

L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques



Établissement **public** d'enseignement supérieur et de recherche, créé en **2005** et situé à **Angoulême**

Des **formations supérieures reconnues** dans l'univers des **médias numériques**

Près de 100 prix et récompenses décernés aux étudiant·e·s pour les jeux développés dans le cadre de leur formation

Collaboration avec des universités et centres de recherches **dans le monde entier** et accueil d'étudiant·e·s étranger·ère·s



Missions

- **Former** des professionnel·le·s, des chercheur·euse·s et des artistes de haut niveau
- Constituer un lieu de **recherche** fondamentale et appliquée dans les domaines scientifiques et techniques, supports des médias interactifs
- **Proposer une ouverture aux professionnel·le·s** de l'audiovisuel cherchant une nouvelle orientation et une qualification
- **Accompagner** les élèves et ancien·ne·s élèves dans leur demande d'aides financières à la création d'œuvres ou d'entreprises
- Créer un **lieu de rencontres internationales**, physique et virtuel, ouvert aux auteur·e·s professionnel·le·s et aux chercheur·euse·s des médias interactifs numériques

• Master

Jeux et médias interactifs numériques

Coaccrédité par le Cnam et l'Université de Poitiers
Double diplomation avec Cologne Game Lab

• Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication

En partenariat avec Gobelins et accrédité par la Conférence des grandes écoles

• Ingénieur·e informatique

Sciences et technologies des médias numériques

Par apprentissage, en partenariat avec le CFA Sup Nouvelle-Aquitaine

• Stages interentreprises cycles courts de 5 à 15 jours

• Formations intra-entreprises sur mesure

• Validation des acquis de l'expérience (VAE)



Renseignements

www.cnam-enjmin.fr | enjmin@lecnam.net

Cnam-Enjmin, 138 rue de Bordeaux - 16 000 Angoulême - France | Tél. 05 45 68 06 78

Master Jeux et médias interactifs numériques

Coaccrédité par le Cnam et l'Université de Poitiers – Double diplôme avec Cologne Game Lab

Devenez spécialiste de la conception des jeux et médias interactifs

Cursus universitaire de **2 ans (bac + 5)**, en **formation initiale** ou **continue**, à **Angoulême**

Ce master se fait dans **6 parcours différents** :



GAME DESIGN

Origine du-de la candidat-e : scénario et réalisation audiovisuelle, lettres, information et communication. Formations spécialisées ou écriture multimédia

Métiers visés :

- Directeur·rice de création
- (Lead) game designer
- Level designer



CONCEPTION GRAPHIQUE

Origine du-de la candidat-e : scénario et réalisation audiovisuelle, lettres, information et communication, arts plastiques, infographie, animation, photographie, cadrage, effets spéciaux.

Métiers visés :

- Directeur·rice artistique
- (Lead) graphiste
- Modélisateur·rice/textureur 3D jeux vidéo
- Animateur·rice jeux vidéo



MANAGEMENT DE PROJET

Origine du-de la candidat-e : toutes formations

Métiers visés :

- Chef·fe de projet
- Producteur·rice exécutif·ve



PROGRAMMATION

Origine du-de la candidat-e : informatique

Métiers visés :

- Directeur·rice technique
- (Lead) programmeur·euse
- Programmeur·euse « gameplay »



ERGONOMIE

Origine du-de la candidat-e : psychologie, sciences cognitives

Métiers visés :

- Ergonome des interfaces de jeux (User interface designer)
- Responsable validation et tests



CONCEPTION SONORE

Origine du-de la candidat-e : musique, ingénieur·e du son, audio numérique

Métiers visés :

- Responsable son jeu vidéo (Lead Sound)
- Concepteur·rice sonore (Sound Designer)



Vous êtes professionnel·le avec **plus d'1 an d'expérience** professionnelle et/ou personnelle dans le secteur ? Une validation des acquis de l'expérience (VAE) est possible.

