

Recrutement master jeux et médias interactifs numériques (Jmin) :
procédure et sujet 2021

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 ci-dessous (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 et dans ce cas-là, présenter une lettre de motivation, une sélection de réalisations personnelles et un dossier créatif dans chacun des 2 parcours (et un règlement de 170€ voir plus bas).

Voici la procédure pour faire acte de candidature au master (1^{re} année) :

Attention : la procédure est chaque année susceptible de changer, donc lisez bien les consignes !

Partie 1 : dossier administratif, CV, lettre de motivation et sélection de réalisations personnelles (à déposer sur notre plateforme Pydio ente le 16 janvier et le 1^{er} mars 2021)

I. Création de votre espace personnel sur notre plateforme Pydio

- A. Vous devez créer votre espace personnel en renseignant les informations demandées sur notre plateforme Pydio** (*accessible dès le 16 janvier, fermé le 1er mars à 15h00*) : <https://recrutement.cnam-enjmin.fr/>.
Veillez à ne cliquer qu'une seule fois sur le bouton « Enregistrer votre demande », la validation peut être longue !

Vous recevrez à la fin de la procédure d'inscription un courriel contenant votre identifiant et un mot de passe pour déposer votre dossier créatif et vos justificatifs. Lors de votre première connexion, nous vous conseillons fortement de changer votre mot de passe.

Attention : si vous avez déjà créé un espace sur la plateforme Pydio les années précédentes, merci de créer un nouvel espace avec une adresse mail différente.

- B. Déposez sur Pydio l'ensemble des pièces justificatives demandées ci-après avant le 1^{er} mars, 15h00 :**

1. Une attestation de scolarité ou un diplôme justifiant le niveau requis :

Niveau requis : être titulaire d'un diplôme de niveau bac +3 / RNCP niveau 6 ou équivalent (ou obtenu lors de l'année en cours) : justificatif à fournir mentionnant précisément l'intitulé de la formation et le niveau et la reconnaissance minimum niveau 6. Seuls les certificats de scolarité seront acceptés.

- Si vous n'êtes pas titulaire d'un diplôme de niveau bac +3 / RNCP niveau 6, vous pouvez postuler au titre de la Validation des Acquis Personnels et Professionnels (VAPP).
- Si votre diplôme n'est pas reconnu au [Répertoire national de la certification professionnelle](#), vous pouvez postuler au titre d'une Validation des Études Supérieures.

Pour ces deux derniers cas : nous vous prions de bien vouloir le préciser lors de votre inscription dans Pydio dans la case « commentaires ».

2. Un document justifiant votre statut

- **Si vous avez le statut étudiant en 2020/2021** : certificat de scolarité mentionnant l'intitulé du diplôme et son niveau de formation (niveau 6 requis).

- **Autres** :

- Diplôme national (licence, master, doctorat, diplôme d'ingénieur·e)

- Si autre diplôme ou certificat : attestation de reconnaissance de niveau 6 par l'établissement ayant délivré la formation

- **Diplôme Union Européenne** : certificat de l'établissement de formation justifiant l'obtention de 180 ECTS (ECTS : "European Credits Transfert System" représentent l'unité de mesure du travail de l'élève pour toutes les UE et les UA. Ils sont acquis si l'on obtient à l'évaluation une **note égale ou supérieure à la moyenne**. Ils sont aussi **capitalisables** dans les formations d'une même filière du Cnam ou **transférables** dans un autre établissement d'enseignement supérieur de l'espace européen.).

- **Diplôme hors Union Européenne** : attestation de reconnaissance du diplôme obtenu, équivalent niveau II, à demander auprès d'ENIC-NARIC : <http://www.enic-naric.net/>
Attention aux délais de délivrance : débiter la procédure dès janvier

3. Une attestation justifiant votre maîtrise de la langue française pour les étudiant·e·s non-francophones (niveau B2).

4. Un curriculum vitae

Nous vous demandons de bien vouloir nous fournir un CV dans lequel vous détaillerez votre parcours personnel, universitaire et professionnel. Vous identifierez de manière explicite sous forme de texte, de graphique, ... les capacités et compétences permettant de vous différencier des autres candidat·e·s.

5. Une lettre de motivation

Nous vous demandons de rédiger une lettre de motivation dans laquelle vous décrirez en quoi votre parcours est en adéquation avec votre volonté d'intégrer ce master.

