés. De nombreux modules sont des études de cas ou des projets individuels ou de groupes, pour des structures réelles. Les évaluations privilégient les projets. Il faut veiller à intégrer suffisamment d'évaluations individuelles et non seulement de groupe. La mise en place d'un portfolio de compétences par étudiant est une bonne initiative. Le stage a une durée de 14 à 24 semaines, permettant une bonne immersion professionnelle. La politique d'insertion en stage n'est cependant pas très claire par rapport à la stratégie de spécialisation. Les projets tuteurés consistent en plusieurs projets de réalisation réelle ; ce qui donne l'opportunité aux étudiants de développer leurs « books ».

L'équipe pédagogique est constituée de façon intéressante d'enseignants-chercheurs et d'enseignants du second degré, épaulés par les intervenants professionnels. Un conseil de perfectionnement est convoqué annuellement. Il comprend de nombreux professionnels. Les bilans mériteraient d'être plus analytiques et prospectifs. Le dossier n'apporte pas assez d'informations claires sur le cadrage, le pilotage, l'accompagnement aux projets, au stage... Les informations apportées sont même parfois contradictoires.

La licence *Designer et game designer* présente des potentialités de formation intéressantes dans le domaine actuellement porteur du jeu vidéo. Un pilotage peu construit ne permet malheureusement pas d'optimiser le projet pédagogique pourtant intéressant, ni de développer l'attractivité aussi bien auprès des candidats potentiels que des employeurs.

- Points forts :

- La forte présence des professionnels dans la formation montre une volonté d'adaptation aux réalités et aux besoins du marché.
- Les nombreux projets sur cas réels sont formateurs et valorisants pour l'étudiant.

- Points faibles :

- Le pilotage n'est pas assez formalisé.
- Les objectifs de formation, en particulier pour les spécialisations, ne sont pas clairs.
- L'insertion professionnelle des diplômés n'est pas convaincante.



## Recommandations pour l'établissement

Un recrutement plus diversifié en termes de profils d'étudiants (cursus d'origine) et de statuts (alternance, formation continue, VAE) est souhaitable et pourrait être facilité par la mise en œuvre de passerelles. Une meilleure lisibilité des parcours est souhaitable. Le pilotage de la formation doit être optimisé. Il est nécessaire de travailler à une meilleure insertion professionnelle des diplômés et de se rapprocher de la fédération française des jeux vidéo.

## Notation

- Projet pédagogique (A+, A, B, C) : B
- Insertion professionnelle (A+, A, B, C) : C
- Lien avec les milieux professionnels (A+, A, B, C) : A
- Pilotage de la licence (A+, A, B, C) : C



# Observations de l'établissement





Licence Professionnelle

Dénomination nationale : *SP6 - Techniques et activités de l'image et du son*

Spécialité : *Level designer et game designer*

Demande n° *S3LP140006806*

**(i) Concernant les fortes similitudes entre les Licences Professionnelle de l'établissement.**

Le fonctionnement mis en place depuis plusieurs années pour les licences CIWM, IW, GCNSW s'organise autour d'un projet commun : le projet tutoré. Ce dernier mobilise les étudiants des trois formations et ce, compte tenu des différentes spécialités valorisées au sein de chaque Licence (graphisme, WebDesign, programmation, applications mobile, communication, rédaction de contenu, référencement...).

La spécificité du Projet Tutoré consiste en la réalisation d'un projet multimédia (de la stratégie marketing à la mise en ligne effective). Les étudiants sont invités à former des groupes dont les membres proviennent des trois différentes Licences. Les étudiants doivent ensuite créer une *agence de communication multimédia* et se charger de trouver un *commanditaire* (une association culturelle, sportive, un établissement scolaire...) qui souhaite valoriser son activité à travers une communication multimédia. Aussi, chaque agence présente-t-elles des compétences multiples, propres au secteur de la communication multimédia et issues des trois Licences Professionnelles différentes. Si chaque étudiant – membre de groupe est invité à contribuer au projet selon sa spécialisation, soulignons que le travail de groupe est essentiel - ce qui impose que chaque étudiant ait un minimum de connaissances concernant chaque *corps de métier* mobilisé dans le cadre de la réalisation d'un projet multimédia (les aspects techniques et graphiques ainsi que la stratégie de communication/marketing). Il est ainsi essentiel qu'un programmeur maîtrise par exemple des techniques de communication en ligne et hors ligne, qu'un *webdesigner* et un gestionnaire de contenus aient des connaissances en programmation... L'intérêt de la mise en place de projets tutorés est double : permettre aux étudiants de mettre en place un projet répondant aux exigences du marché du web en répondant à une commande réelle avec les contraintes et les exigences d'un « client » permettre aux membres de chaque groupe de se familiariser avec l'ensemble de la chaîne de production d'un projet multimédia.