Les + de la formation

- Un environnement pédagogique adapté pour favoriser la **pré-production**
- Un **travail d'équipe pluridisciplinaire** tout au long du cursus
- La participation à de **nombreux concours**
- Intervenant·e·s internationaux, conférences/cours/présentations en anglais, stages à l'international

Vous souhaitez nous rejoindre ?

Vous êtes titulaire d'un **bac + 3** minimum ?

Un **recrutement** international se déroule **de février à juillet**.

Les candidat·e·s doivent réaliser un dossier sur un thème imposé (mis en ligne sur cnam-enjmin.fr).

Les candidat·e·s sélectionné·e·s sont ensuite convoqué·e·s à des épreuves écrites et orales.

Pour les candidat·e·s étrangers, la procédure Campus France est obligatoire.

Renseignements



www.cnam-enjmin.fr | enjmin@lecnam.net
Cnam-Enjmin, 138 rue de Bordeaux – 16000 Angoulême – France | Tél. 05 45 68 06 78

Mastère Spécialisé® Interactive Digital Experiences (IDE) Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication

Transformez votre passion en métier !

Les + du Mastère IDE

- Ancrez votre passion dans la réalité de l'emploi et intégrez le milieu convoité du jeu vidéo !
- Développez votre réseau professionnel
- Distinguez-vous et enrichissez votre CV par des projets et des réalisations concrètes
- Offrez-vous 2 écoles d'exception en une : la 1^{re} école de jeux vidéo française, le Cnam-Enjmin, et la 1^{re} école de cinéma d'animation, GOBELINS l'école de l'image

Métiers visés

- Lead Developer
- UX Designer
- Creative Technologist
- Game ou Level Designer
- Lead Artist
- Narrative Designer

Profil

Pré-requis

Titulaire d'un titre de niveau 1 dans les secteurs de l'informatique, les arts graphiques, le design numérique, l'audiovisuel, l'animation, l'illustration, le management de projets ou le marketing digital.

Aptitudes

- Esprit créatif, très bonne culture artistique et ludique, curiosité et ouverture d'esprit
- Excellente aptitude au travail en équipe et bonne polyvalence dans son métier
- Capacité à effectuer une veille technique et marché et à s'autoformer
- Aptitudes et goût pour l'entrepreneuriat et la création de studios indépendants

Public

- Étudiant·e·s en poursuite d'études en quête d'une spécialisation professionnelle (accessible en contrat de professionnalisation)
- Collaborateur·rice·s d'entreprises souhaitant acquérir des compétences complémentaires et spécialisées de haut niveau (dans le cadre de la formation continue)



Le secteur du jeu vidéo, un secteur porteur et optimiste

- 65% des studios souhaitent recruter. Les acteurs du jeu vidéo doivent étoffer leurs équipes à court terme.
- 88% sont confiants dans l'avenir du secteur en 2017 contre 78% en 2016, 65% en 2015 et 45% en 2014.
- 62% de CDI. Les contrats CDI restent largement majoritaires dans le secteur du jeu vidéo en 2017, en progression de 3,8 points par rapport à 2016.
- Une forte croissance de l'emploi dans toutes les tailles d'entreprises, quels que soient les activités et les marchés visés
- Des emplois pérennes et qualifiés
- Un optimisme renforcé des entrepreneurs dans un contexte de visibilité financière à court terme

Le Mastère IDE, un accélérateur de carrière !