Vous mettrez l'accent sur des points spécifiques de votre CV permettant de vous différencier des autres candidat·e·s. Vous valoriserez tout point de vue, idées personnelles, convictions, valeurs qui, selon vous, sont indispensables pour fonder et adopter une "posture professionnelle". Vous détaillerez également votre projet professionnel et en quoi être admis·e vous permettra de l'accomplir.

6. Sélection de réalisations personnelles

Montrez-nous en 2 pages maximum vos réalisations personnelles et professionnelles, ci-dessous les éléments demandés par chaque parcours :

Management de projet	<ul style="list-style-type: none"> - Un développement construit et argumenté explicitant selon vous les éléments de cohérence entre votre parcours et le fait de vouloir assumer une fonction de management - Des exemples de prise de responsabilité quel que soit le contexte puis une auto-évaluation des compétences mobilisées - Toute autre compétence et connaissance qui peuvent permettre de vous adapter à un environnement de travail lié à la création de jeux vidéo et de médias interactifs.
Conception visuelle	<p>Portefolio montrant vos créations et réalisations personnelles ou collectives : concept art et storyboard, animation, rendu 3D, prise de vue réelle, photographie, pour des projets type audiovisuel, médias interactifs, jeux, théâtre, performance. Choisissez des images qui montrent votre sensibilité artistique et technique (exemple : inclure des créations de personnages d'au moins 3 différents styles graphiques).</p>
Conception sonore	<p>Liens vers des réalisations et créations personnelles ou collectives : sound design et musique pour des projets type audiovisuel, médias interactifs, jeux, théâtre, performance...</p>
Ergonomie	<p>Présentez tout élément en lien avec l'ergonomie/UX pouvant démontrer les expériences décrites dans votre CV, fournir des liens vers vos réalisations (sites, vidéos, mémoires, dossiers...).</p>
Programmation	<p>Présentez une sélection de vos réalisations, de manière à démontrer votre maîtrise de la programmation (notamment liée aux jeux vidéo mais pas seulement) et plus généralement de votre curiosité technique et de votre créativité (robotique, réseau, projets artistiques...).</p>
Game design	<ul style="list-style-type: none"> - Une introduction explicitant ce qui vous intéresse le plus au sujet des médias interactifs (dont jeux vidéo) et ce que vous avez envie d'apporter à ce domaine. - La liste de vos réalisations créatives : année, contexte, court descriptif, et ce que vous y avez fait. (Exemples : médias interactifs, installations, jeux classiques, écrits, dessins, photographies, créations textiles, jeux vidéo, musiques, vidéos...). - Une présentation détaillée d'une de vos réalisations explicitant vos objectifs et vos apports personnels dans ce projet.

La première sélection par le jury sera effectuée à partir du CV, de la lettre de motivation et de la sélection de réalisations personnelles, nous vous demandons donc d'y apporter le plus grand soin.

Le jury portera une attention toute particulière à la qualité rédactionnelle, à la précision de vos arguments, à l'originalité de votre présentation et à votre compréhension des attendus contenus dans les points 4 à 6 explicités ci-dessus dans le I de la partie 1.

Tout dossier incomplet ne sera pas étudié. Attention, le non-respect des contraintes de forme peut être également éliminatoire.

(Nous vous conseillons dans un premier temps, dès le 16 janvier, de créer votre dossier administratif dans Pydio puis déposer les pièces justificatives au fur et à mesure mais le tout avant le 1er mars, 15h00)

II. Règlement

Vous devez également nous adresser le règlement de 85€ de frais de dossier au plus tard le 1er mars 2021 :

- **soit par virement (à privilégier) :** [RIB téléchargeable sur ce lien](#) en indiquant dans le libellé du virement « MR130 » puis « votre n° de candidat·e » puis (si le champ vous le permet) « nom prénom ».

- soit par chèque au Cnam-Enjmin (138 rue de Bordeaux - 16000 Angoulême), le 1er mars 2021 au plus tard (cachet de La Poste faisant foi), **de 85€** libellé à l'ordre de l'AG Cnam Nouvelle-Aquitaine en notant **au verso votre prénom, votre nom, votre numéro de candidat·e et le code MR130.**

ATTENTION : si vous postulez à 2 parcours, vous devez fournir 1 règlement de 170€.

