

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

MR13000A - 120 crédits

Niveau(x) d'entrée : BAC+3

Niveau(x) de sortie : BAC+5

Code RNCP (consultez la fiche en cliquant ici) : 38202

Lieu(x) : Non proposé en présentiel au Cnam HdF, nous contacter pour possibilité de formation à distance et hybride



PRÉSENTATION

Public / conditions d'accès

Prérequis :

1. Modalités de recrutement

1.1. Conditions d'accès en 1^{re} 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 2^e 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 oeuvres 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...).

COMPÉTENCES ET DÉBOUCHÉS

Compétences

C'est un cursus universitaire de 2 ans destiné à **former des artistes, des concepteur-riche-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'oeuvres numériques, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie.

INFORMATIONS PRATIQUES

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-riche-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 oeuvre 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.

PROGRAMME

Contenu de la formation

Tronc commun

Parcours M1

Anglais de spécialité **USMU01** 6 ects

Parcours ~~£~~parcours chef de projet, Game designer, concepteur graphique, concepteur sonore, ergonome

Parcours ~~£~~parcours chef de projet, Game designer, concepteur graphique, concepteur sonore, ergonome

Bases de la conception et du développement informatique **US332E** 3 ects

Parcours ~~£~~parcours programmeur

Parcours ~~£~~parcours programmeur

Langage C **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** 3 ects

Méthodologie et processus **US332L** 6 ects

Parcours ~~£~~ en fonction de la coloration

Parcours 1 couple d'UE à choisir parmi :

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** 9 ects

Miniprojet **UA3334** 3 ects

Projet scientifique **UA333H** 3 ects

Parcours M2

Parcours ~~£~~Tronc commun

Pratique de l'innovation : approche collaborative **US3330** 3 ects

Design d'Interaction **US335V** 9 ects

Modèles des interacteurs **US335W** 6 ects

Parcours ~~£~~ en fonction de la coloration

Parcours Un couple d'UE à choisir parmi :

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** 6 ects

Engagement dans la vie de l'Ecole **UAMU1A** 2 ects

Méthodes pédagogiques:

Pédagogie qui combine des enseignements académiques et des pédagogies actives s'appuyant sur l'expérience en entreprise et le développement des compétences. Equipe pédagogique constituée pour partie de professionnels.

Modalités d'évaluation:

Chaque unité (UE, UA) fait l'objet d'une évaluation organisée en accord avec l'Etablissement public (certificateur) dans le cadre d'un règlement national des examens.



Un référent Cnam est dédié à l'accompagnement de toute personne en situation de handicap. Contactez : hdf_handicap@lecnam.net

Stage de professionnalisation

UA333K

22 ects

Projet 2

UA333J

6 ects

Document non contractuel.

Le programme et le volume horaire de cette formation sont susceptibles d'être modifiés en fonction des évolutions du référentiel pédagogique national.

Le Cnam Hauts-de-France vous informe, vous accompagne et vous conseille.

Contactez nos conseillers formation au  0800 719 720 ou hdf_contact@lecnam.net

Tous nos programmes sur www.cnam-hauts-de-france.fr