

# Master jeux vidéo

Vous êtes passionné-e-s de jeux vidéo et de médias interactifs numériques, faites-en votre métier!

**Intitulé officiel :** 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 1e année :

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 candidat-e-s dans le domaine des jeux vidéo et des médias interactifs.

Quels que soient votre statut, votre établissement d'origine, votre nationalité... vous devez suivre chaque étape de la procédure décrite sur le site internet <https://enjamin.cnam.fr/> (elle s'ajoute à celle de Campus France pour les étudiant-e-s étranger-ère-s).

Vous devez choisir un parcours dès le début du processus parmi: management de projet, conception visuelle, conception sonore, ergonomie, programmation ou game design. Vous pouvez postuler dans 2 parcours maximum.

##### 1.2. Conditions d'accès en M2

L'admission directement en 2e année n'est possible que dans le cadre de relations officielles avec des écoles partenaires.

##### 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.

#### 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

## Objectifs

Cette formation a pour vocation de permettre aux diplômés de 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...)

Mis à jour le 19-07-2023



Arrêté du 08 juillet 2021.

Accréditation jusque fin 2024-2025. le 08-07-2021

Fin d'accréditation au 31-08-2025

**Code : MR13000A**

120 crédits

Master

**Responsabilité nationale :**

EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

**Responsabilité opérationnelle :**

Margaux VIRIEU

**Niveau CEC d'entrée requis :**

Niveau 6 (ex Niveau II)

**Niveau CEC de sortie :** Niveau 7

(ex Niveau I)

**Mention officielle :** Arrêté du 08

juillet 2021. Accréditation jusque fin 2024-2025.

**Mode d'accès à la certification**

:

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

**NSF :** Techniques de l'image et

du son, métiers connexes du spectacle (323) , Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission (326)

**Métiers (ROME) :** Level designer

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

- 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...).

## Modalités de validation

La formation dispensée dans le cadre du master Jmin est considérée comme une spécialisation venant compléter une formation initiale ou des connaissances acquises dans la pratique professionnelle.

Elle s'adresse à des élèves ayant déjà un haut niveau de connaissances dans l'un des métiers de base nécessaire à la création d'un jeu ou de l'audiovisuel numérique.

- Le semestre 1 est constitué d'enseignements issus d'un socle commun de connaissances pour les 6 parcours. L'objectif pédagogique est de permettre aux étudiant-e-s d'appréhender les contraintes des métiers des différents acteur-ric-e-s intervenant dans la réalisation d'un média interactif numérique.
- Le semestre 2 est un semestre de spécialisation dans chacun des parcours (2 UE de spécialisation par parcours), avec la création d'une œuvre interactive jouable, dont les règles sont compréhensibles en une dizaine de minutes, préparée en équipe et présentée en fin d'année devant un jury mixte de professionnel-le-s et d'universitaires.
- Le semestre 3 est organisé en séminaires d'approfondissement par parcours et élaboration du projet d'équipe (les enseignements de ce semestre se déroulent en langue anglaise).
- Le semestre 4 concerne essentiellement l'évaluation du projet et un stage de professionnalisation d'un minimum de 4 mois et d'un maximum de 6 mois en entreprise ou en laboratoire de recherche (entre le 1er mai et le 31 août).

L'ensemble des enseignements est sanctionné par un ensemble d'épreuves écrites et orales en contrôle continu et en examens finaux.

## Compétences

C'est un cursus universitaire de 2 ans destiné à **former des artistes, des concepteur-ric-e-s et des chercheur-euse-s de haut niveau** dans les domaines des jeux et médias interactifs numériques.

Il est ouvert aux élèves titulaires d'un diplôme de niveau bac+3 ou équivalent. Les enseignements se déroulent à **Angoulême** et conduisent au diplôme national de [master \(RNCP niveau I\)](#).

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.

de création multimédia (E1104)

**Code répertoire** : RNCP38202

**Code CertifInfo** : 105521

**Contact national** :

ENJMIN

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 45 68 06 78

[enjmin@lecnam.net](mailto:enjmin@lecnam.net)

# Enseignements

120 ECTS

M1 60 ECTS

Anglais de spécialité

USMU01

6 ECTS



parcours chef de projet, Game designer, concepteur graphique, concepteur sonore, ergonomiste

Bases de la conception et du développement informatique

US332E

3 ECTS

Conception sonore

US332F

3 ECTS

Conception visuelle

US332G

3 ECTS

Media interactifs

USMU02

3 ECTS

Ateliers de conception de jeux

US335U

3 ECTS

Initiation au game et level design

USMU03

3 ECTS

Bases cognitives, sociales et émotionnelles

US335T

3 ECTS

Management social - Droit

US332K

3 ECTS

Méthodologie et processus

US332L

6 ECTS

en fonction de la coloration

1 couple d'UE à choisir parmi : 18 ECTS

2 unités indissociables 18 ECTS

Conception et développement informatique pour les jeux vidéos 1

US332N

9 ECTS

+

Conception et développement informatique pour les jeux vidéos 2

US332P

9 ECTS

2 unités indissociables 18 ECTS

Game et level design

US332Q

9 ECTS

+

Théorie de la conception des jeux vidéo

US332R

9 ECTS

2 unités indissociables 18 ECTS

Bases en conception sonore

US332S

9 ECTS

+

Conception sonore dans les jeux	US332T
	9 ECTS
2 unités indissociables 18 ECTS	
Conception visuelle "L'image"	US332U
	9 ECTS
+	
Conception visuelle dans les jeux	US332V
	9 ECTS
2 unités indissociables 18 ECTS	
Méthodes de conception en ergonomie	US332W
	9 ECTS
+	
Méthodes expérimentales et statistiques	US332X
	9 ECTS
2 unités indissociables 18 ECTS	
Management technique et économique	US332Y
	9 ECTS
+	
Management social et humain	US332Z
	9 ECTS

Mini-projet	UA3334
	3 ECTS

Projet scientifique	UA333H
	3 ECTS

M2 60 ECTS

Tronc commun

Pratique de l'innovation : approche collaborative	US3330
	3 ECTS
Design d'Interaction	US335V
	9 ECTS
Modèles des interacteurs	US335W
	6 ECTS

en fonction de la coloration

Un couple d'UE à choisir parmi : 12 ECTS	
2 unités indissociables 12 ECTS	
Organisation de la production et management des équipes	US3336
	6 ECTS
+	
Méthode projet en pratique	USMU04
	6 ECTS
2 unités indissociables 12 ECTS	
Problèmes et concepts avancés en Game Design	US3333

6 ECTS

+

Méthode GD en pratique

USMU05

6 ECTS

2 unités indissociables 12 ECTS

Conception visuelle "Séminaires"

US3335

6 ECTS

+

Méthode conception visuelle en pratique

USMU06

6 ECTS

2 unités indissociables 12 ECTS

Approfondissement en conception sonore

US3334

6 ECTS

+

Méthode conception sonore en pratique

USMU07

6 ECTS

2 unités indissociables 12 ECTS

UX/UI et accessibilité

USMU08

6 ECTS

+

UX/UI en pratique

USMU09

6 ECTS

2 unités indissociables 12 ECTS

Programmation Avancée

US335Z

6 ECTS

+

Programmation jeux en pratique

USMU0A

6 ECTS

Engagement dans la vie de l'Ecole

UAMU1A

2 ECTS

Stage de professionnalisation

UA333K

22 ECTS

Projet 2

UA333J

6 ECTS