Licence professionnelle Sciences, technologies, santé mention Métiers du jeu vidéo parcours Arts Numériques

Licences Arts Numériques professionnelle - Jeux vidéo et Multimédia

Présentation

Publics / conditions d'accès

Public :
Intéressé par le développement artistique et technique dans le secteur des industries culturelles et créatives, et innovation technologique. Autonome, organisé et curieux, prêt à intégrer le monde de l'entreprise.

Prérequis :
Les conditions d'accès en L1 sont les suivantes :
- être titulaire d'un baccalauréat scientifique ou Arts appliqués (STD2A), DAEU ou d'un diplôme étranger ou français admis en dispense d'acquis d'études ou de l'expérience.
Les conditions d'accès en L2 sont les suivantes :
- être titulaire d'un diplôme de niveau 5 scientifique ou Arts ou d'un diplôme qui dispense des niveaux L1.
Il n'y a pas d'accès direct en L3

Objectifs

Ce diplôme offre une formation de licence professionnelle en Arts numériques en couvrant les principaux domaines des arts technologiques appliqués au développement de jeu vidéo et médias interactifs numériques : conception, réalisation, narration visuelle, animation, game design, scripting, multimédia et graphisme général. Seront aussi dispensés des cours de mathématiques appliquées, conception d'interface UI et UX et management. La formation s'effectue en apprentissage en entreprise avec un rythme de formation d'environ 7 heures par semaine, en autonomie depuis l'environnement numérique de formation.
Auto-formation 100% en ligne en cours asynchrone !
Après une période de 3 mois au Cnam-Enjmin à Angoulême pour vous auto-former sur les bases nécessaires, accompagné par un animateur ou animatrice pédagogique, vous poursuivrez votre formation dans un studio de jeux vidéo ou multimédia. Vous devez venir et vous loger deux semaines chaque année à Angoulême pour les soutenances et cycles de conférences.

Modalités de validation

Les validations seront sur plusieurs niveaux :

- QCM
- Travaux pratiques, réalisations personnelles et en groupe
- Projet de l'année (DÉFI) présenté devant un jury

Compétences

Les compétences visées sont :

- La capacité technique à créer des visuels pour le jeu vidéo et les expériences interactives numériques.
- L'expérience du travail collaboratif.
- La capacité de mener des projets de bout en bout, en suivant des pipelines de production.
- L'autonomie, l'organisation et la curiosité au sein d'une entreprise.

Mis à jour le 01-09-2026

Arrêté du 30 mai 2025. Accréditation jusque fin 2029-2030. le 30-05-2025

Fin d'accréditation au 31-08-2030

Code : LP16101A

180 crédits

Licence professionnelle

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Niveau CEC d'entrée requis : Niveau 5 (ex Niveau III)

Niveau CEC de sortie : Niveau 6 (ex Niveau II)

Mention officielle : Arrêté du 30 mai 2025. Accréditation jusque fin 2029-2030.

Mode d'accès à la certification :

- Contrat de professionnalisation
- Apprentissage

NSF : Autres disciplines artistiques et spécialites artistiques plurivalentes (134)

Métiers (ROME) : Graphiste 2 D - jeux vidéo (E1205) , Graphiste 3 D (E1205) , Infographiste en multimédia (E1205)

Code répertoire : RNCP40184

Contact national :

Cnam - Enjmin licences
138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Enseignements

180 ECTS

1ere annee 60 ECTS

Initiation et méthodes de travail et outils collaboratifs	USMU23 4 ECTS
Mathématiques appliquées aux domaines créatifs	USMU24 6 ECTS
Bases du dessin	USMU25 6 ECTS
Infographie 2D	USMU26 6 ECTS
Conception visuelle	USMU27 6 ECTS
Conception sonore	USMU28 3 ECTS
Initiation au Game et level design	USMU29 3 ECTS
Atelier de conception de jeu	USMU2A 3 ECTS
Histoire du Jeu vidéo et de l'Animation	USMU2B 4 ECTS
La narration visuelle	USMU2C 4 ECTS
Période entreprise	UAMU1B 15 ECTS

2eme annee 60 ECTS

Management de projet pour le divertissement numérique et projet (jeu 2D sur mobile)	USMU2D 4 ECTS
Préparation d'un personnage 3D pour le Jeu Vidéo	USMU2E 3 ECTS
Conception sonore dynamique	USMU2F 3 ECTS
Interaction homme machine	USMU2G 6 ECTS
Le monde de l'audiovisuel et du jeu vidéo	USMU2H 6 ECTS
Infographie 2D	USMU2J 6 ECTS
Animation 2D et 3D	USMU2K 6 ECTS
Tech Art et Animation procédurale	USMU2L

3 ECTS

Approfondissement Middleware — USMU2M — 6 ECTS

Période entreprise — UAMU1C — 17 ECTS

3eme annee 60 ECTS

Conduite de projet/projet jeux 3D multiplateforme — USMU2N — 6 ECTS

Le joueur et son marché — USMU2P — 6 ECTS

Anglais — USMU2Q — 6 ECTS

Infographie 3D — USMU2R — 6 ECTS

Conception des interfaces — USMU2S — 6 ECTS

Conception d'un personnage — USMU2T — 6 ECTS

Mise en oeuvre de pipelines de production (projet) — USMU2U — 6 ECTS

Ecologie — USMU2V — 3 ECTS

Période entreprise — UAMU1D — 15 ECTS