Partie 2 : dossier créatif (à télécharger sur notre plateforme Pydio entre le 16 janvier et le 1er mars 2021, 15h00)

Le sujet 2021 est :



De haut en bas et de gauche à droite :
Tweed, broderie au point Catherine de Médicis sur du lin, mélange
coton/polyester/élasthane, et denim

Vous devez déposer votre dossier créatif sur notre plateforme Pydio avant le 1er mars 2021, 15h00.

Le but de ce dossier créatif est de montrer un intérêt et une capacité de réflexion, d'innovation et de créativité sur la problématique des médias interactifs en relation avec le parcours demandé, **le tout en relation avec le sujet proposé.**

Il n'y a aucune contrainte liée à la nature de la proposition : jeu vidéo (aventure, jeu de rôles, stratégie, jeu de puzzle classique ou toute autre forme originale à préciser), œuvre transmédia, jeu en réalité alternée, jouet numérique, installation interactive... ou la nature de la plateforme envisagée (jeu de société, jeu sur PC, consoles, téléphone mobile ou toute forme mixte).

Le dossier envoyé peut être au format paysage ou portrait, dactylographié, taille de police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm. Le dossier créatif (partie commune et partie spécifique de parcours) ne doit pas dépasser un maximum de 15 pages (hors page de garde et table des matières).

Attention, le non-respect de ces contraintes de forme peut être éliminatoire.

Les éléments constitutifs du dossier créatif sont :

I. Partie commune à tous les parcours (6 points)

Partie à rédiger en format A4, police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm, entre 2000 et 2500 caractères sans compter les espaces par page.

Vous devez nous proposer un projet de jeu en rapport avec le sujet donné en 2 pages maximum décomposé comme suit :

1. Une description rapide présentant le principe du jeu, son univers et son scénario (1/4 de page)
2. Une description de l'expérience et du fonctionnement de l'interactivité
3. Des inspirations visuelles de votre univers, de vos personnages (moodboard)
4. Des inspirations sonores de votre univers
5. La description technique d'une problématique technique soulevée par votre projet
6. La description du public cible, à qui s'adresse votre jeu ? Décrivez au moins 3 caractéristiques spécifiques à ce public et comment vous allez vous adresser à lui (plateforme, console, musée, mobile, ...)

Pour chacune des 5 dernières questions (2 à 6), vous devez donner vos références d'inspiration provenant de la culture vidéo-ludique et non vidéo-ludique ; expliquer leur rapport avec votre proposition.

II. Partie spécifique en fonction du parcours choisi, en fonction du sujet donné (14 points)

Partie à rédiger en format A4, police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm.

Vous devez répondre aux questions ci-dessous en fonction du parcours choisi et en rapport avec le sujet donné :

<p>Management de projet</p>	<p>Le dossier doit comporter une description argumentée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des méthodes et outils adaptés de gestion de projet que vous envisagez d'utiliser en justifiant vos choix (1 à 3 pages), - Des principes majeurs de motivations de l'équipe (1 à 3 pages) : identifiez quels sont, parmi les leviers de la motivation des collaborateur·rice·s, ceux sur lesquels se fonde l'animation d'une équipe de travail, <p>Quelle stratégie mettre en place pour accompagner le changement (1 à 3 pages) : une restructuration doit avoir lieu dans votre équipe. Vos collaborateur·rice·s sont compétent·e·s, ils·elles se sont toujours montré·e·s à la hauteur de leurs missions dans le passé. Cependant, ils·elles ont du mal à admettre les raisons de cette restructuration des activités.</p> <p>[14 points]</p>
<p>Conception visuelle</p>	<p>Le dossier (3 à 7 pages) doit comporter une description argumentée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De la charte visuelle du jeu (5 images originales minimum) : <ul style="list-style-type: none"> * les choix esthétiques avec un moodboard visuel (références), * les différents types d'images, * les usages de chaque type d'image dans le jeu, * leurs relations à l'interactivité, * les moyens techniques pressentis pour l'intégration de l'image dans le jeu. - Séquence animée, photographique (roman-photo animé) ou BD (animée) entre 10 et 30 secondes, illustrant cette charte sera appréciée. <p>[14 points]</p>
<p>Conception sonore</p>	<p>Le dossier doit comporter une description argumentée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De la charte sonore du jeu (1 à 5 pages) - Document détaillant : <ul style="list-style-type: none"> * les choix esthétiques avec un moodboard audio (références), * les différents types de sons, * les usages de chaque type de sons dans le jeu, * leurs relations à l'interactivité,

