

# Master Sciences, technologies, santé mention audiovisuel médias interactifs numériques, jeux parcours Audiovisuel, médias interactifs et jeux

## Présentation

### Publics / conditions d'accès

Prérequis :

#### 1. Modalités de recrutement

##### 1.1. Conditions d'accès en M1

En raison de la spécificité de la formation, à la fois technique et artistique, une procédure de recrutement est mise en place pour évaluer les connaissances et la motivation des candidats dans le domaine des jeux, des médias interactifs. L'objectif est de former des jeunes capables de s'intégrer dans une équipe regroupant des personnes exerçant des métiers différents.

Les élèves proposent lors de leur demande une ou plusieurs colorations d'intégration. Afin de les orienter, vérifier les prérequis cités ci-dessus et pour juger des candidats n'ayant pas un diplôme de niveau bac+3, une procédure d'orientation est organisée. Ces épreuves participent également à un processus de dispense de tout ou partie du cursus.

Le recrutement est basé sur la réalisation d'un dossier sur un thème imposé. Le contenu du dossier dépend en partie de la coloration choisie. Le but est de montrer un intérêt et une capacité de synthèse, réflexion, d'innovation ou de créativité sur la problématique du master en relation avec la coloration demandée. Il ne s'agit donc pas d'un exercice technique sur un projet de jeu vidéo.

Les candidats participent ensuite à des épreuves écrites comportant une analyse d'une œuvre audiovisuelle linéaire ou interactive, une épreuve portant sur la culture scientifique et technique et une épreuve d'anglais.

Les candidats ayant réussi les épreuves écrites passent un oral final permettant d'apprécier leur motivation. En fonction des aptitudes détectées lors de ces épreuves, le jury peut leur conseiller d'intégrer une coloration différente de celle qu'ils ont proposée.

##### 1.2. Conditions d'accès en M2

Pour les candidats désirant rentrer en seconde année dans une des **colorations** : Acquisition de l'ensemble des connaissances générales en médias interactifs et dans la coloration choisie, correspondant aux enseignements dispensés en M1 et passage des épreuves d'orientation décrites plus haut.

**1.3. Devenir des étudiants non admis en M2** Une attestation précisant le parcours de l'étudiant et les crédits (ECTS) qu'il a obtenus lui sera remise par l'ENJMIN.

#### 2 Publics concernés

Le master est accessible :

- aux étudiants titulaires d'un diplôme de licence ou équivalent. Ces équivalences faisant

l'objet d'une décision d'un jury conformément à la réglementation en vigueur.

- aux personnes relevant de la VAP et/ou de la VAE

- aux personnes relevant de la formation continue

🌟 Valide le 20-05-2019

Fin d'accréditation au 31-08-2019

**Code : MR13000A**

120 crédits

Master

**Responsabilité nationale :**

EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

**Niveau d'entrée requis :**

Niveau II

**Niveau de sortie :** Niveau I

**Mention officielle :** Arrêté du 24 août 2016.

Accréditation jusque fin 2018-2019.

**Mode d'accès à la certification :**

- Apprentissage
- Contrat de professionnalisation
- Formation initiale
- Formation continue
- Validation des Acquis de l'Expérience

**NSF :** Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle (323) , Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission (326)

**Métiers (ROME) :** Chef de groupe de création multimédia (E1104) , Concepteur / Conceptrice de jeux vidéo (E1104) , Game designer - jeux vidéo (E1104) , Directeur / Directrice artistique - jeux vidéo (E1104) , Directeur / Directrice de création - jeux vidéo (E1104) , Level designer - jeux vidéo (E1104) , Lead game designer - jeux vidéo (E1104) , Modeleur textureur / Modeleuse textureuse 3D - jeux vidéo (E1205) , Game designer - jeux web online (E1104) , Level designer - jeux web online (E1104)

**Code CNCP :** 31846

**Code CertifInfo :** 91713

## Colorations proposées :

Chef de projet  
Game designer  
Concepteur graphique  
Concepteur sonore  
Ergonome  
Programmeur

## Contact national :

Cnam - Enjmin

05 45 68 06 78

[contact@cnam-enjmin.fr](mailto:contact@cnam-enjmin.fr)

## Compétences

Le master forme des chefs de projet et des responsables d'équipes spécialisées en conception de jeux, réalisation d'œuvres numériques, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie. Elle forme donc des professionnels spécialisés dans les cinq spécialités majeures de la conception des jeux vidéos et Media interactifs numériques: Chef de projet (producer), Concepteur (Game Design), Conception Graphique, Conception Sonore, Programmation et Ergonomie (User Experience).