D'où la présence des contenus pédagogiques transversaux aux trois Licences Professionnelles, créant ainsi un socle théorique et méthodologique commun qui permet aux étudiants de parler *le même langage* quand ceci est nécessaire. Par ailleurs soulignons que nos échanges avec les entreprises qui recrutent soit de stagiaires soit des apprentis de nos trois Licences confirment ce souci de transversalité. Nous avons en effet constaté l'exigence d'une multiplicité de compétences et de connaissances, outre la spécialisation d'un jeune diplômé, exigence propre au secteur du multimédia où différents corps de métiers sont invités à collaborer de façon étroite. L'évolution de carrière de nos étudiants peut les amener à occuper le poste de chef de projet web/mobile lequel est polyvalent et participe aussi bien à la définition de la stratégie marketing qu'à la définition des spécificités techniques et du webdesign.

**(ii) Concernant l'insertion professionnelle des diplômés.**

Si un manque d'insertion professionnelle a été constaté, il nous semble nécessaire de souligner un certain nombre de facteurs internes à nos formations mais aussi et surtout externes à ces dernières :

- Premièrement, d'un point de vue interne aux formations, il ne faut pas négliger la relative *jeunesse* de la Licence Level Designer & Game Designer, jeunesse qui implique une faible incidence sur le recrutement pour les diplômés de cette formation.

- Ensuite, et d'un point de vue externe à nos formations, soulignons que les entreprises ont une obligation de recrutement par voie d'apprentissage de l'ordre de 10% de leur masse salariale. Ce recrutement, aussi intéressant qu'il puisse être pour les étudiants suivant de formations professionnalisantes, il favorise tout de même, le recrutement temporaire et la précarisation des jeunes diplômés.
- Par conséquent, nombre de jeunes diplômés sont très rapidement conduits vers la création de leur propre entreprise afin de faire face à cette précarisation liée aux modalités de recrutement ci-dessus citées.

....

### **(ii) Autres points transversaux aux quatre Licences Professionnelles**

Soulignons que chaque Licence entretient des relations privilégiées avec des organismes, des représentants institutionnels dans la profession et des entreprises et agences de communication (Capital Games, Association des Agences de Conseil en Communication, Observatoire des Métiers de la Publicité, UbiSoft...). Le département SRC envisage enfin de développer des partenariats avec la CCI de la Seine-Saint-Denis afin de rencontrer des entreprises émergentes sur le territoire.

Nous sommes conscients qu'un travail plus approfondi autour de passerelles avec les filières générales de Paris 13 mérite d'être approfondi.

### **Spécialité Level Designer et game designer**

#### **Manque de diversité du public accueilli :**

Il est relevé dans le rapport que cette licence accueille une proportion trop importante d'étudiants titulaires d'un DUT ou d'un BTS, et qu'elle ne s'intègre pas suffisamment à l'offre de formation globale de l'Université Paris 13.

Ce diplôme a ouvert en septembre 2009, et les données chiffrées fournies dans le rapport concernent seulement les 2 premières promotions d'étudiants. Durant cette période de démarrage les effets des nombreuses démarches de communication pour faire connaître ce diplôme n'ont pas encore pleinement porté leurs fruits (ces actions de communication seront décrites un peu plus loin). Cette licence semblait en particulier peu visible aux étudiants de filières générales jusqu'en 2011.

