Licence professionnelle Sciences, technologies, santé mention Métiers du jeu vidéo parcours Game Design

Licence professionnelle Game Design - Jeux vidéo et Multimédia

Présentation

Publics / conditions d'accès

Public :
Intéressé par la conception de principes interactifs 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, 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 ou d'un diplôme qui dispense des niveaux L1. Avoir les connaissances basiques en game design et plus généralement en conception d'œuvres interactives, sinon valider les UEs de L1 suivantes :
Il n'y a pas d'accès direct en L3

Objectifs

Ce diplôme offre une formation de licence professionnelle en Game Design en couvrant les principaux domaines de conception de mécaniques interactives appliqués au développement de jeu vidéo et médias interactifs numériques : conception / idéation, rédaction de documents de conception, narration, 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 concepts de jeux et autres documents de conception 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 17-07-2026

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

Fin d'accréditation au 31-08-2030

Code : LP16102A

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) : Level designer - jeux web online (E1104) , Level designer - jeux vidéo (E1104) , Game designer - jeux web online (E1104) , Game designer - jeux vidéo (E1104) , Concepteur / Conceptrice de jeux web online (E1104) , Concepteur / Conceptrice de jeux vidéo (E1104)

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

L1 60 ECTS

Initiation et méthodes de travail et outils collaboratifs	USMU40 4 ECTS
Scripting et mathématiques pour le game design	USMU2W 6 ECTS
Documents professionnels en game design	USMU2X 6 ECTS
Game Designer et Prototyper	USMU2Y 6 ECTS
Conception visuelle	USMU41 6 ECTS
Conception sonore	USMU42 3 ECTS
Initiation au Game et level design	USMU43 3 ECTS
Intégration et scripting dans un moteur de jeu	USMU2Z 3 ECTS
Histoire du jeu vidéo	USMU30 4 ECTS
Communication visuelle	USMU31 4 ECTS
Période entreprise	UAMU1E 15 ECTS

L2 60 ECTS

Management de projet pour le divertissement numérique et projet (jeu 2D sur mobile)	USMU44 4 ECTS
Préparation d'un personnage 3D pour le Jeu Vidéo	USMU45 3 ECTS
Conception sonore dynamique	USMU46 3 ECTS
Interaction homme machine	USMU47 6 ECTS
Le monde de l'audiovisuel et du jeu vidéo	USMU48 6 ECTS
Spécialisation dans le domaine du design	USMU32 6 ECTS
Jeux de société et jeux de plateau	USMU33 6 ECTS
Game et Level Design appliqué	USMU34

3 ECTS

Approfondissement Middleware (GD) USMU35 6 ECTS

Période entreprise UAMU1F 17 ECTS

L3 60 ECTS

Conduite de projet/projet jeux 3D multiplateforme USMU49 6 ECTS

Le joueur et son marché USMU4A 6 ECTS

Anglais USMU2Q 6 ECTS

Ecologie USMU36 3 ECTS

Types de jeux USMU37 6 ECTS

Gamification USMU38 5 ECTS

Initiation à la recherche USMU39 4 ECTS

Autour du jeu USMU3A 6 ECTS

Psychologie et sociologie USMU3B 4 ECTS

Période entreprise UAMU1G 14 ECTS