Master Sciences, technologies, santé mention audiovisuel médias interactifs numériques, jeux parcours Ergonomie UX

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

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://enjmin.cnam.fr/.

Vous devez choisir un parcours dès le début du processus parmi : management de projet, conception visuelle, conception sonore, ergonomie UX, 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...)

• 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...).

Mis à jour le 25-09-2026

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

Fin d'accréditation au 31-08-2030

Code : MR13005A

120 crédits

Master

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Xavier RETAUX

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 30 mai 2025. Accréditation jusque fin 2029-2030.

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) : Expert / Experte méthodes et qualité informatique (M1802)

Code répertoire : RNCP38202

Code CertifInfo : 105521

Contact national :

Cnam - Enjmin Master

138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
05 45 68 06 78

master.enjmin@lecnam.net

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·rice·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·rice·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 managers de projet et des responsables d'équipes spécialisées en conception de jeux, réalisation d'œuvres numériques, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie UX.

Ce parcours se spécialise sur l'Ergonomie UX

Enseignements

120 ECTS

M1 60 ECTS

Anglais de spécialité	USMU01	6 ECTS
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
Méthodes de conception en ergonomie	US332W	9 ECTS
Méthodes expérimentales et statistiques	US332X	9 ECTS
Mini-projet	UA3334	3 ECTS
Projet scientifique	UA333H	3 ECTS

M2 60 ECTS

Pratique de l'innovation : approche collaborative	US3330	3 ECTS
Design d'Interaction	US335V	9 ECTS
Modèles des interacteurs	US335W	6 ECTS
UX/UI et accessibilité	USMU08	6 ECTS
UX/UR en pratique	USMU09	6 ECTS

Engagement dans la vie de l'Ecole	UAMU1A 2 ECTS
Stage de professionnalisation	UA333K 22 ECTS
Projet 2	UA333J 6 ECTS