Cependant il est à constater que le pourcentage des étudiants autres qu'issus de DUT et BTS a très régulièrement augmenté au fil des années puisqu'il s'élève pour 2012-2013 à 37% des étudiants de la promotion (contre 21% en 2010-2011 et 26% en 2011-2012).

Il est cependant à noter que cette formation s'intègre très bien dans l'offre de formation du département SRC, et semble davantage visible aux étudiants des filières professionnelles. Nous notons comme indicateur le nombre croissant de candidats de notre DUT SRC, et par conséquent d'étudiants de la licence ayant suivi leur DUT SRC dans notre IUT. Ils étaient 2 en 2010-2011, 2 également en 2011-2012 et 4 en 2012-2013.

#### **Projet de mise en place de l'apprentissage :**

L'ouverture de cette licence était initialement prévue en alternance, et une autorisation a été obtenue en ce sens. Cependant une étude systématique du terrain nous a montré que l'industrie du jeu vidéo, et plus particulièrement le secteur de la production, ne sont pas favorables à l'alternance. De nombreux professionnels ont été interrogés sur ce point (comme la société UBISOFT) qui n'ont pas mis en place l'accueil d'apprentis dans leurs équipes de production, en particulier sur les postes de Level Designer et de Game Designer.

Ceci répond à une logique simple : ces métiers s'inscrivent dans une phase de production de jeu, qui est une période de travail intense et continue. Ce mode d'organisation du travail paraît dès lors incompatible aux entreprises avec un temps de formation en alternance. Il ne semble pas raisonnable d'ouvrir un groupe de formation en alternance tant que les acteurs cruciaux de l'industrie du secteur ne s'engagent pas formellement à embaucher des apprentis.

#### **Développement de la formation continue et de la VAE :**

La formation étant jeune, peu de candidatures au titre de la formation continue (avec ou sans VAP) ont été reçues jusqu'à présent, mais ce diplôme est résolument ouvert à des candidatures en formation continue.

D'ailleurs l'accueil d'un candidat en formation continue (avec VAP) s'est révélée très positive en 2010-2011 (major de promotion) et bénéfique aux étudiants.

Depuis, un certain nombre de dossiers de candidats au titre de la formation continue ont été favorablement reçus par l'équipe enseignante, mais n'ont pas pu aboutir faute d'obtention de financement. Des candidats s'informent régulièrement pour monter un dossier au titre de la formation continue, et les entreprises sont informées régulièrement des possibilités d'intégration de professionnels au cursus.

### **Taux d'insertion professionnelle faible, rapprochement nécessaire avec un acteur majeur de la filière :**

La politique mise en place pour faire connaître ce diplôme à l'ensemble du secteur professionnel commence à porter ses fruits, comme l'indique l'accueil de plus en plus favorable de nos stagiaires dans les entreprises du secteur. Le diplôme augmente régulièrement sa visibilité et sa notoriété dans l'industrie du Jeu vidéo.

Le dossier de réhabilitation n'étant pas suffisamment précis ni actualisé sur ce point, voici un résumé des actions menées.

Le manque d'appui d'un acteur majeur de la filière étant relevé dans l'évaluation, il est à noter que la société française UBISOFT (premier producteur français de jeux vidéo et quatrième au rang mondial) est désormais plus concrètement impliquée dans le cursus. UBISOFT nous aide depuis 2008 lors de la préparation de cette licence et nous encourage depuis lors (les 2 lettres de soutien successives de cette entreprise en témoignent). Plusieurs rencontres ont eu lieu depuis 2008 avec des responsables en Relations Humaines, en relations avec les formations, ainsi qu'avec des responsables de productions. Des interventions ponctuelles ont été programmées auprès des étudiants sur les 3 premières années du cursus.

Sur l'année 2012-2013 la collaboration avec UBISOFT s'est nettement consolidée par :

- une intervention conjointe d'un représentant RH et d'un Game Designer sénior (sujet : les métiers du design chez UBISOFT)
- la participation au jury (du principal projet par équipes) de quatre représentants d'UBISOFT France, dont la responsable RH et la responsable des relations avec les formations.