	<p>* les moyens techniques pressentis pour l'intégration du son dans le jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De quatre sons ou séquences sonores entre 10 et 30 secondes illustrant cette charte. - Du mode de réalisation de ces sons (2 à 3 pages). <p>[14 points]</p>
Ergonomie	<p>Présentation détaillée d'un modèle, d'une théorie, d'une étude scientifique... issues des sciences humaines. Citez les références [9 points] (6 pages).</p> <p>Expliquez en quoi et comment ce que vous avez choisi dans la question précédente peut s'appliquer aux jeux vidéo. Donnez des exemples illustrés sur la base du jeu que vous proposez dans le dossier créatif [5 points] (4 pages).</p>
Programmation	<p>Vous présenterez de manière précise une problématique technique complexe/novatrice de votre choix, liée à la programmation des jeux vidéo et inspirée ou non de votre proposition de jeu. Nous vous conseillons de choisir une problématique qui permette de vous mettre en valeur techniquement, qui présente un réel défi.</p> <p>Description de la problématique : quel est l'enjeu technique général et l'aspect particulier que vous souhaitez traiter ? ½ page [2 points]</p> <p>Bibliographie : citez quelques références en lien avec votre problématique, pour chaque référence, expliquer l'apport pour votre problématique 1 page à 2 pages [6 points]</p> <p>Description de votre solution : décrivez les choix techniques qui devraient permettre la résolution de votre problématique particulière 1 à 2 pages [6 points]</p>
Game design	<p>Description détaillée de la proposition du dossier commun (8 pages)</p> <p>Présentation de l'expérience visée et des éléments permettant sa mise en œuvre, illustrée avec un mockup d'écran.</p> <p>Présentation détaillée de l'interactivité (exemple : boucle de gameplay dans le cadre d'un jeu vidéo), incluant un schéma ou storyboard du fonctionnement.</p> <p>Courte description de l'univers, des personnages et de l'histoire.</p> <p>Description d'une séquence d'interaction d'environ 5 minutes (qui n'est pas le tutoriel).</p> <p>Autres concepts (2 pages)</p> <p>2 autres concepts inspirés par le sujet.</p>

	<p>Processus (1 page) Explication du processus créatif mis en œuvre pour trouver des idées, les explorer, puis les raisonnements vous ayant amené à choisir la proposition principale au lieu des deux autres concepts.</p> <p>La partie spécifique sera évaluée selon les critères transverses suivants :</p> <p>[5 points] Qualité des propositions : cohérence, élégance, pertinence, originalité. [3 points] Forme rédactionnelle : mise en page, lisibilité de l'information (hiérarchie, mise en forme), agréabilité de lecture du document, syntaxe et vocabulaire, clarté, concision, synthèse. [3 points] Visuels : pertinence et clarté des schémas, illustrations, tableaux, ... [3 points] Conviction : qui génère l'envie de voir la proposition se développer (au travers des descriptions de la proposition et non au travers d'une argumentation)</p>
--	--

Modalités administratives

Vous recevrez un accusé de réception par mail pour vous confirmer que nous avons bien reçu votre demande et qu'elle est recevable dès que l'ensemble des dossiers aura été étudié. Si nous avons besoin d'informations complémentaires, nous vous contacterons directement par mail. Ensuite, votre dossier sera examiné par un jury d'enseignant·e·s.

La mise en ligne des admis·es aux écrits aura lieu **le 19 avril 2021 (15h00)**.

L'admission directement en 2^e année n'est possible que dans le cadre de relations officielles avec des écoles partenaires.

Partie 3 : les écrits

Si votre candidature est recevable au niveau administratif et que votre dossier créatif est retenu par le jury, vous devez passer deux épreuves écrites selon le parcours choisi :

- un test d'anglais correspondant au niveau B2 du TOEIC
- QCM techniques pour les postulants parcours programmation et conception sonore
- Questions ouvertes pour les parcours management de projet, conception visuelle, ergonomie et game design.