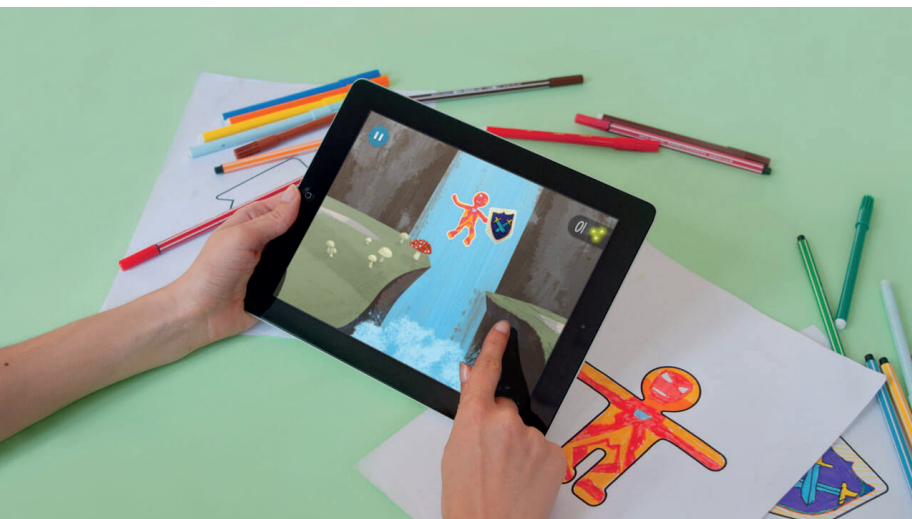
- Situation de nos diplômé·e·s 6 mois après leur sortie : 1/3 de cadres, 50% en CDI et 50% en CDD ou indépendant·e·s
- Situation de nos ancien·ne·s diplômé·e·s : 2/3 de cadres, 70% en CDI (vs 62% dans le secteur du jeu vidéo) et 30% en CDD ou indépendant·e·s
- Évolution salariale : +33% d'évolution salariale depuis leur diplôme



Baromètre de la formation

Satisfaction des élèves : ★★★★★

(Étude menée auprès des diplômé·e·s 2011 à 2015)



1 formation - 4 projets !

Lors de la formation, les stagiaires réalisent 3 mini-projets (2 semaines par projet) et un projet d'équipe (6-8 semaines).

La formation permet ainsi de développer une expertise en game design et narration interactive et d'appliquer ses compétences créatives sur des projets d'équipes, des jams, ou workshops.

Les participant·e·s conçoivent et réalisent des fictions transmédia, advergames, installations muséales interactives, jeux sociaux ou sérieux, mais aussi des dispositifs interactifs innovants, des objets connectés.

Objectifs pédagogiques de la formation

À l'issue de cette formation, les stagiaires auront acquis les compétences suivantes :

- Imaginer de nouvelles expériences sur des supports multimédia, tirer profit des usages ludiques et tendances numériques
- Écrire des scénarios, des game concepts et game design document
- Créer des univers 2D ou 3D adaptés aux nouveaux supports
- Concevoir une direction artistique sonore et visuelle
- Utiliser des moteurs de jeux professionnels
- Dimensionner l'économie et la production d'un projet de jeu vidéo

Contact

May HUBERT - 05 49 68 87 32
may.hubert@lecnam.net

En intégrant le Mastère IDE, rejoignez l'excellence

Le Mastère Spécialisé® du Cnam-Enjmin et de GOBELINS, l'école de l'image, est une formation de niveau bac + 6 accréditée par la Confédération des grandes écoles.

Le Cnam-Enjmin

Créé en 2005, le Cnam-Enjmin est la grande école publique dédiée à la formation, aux métiers et à la recherche dans le domaine du jeu vidéo et des médias interactifs numériques. L'école se place en 1^{re} position dans le classement des écoles de jeux vidéo préférées des pros (Banc d'essai des écoles de jeux vidéo 2017 publié par L'Étudiant en avril 2017).

GOBELINS

Créée il y a plus de 50 ans, GOBELINS se distingue dans le paysage des industries créatives par son positionnement original : une école qui forme à tous les métiers de la création visuelle, de la conception de l'image sous toutes ses formes (fixe, animée, interactive, 3D), de l'imprimerie 4.0 à la Réalité Virtuelle - à sa production.