Lors d'une rencontre précédente entre les mêmes responsables et deux représentants du département SRC (Chef de département et Responsable de la formation), la possibilité de concrétiser et pérenniser cette collaboration sous forme d'une convention a été évoquée favorablement. Cet appui d'un acteur majeur de la filière semble donc confirmé à l'heure actuelle.

Cette formalisation d'une collaboration est loin d'être la seule démarche entreprise depuis l'ouverture de la formation par l'équipe de pilotage.

En effet si aucune fédération nationale du jeu vidéo n'existe réellement, plusieurs organisations ont un rôle reconnu par l'industrie, et la responsable de formation a rencontré les responsables des organisations suivantes :

- l'« Agence Française du Jeu Vidéo » : site Internet de référence dans le secteur. Une fiche formation détaillant la licence y est publiée depuis son ouverture. Les étudiants sont invités à y déposer leur CV, et à consulter les annonces d'offres de stage ;
- le « Syndicat National du Jeu Vidéo » propose une homologation de diplôme, mais celle-ci est sujette à des frais d'inscription élevés, ce qui est non conforme à la déontologie du service public ;
- l'IUT de Bobigny est adhérent à « Capital Games » depuis 2011. Il s'agit d'un cluster d'entreprises de Jeu vidéo en île de France. Ce statut de membre bienfaiteur permet de communiquer sur le diplôme par le biais d'un réseau professionnel ;
  - ce canal a permis l'accueil de plusieurs étudiants en stage ;

- au titre d'adhérent, le département SRC participe à une manifestation organisée par « Capital Games » à la « Gaité Lyrique »: « Paris Games talents », présentation des métiers et des formations au jeu vidéo à des collégiens, lycéens et étudiants. En 2012, lors de la première édition, notre établissement était le seul représentant de l'enseignement public.

Dans le même esprit, une information a été diffusée sur notre offre de formation via plusieurs regroupements régionaux d'entreprises du jeu vidéo, démarche qui a débouché également sur des intégrations de stagiaires :

- Atlangames (Pays de Loire) ;
- Imaginove (Rhône-Alpes) ;
- PixlR (Languedoc-Roussillon) ;
- Bordeaux Games (Aquitaine).

Enfin la diffusion des candidatures auprès du réseau des anciens étudiants de la licence permet désormais également de favoriser leur intégration professionnelle (stage te emploi).

**La politique d'insertion en stage ne semble pas clairement définie dans le dossier par rapport à la stratégie de spécialisation :**

La proposition de spécialisation permettra aux étudiants d'acquérir, ou de consolider, une seconde compétence-métier en plus de la principale axée sur le Game Design et le Level Design. Cette compétence secondaire serait ajoutée sur les conseils des professionnels intervenants, ainsi que des partenaires interrogés. Il est constaté que l'insertion en stage est facilitée par une certaine polyvalence, notamment dans les entreprises de production de jeux vidéo comprenant moins de 10 collaborateurs. Or ces petites entreprises sont les employeurs majoritaires des jeunes professionnels du jeu vidéo, surtout pour leur premier stage dans le secteur.

Cette spécialisation répondra donc à un objectif double : faciliter la réalisation des prototypes de jeux dans le cadre des projets tutorés (qui pourront être plus aboutis avec des groupes d'étudiants également répartis entre ces deux spécialités), et à une meilleure insertion dans le monde du travail. L'aboutissement des prototypes des étudiants enrichira d'ailleurs leur portfolio ce qui augmentera également leur employabilité.

**Veiller à un taux suffisant d'évaluations individuelles :**

Même si les étudiants réalisent certains projets en groupe, les évaluations individuelles sont largement majoritaires.

**Préciser le cadrage et le pilotage des stages et des projets tutorés :**

Concernant les stages, le jury de soutenance est composé d'enseignants chercheurs, d'enseignants du second degré et de professionnels.

Pour les projets tutorés plusieurs soutenances intermédiaires ont été mises en place et les professionnels (intervenants dans la formation ou extérieurs) participent très régulièrement aux évaluations intermédiaires. Par ailleurs tous les projets sont encadrés par des professionnels dans le cadre de séances projets et d'ateliers de réalisation. Tous les aspects des projets sont ainsi suivis par des professionnels aux compétences complémentaires.