le cnam

Formation

Master jeux vidéo

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

Présentation

Public, conditions d’accès et prérequis

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/ (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

Évolution professionnelle des diplômés

Les dernières informations sur l’évolution professionnelle des diplômés :

Fiche synthétique au format PDF

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...).

Mentions officielles

Intitulé officiel figurant sur le diplôme : Master Sciences, technologies, santé mention audiovisuel médias interactifs numériques, jeux Parcours Audiovisuel, médias interactifs et jeux

Inscrit RNCP

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

Code(s) ROME : Conception de contenus multimédias (E1104) - Réalisation de contenus multimédias (E1205)

Programme

Modalités d'évaluation

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.

Description

Cliquez sur l'intitulé d'un enseignement ou sur Centre(s) d'enseignement pour en savoir plus.

M1

6 ECTS
Anglais de spécialité
USMU01

2 possibilités :

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

3 ECTS

Bases de la conception et du développement informatique

US332E

ou

parcours programmeur

Langage C++ 3 ECTS

USMU0B

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

6 ECTS
Méthodologie et processus
US332L

en fonction de la coloration

Total 18 ECTS

1 couple d'UE à choisir parmi :

Voir toutes les UEFermer

9 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
Game et level design
US332Q

9 ECTS
Théorie de la conception des jeux vidéo
US332R

9 ECTS
Bases en conception sonore
US332S

9 ECTS
Conception sonore dans les jeux
US332T

9 ECTS
Conception visuelle "L'image"
US332U

9 ECTS
Conception visuelle dans les jeux
US332V

9 ECTS
Méthodes de conception en ergonomie
US332W

9 ECTS
Méthodes expérimentales et statistiques
US332X

9 ECTS
Management technique et économique
US332Y

9 ECTS
Management social et humain
US332Z

Mini-projet 3 ECTS
UA3334

3 ECTS
Projet scientifique
UA333H

M2

Tronc commun

3 ECTS
Pratique de l'innovation : approche collaborative
US3330

9 ECTS
Design d'Interaction
US335V

6 ECTS
Modèles des interacteurs
US335W

en fonction de la coloration

Un couple d'UE à choisir parmi : Total 12 ECTS

Voir toutes les UEFermer

6 ECTS
Organisation de la production et management des équipes
US3336

6 ECTS
Méthode projet en pratique
USMU04

6 ECTS
Problèmes et concepts avancés en Game Design
US3333

6 ECTS
Méthode GD en pratique
USMU05

6 ECTS
Conception visuelle "Séminaires"
US3335

6 ECTS
Méthode conception visuelle en pratique
USMU06

6 ECTS
Approfondissement en conception sonore
US3334

6 ECTS
Méthode conception sonore en pratique
USMU07

6 ECTS
UX/UI et accessibilité
USMU08

6 ECTS
UX/UI en pratique
USMU09

6 ECTS
Programmation Avancée
US335Z

6 ECTS
Programmation jeux en pratique
USMU0A

2 ECTS
Engagement dans la vie de l'Ecole
UAMU1A

22 ECTS
Stage de professionnalisation
UA333K

Projet 2 — 6 ECTS
UA333J

Compétences et débouchés

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

Voir aussi

Les diplomes et les stages préparant aux métiers :

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

Les UE, les diplomes et les stages dans les domaines :

- Game design
- Jeu vidéo
- Image
- média numériques
- Multimédia

Informations pratiques

Contact

ENJMIN
138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
Tel :05 45 68 06 78
enjmin@lecnam.net
Voir le site

enjmin.cnam.fr

Voir le calendrier, le tarif, les conditions d'accessibilité et les modalités d'inscription dans le(s) centre(s) d'enseignement qui propose(nt) cette formation.

Enseignement non encore programmé

Code diplôme/certificat: MR13000A

120 crédits

Niveau d'entrée

Niveau 6 (Bac+3 et 4)

Niveau de sortie

Niveau 7 (Bac+5)

Responsable(s)
Axel BUENDIA

Habilitation
Arrêté du 08 juillet 2021. Accréditation jusque fin 2024-2025.

Voir la fiche Rncp et les blocs de compétences
38202

/**/ a.customlink:hover, a.customlink, a.customlink:visited { text-decoration: none; } a.customlink:visited, .button:active, a.customlink { color: #857761; } .button:hover a.customlink { color: #333333; } /**/

PENSEZ VAE !
Validation des acquis de l'expérience