Les épreuves écrites auront lieu en ligne **le 22 mai 2021**.

Nous demandons aux candidat·es bénéficiant d'un tiers-temps de nous prévenir dès que possible.

Partie 4 : les oraux

La mise en ligne des admis·es aux oraux aura lieu le **15 juin 2021 (15h00)**.

Si vous réussissez les épreuves écrites, vous devez passer un oral de 30 minutes qui se déroulera à Angoulême ou via Teams entre **le 21 juin et le 6 juillet 2021**.

L'entretien sera réalisé en langue française mais une question vous sera posée en langue anglaise et vous devrez répondre en anglais.

En fonction des parcours, les modalités des oraux seront différentes, merci d'en prendre connaissance ci-dessous :

Parcours	Formule de l'oral
Management de projet	Un entretien semi-directif en 2 temps : 1/ Temps de présentation de 10 minutes (sans utilisation d'un support) explicitant selon la personne les éléments de cohérence entre son parcours et le fait de vouloir assumer une fonction de management 2/ Échanges de 20 minutes sous forme de questions-réponses sur des sujets très divers en lien avec la "posture", les réactions, les commentaires, ...
Conception visuelle	Sélectionnez en amont de l'oral 3 pièces réalisées par vous-même (ou en co-réalisation) : projets, réalisations, films, jeux, images... qui nous montrent votre identité en tant que futur·e directeur·rice artistique ; sélection à présenter au jury pendant 15 minutes le jour de l'oral. S'en suivra 10 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury. Portefolio bienvenu.
Conception sonore	Soutenance de 15 minutes sur le travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
Ergonomie	Soutenance de 15 minutes sur le travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
Programmation	Soutenance de 15 minutes sur le travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
Game design	Un entretien semi-directif en 2 temps : 1/ Vous aurez 60 minutes pour imaginer un concept de jeu contraint par un genre vidéoludique et l'un des deux thèmes que vous aurez piochés.

Vous aurez 2 minutes 30 pour nous présenter le concept, en vous aidant si vous le souhaitez d'un support de dessin présent dans la salle. Vous êtes autorisé·e à écrire ce que vous allez dire sur papier et à le lire, mais vous ne pourrez en aucun cas dépasser les 2 min 30 de présentation. La présentation sera suivie de quelques questions du jury.

2/ Échanges de 20 minutes sous forme de questions-réponses sur votre motivation, parcours, réalisation. Portefolio bienvenu.

La mise en ligne des admis·es au master aura lieu **le 8 juillet 2021** (15h00).

Admission sous réserve d'obtention du diplôme en cours ou de la validation du niveau minimum

NB : les prérequis

Parcours	Prérequis exigés	Prérequis appréciés
Management de projet	Tous types de formation	
Conception visuelle	Expérience confirmée en conception d'images, connaissances et pratique confirmée : dessin, photographie, film, animation, pratique confirmée en logiciels d'édition et effets de transformation de l'image, expérience confirmée de travail en équipe. Ample culture générale et artistique.	Pratique en animation, littérature, bande dessinée, tournage film, fiction et documentaire, approche des logiciels de montage, manipulation d'image, animation 3D, expérience en médias interactifs.
Conception sonore	Expérience confirmée en design sonore, connaissances et pratique confirmée en audionumérique, autonomie en studio (enregistrement, mixage), pratique confirmée en logiciels d'édition et effets de transformation du son, expérience confirmée en montage image et son, expérience en médias interactifs, expérience confirmée de travail en équipe.	Pratique musicale, enregistrement en extérieur, approche des moteurs audios. Culture sonore.
Ergonomie	Niveau licence ou équivalent en psychologie, sociologie, sciences cognitives ou autre discipline en lien avec l'ergonomie/UX.	Expériences/compétences démontrant le sens du contact (animations, encadrement, ...)
Programmation	Niveau licence ou équivalent en programmation	C++, Unity, UNREAL
Game design	Créativité, rigueur, capacité d'analyse et de synthèse, capacité de communication orale et écrite, au minimum une expérience en création (artistique, numérique,).	Toutes compétences et connaissances inattendues que vous saurez mettre au service de la création de médias interactifs et jeux vidéo, toutes compétences et connaissances connexes à la création de jeux vidéo et médias interactifs.