

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://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

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-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.

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

1	Total 18 ECTS
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	
3 ECTS Mini-projet 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 **Total
12 ECTS**
couple d'UE à choisir
parmi :

Voir toutes les UE

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
6 ECTS Projet 2 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 Angoulême
 Tel : 05 45 68 06 78
enjmin@lecnam.net
 Voir le site

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.

Diplôme ou certificat

Paris

Centre Cnam Paris

[Année 2024 / 2025 : Formation initiale](#)

[Année 2025 / 2026 : Formation initiale](#)

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](#)