L'école est classée 1^{re} école au monde en cinéma d'animation (classement animation careerreview.com - janvier 2017).

Durée et rythme de la formation

15 mois, 7 à 10 jours par mois d'octobre à mai.

Volumes horaires

- Formation : 500 h de cours
- Stage ou alternance en entreprise et thèse professionnelle : 600h au minimum

Lieu : GOBELINS (campus Paris - Gambetta)

Des conseils pour vous aider à financer votre projet

Nous pouvons vous conseiller sur l'ingénierie financière la plus adaptée à votre situation

- Financement individuel / auto-financement
- Contrat pro
- Pôle emploi
- CIF



une école du Campus de l'Image



Ingénieur·e informatique Sciences et technologies des médias numériques

par apprentissage



Objectifs

- Métier visé : **ingénieur·e de conception et de développement pour les médias interactifs**
- L'ingénieur·e STMN est capable de concevoir et de piloter le développement des systèmes plurimédia et transmédia intégrant à la fois des technologies audiovisuelles numériques et des aspects complexes d'architecture systèmes et réseaux informatiques

Secteurs

- **Contenus** : audio visuel et médias, jeux vidéo, agences de communication, organismes de formation
- **Fournisseurs de services** : opérateurs de télécommunication, opérateurs de services urbains (transport, santé...)
- **Industries** (simulation, design d'interaction...)
- **Maîtrises d'œuvres** : architecture et urbanisme pour la ville et les espaces intelligents
- **Intégrateur·rice·s** : SSII, fournisseurs de mobiliers urbains
- **Éditeur·rice·s de produits** (logiciels et matériels spécialisés)
- **Collectivités territoriales** (smart city)

Domaines d'application

- Loisirs numériques
- Tourisme (musée, ville augmentée, parcs d'attraction)
- Presse et plus généralement édition numérique
- Médias sur le web et plus généralement l'interactivité dans les médias classiques
- Transmédia
- Maison et ville Intelligente
- La formation (serious games...)
- Simulation
- Création et évaluation des nouveaux dispositifs d'interaction (design d'interaction)

Les + de la formation

- Collaboration croisée avec les étudiant·e·s du master jeux et médias interactifs numériques du Cnam-Enjmin
- Mutualisation de **séminaires** de haut niveau
- Intégration des apprenti·e·s dans les projets accueillis au sein de la plateforme **recherche**
- **Pipelines** de productions audio-visuelles

Compétences

L'ingénieur·e STMN est apte, tant du point de vue technique que méthodologique à :

- Analyser les besoins et concevoir une architecture de système de médias numériques et interactifs
- Sélectionner les technologies et les moyens requis, de développer ce système
- Comprendre les besoins et contraintes liées au travail en équipes pluridisciplinaires
- Avoir pour clients des structures issues de ces secteurs relevant souvent de la création audiovisuelle et du design d'interaction

Formation par apprentissage en trois ans à Angoulême

- Alternance de 2-3 semaines en **formation** / 2-3 semaines en entreprise (*planning alternance en ligne*)
- En entreprise
 - projets tutorés intermédiaires
 - projets collectifs (participation à des concours)
 - un **séjour à l'international** (3 semaines minimum)
 - un mémoire de fin d'études
- Suivi de l'apprenti·e
 - **double tutorat** : tuteur·rice entreprise et tuteur·rice école
 - projets de **mémoire d'ingénieur·e**
 - suivi régulier de l'apprenti·e dans l'entreprise

Recrutement

- Avoir un **diplôme de niveau III** en informatique, électronique ou réseau
- **Inscription numérique** : dossier de candidature EICnam + inscription GALAO (*dossier et lien pour GALAO sur notre site*)
- **Tests de positionnement** : mathématiques, anglais, culture générale et scientifique
- **Entretien individuel**
- **Commission** statuant sur les aptitudes des candidat·e·s

Renseignements et inscriptions

www.cnam-enjmin.fr / enjmin@lecnam.net