Ils sont amenés à travailler dans les domaines suivants:

- Production, conception et réalisation de jeux vidéo et plus généralement de médias interactifs numériques (jeux et plus généralement œuvres de loisirs interactifs, cinéma et télévision numérique, jeux en réseaux, jeux pour mobiles...)
- Évaluation qualité de produit multimédia
- Dispositifs de travail coopératif à distance multimodaux, d'enseignement à distance
- Assistance scientifique et techniques à la réalisation d'installation et de dispositifs pour l'art numérique interactifs (assistant musicaux, synthèse d'image et effets spéciaux en temps réel, conception d'installations et de dispositifs numériques pour le spectacle vivant...)
- Développement d'outils numériques pour les jeux (Moteurs de jeu, logiciels graphiques, son, logiciels auteurs, environnements de développement informatique)
- Intégration des systèmes multimédia (Systèmes de stockage et de diffusion d'information multimédia, mobiles multimédia, systèmes de réalité virtuelle...).

**M1 60 ECTS**

Tronc commun

Communication, culture et expression 2

[US332D](#)**6 ECTS**

Conception sonore

[US332F](#)**3 ECTS**

Conception visuelle - Analyse

[US332G](#)**3 ECTS**

Bases de l'interaction

[US335S](#)**9 ECTS**

Bases cognitives, sociales et émotionnelles

[US335T](#)**3 ECTS**

Management social - Droit

[US332K](#)**3 ECTS**

Méthodologie et processus

[US332L](#)**6 ECTS**

Ateliers

[US335U](#)**4 ECTS**

en fonction de la coloration

Une UE à choisir parmi : **3 ECTS**

Bases de la conception et du développement informatique

[US332E](#)**3 ECTS**

Présentation d'outils

[US332M](#)**3 ECTS**

en fonction de la coloration

1 couple d'UE à choisir parmi : **16 ECTS**2 unités indissociables **16 ECTS**

Conception et développement informatique pour les jeux vidéos

[US332N](#)

1

**8 ECTS****+**

Conception et développement informatique pour les jeux vidéos

[US332P](#)

2

**8 ECTS**2 unités indissociables **16 ECTS**

Game et Level Design

[US332Q](#)**8 ECTS****+**

Théorie de la conception des jeux vidéo

[US332R](#)**8 ECTS**2 unités indissociables **16 ECTS**

Bases en conception sonore

[US332S](#)

	<b>8 ECTS</b>
<b>+</b>	
Conception sonore dans les jeux	<a href="#">US332T</a> <b>8 ECTS</b>
2 unités indissociables <b>16 ECTS</b>	
Conception visuelle L'Image	<a href="#">US332U</a> <b>8 ECTS</b>
<b>+</b>	
Conception visuelle Animation 2D 3D	<a href="#">US332V</a> <b>8 ECTS</b>
2 unités indissociables <b>16 ECTS</b>	
Méthodes de conception en ergonomie	<a href="#">US332W</a> <b>8 ECTS</b>
<b>+</b>	
Méthodes expérimentales et statistiques	<a href="#">US332X</a> <b>8 ECTS</b>
2 unités indissociables <b>16 ECTS</b>	
Management technique et économique	<a href="#">US332Y</a> <b>8 ECTS</b>
<b>+</b>	
Management social et humain	<a href="#">US332Z</a> <b>8 ECTS</b>

Mini projet	<a href="#">UA3334</a> <b>4 ECTS</b>
-------------	---

M2 **60 ECTS**

Tronc commun

Communication, culture et expression 1	<a href="#">US3330</a> <b>6 ECTS</b>
Projet 1	<a href="#">UA333H</a> <b>3 ECTS</b>
Design d'Interaction	<a href="#">US335V</a> <b>9 ECTS</b>
Modèles des interacteurs	<a href="#">US335W</a> <b>6 ECTS</b>

en fonction de la coloration

Une UE à choisir parmi : <b>6 ECTS</b>	
Problèmes et concepts avancés en Game Design	<a href="#">US3333</a> <b>6 ECTS</b>
Approfondissement en conception sonore	<a href="#">US3334</a> <b>6 ECTS</b>
Conception visuelle Séminaires	<a href="#">US3335</a> <b>6 ECTS</b>
Organisation de la production et management des équipes	<a href="#">US3336</a>

6 ECTS

Programmation Avancée

[US335Z](#)

6 ECTS

Programmation Réseaux

[US3360](#)

6 ECTS

Projet 2

[UA333J](#)

14 ECTS

Stage de professionnalisation

[UA333K](#)

16 ECTS