



Formons ensemble  
le·la développeur·euse  
qui sera un des piliers  
de votre studio de jeux  
vidéo !

Vous souhaitez :

- ➔ Recruter un·e  
programmeur·euse  
polyvalent·e
- ➔ Intégrer un·e apprenti·e  
présent·e dans votre  
entreprise en continue
- ➔ Profitez de l'aide  
exceptionnelle de l'État  
pour toutes les entreprises  
qui recrutent un·e  
alternant·e à la rentrée  
2020

Le Cnam Enjmin,

reconnu comme la grande école publique  
dans le domaine du jeu vidéo vous propose  
d'embaucher un·e apprenti·e dans le cadre de  
son nouveau diplôme

la licence informatique jeu vidéo



Durée  
3 ans



En  
apprentissage



100% dans  
votre entreprise

# Cette formation tend à répondre à 3 objectifs

- **Faciliter le recrutements de développeur·euse·s** : comme dans la plupart des secteurs, le jeu vidéo et les secteurs connexes (serious game, animation...) souffre d'une pénurie de programmeurs « bien formé·e·s ».
- Répondre à la demande d'un certain nombre de structures, en particulier les studios indépendants, qui cherchent des programmeur·euse·s polyvalent·e·s. Elles-ils doivent être aptes à gérer de l'environnement de développement matériel et logiciel, gérer la configuration, assurer la sécurité des données, assister les GD, les graphistes et les sound designers dans la programmation de scripts et, bien entendu, développer des jeux sous Unity ou Unreal.
- **Enfin, offrir aux entreprises du jeu et plus généralement de la production de contenu une formation par apprentissage adaptée à leur rythmes de travail** avec des remises de projets qui nécessitent une mobilisation totale des équipes dans des temps souvent très contraints.

## Une formation polyvalente !

La formation se déroule sur 3 années et est organisée autour de 4 blocs de compétences :

1

Compétence et pratique informatique complète d'un niveau licence et portant sur tous les domaines clés : architecture des machines, consoles et smartphones, algorithmique et programmation (C#, C++), système et réseau, bases de données...

2

Connaissance et pratique des domaines et outils utilisés dans le développement de jeux : moteurs (Unity, Unreal...), outils de production en image et animation (Blender, 3DS Max) son (WISE), IA, Physique, réseaux pour le jeux vidéo

3

Bases des techniques de Game Design, de conception visuelle et sonore. Pratique du développement d'utilitaires pour ces domaines (scripts, shaders...)

4

Compétences transverses :

- Gestion de groupe et de projet : réflexion et résolution collective des problèmes, travail à distance en équipe pluridisciplinaire, méthodes, outils et pratique de la gestion de projet
- Bases du management économique : marché du JV et de l'audiovisuel, monétisation, marketing, établissement d'un budget.
- Recherche d'informations, bibliographie et plus généralement ressources disponibles sur le Web
- Acquisition du raisonnement scientifique
- Capacité à communiquer et transmettre en français et en anglais

L'apprenti·e bénéficie d'un suivi tutoral quasi quotidien assuré par un·e animateur·rice pédagogique dédié·e à temps plein.

Missions de l'animateur·rice pédagogique :

- Observer le comportement des apprenti·e·s vis-à-vis du défi et identifie les difficultés qu'il·elle·s peuvent rencontrer
- Fédérer et motiver les équipes apprenti·e·s dans l'accomplissement de leur projet
- S'assurer que les apprenti·e·s respectent les deadlines liés aux défis

**Un suivi régulier  
par l'animateur·rice  
pédagogique du Cnam**

# Une formation intégrée à votre entreprise !

## Déroulée de la formation

### → Une période initiale en présentiel de 3 mois

L'apprenti.e rejoint votre entreprise à l'issue d'une formation intense qui se déroule d'octobre à décembre au Cnam-Enjmin à Angoulême.

Ce séminaire s'articule autour de la **création en équipes d'un jeu 3D sous Unity**.

Il permet d'acquérir les compétences nécessaires à une bonne intégration dans un studio de jeux vidéo, de nouer des relations avec les autres et notamment l'animateur.rice pédagogique, relations indispensables pour un travail en équipes, et enfin d'acquérir les bons réflexes liés à cette nouvelle pédagogie.

**Vous recrutez un.e jeune opérationnel.le dès son arrivée !**



### → Puis formation intégralement à distance

À l'issue de cette période, l'apprenti.e intègre votre entreprise et y reste pratiquement pour toute la durée du contrat d'apprentissage. Les périodes de formation à distance sont réalisées directement dans l'entreprise, évitant ainsi les déplacements trop fréquents et favorisant une certaine **souplesse des emplois du temps**, adaptée aux contraintes des studios. Par contre, il est de la responsabilité contractuelle de l'entreprise de garantir ces temps et de donner à l'apprenti.e les moyens pour suivre son cursus.

L'apprenti.e ne revient à Angoulême que quelques jours par an pour des jurys et la rencontre physique avec les autres étudiants de sa promotion et des autres cursus au Cnam-Enjmin.



## Une pédagogie profondément originale

Pour mettre en œuvre cette forme d'apprentissage à distance le Cnam Enjmin a développé une pédagogie originale qui s'appuie sur trois méthodes :

- La formation par le projet basée sur le défi. Chaque Unité d'enseignement et chaque année de la licence sont caractérisés par des projets dont la réalisation progressive est un défi posé à un groupe d'apprenti.e **Le défi, véritable colonne vertébrale des apprentissages**, permet à chaque apprenant.e d'acquérir, au fur et à mesure de la résolution du problème, les compétences et connaissances nécessaires.
- La classe inversée : Sur chaque partie significative d'une unité d'enseignement, l'apprenant doit par lui-même, en utilisant les ressources pédagogiques proposées ou celles qu'il trouve seul.e, préparer un exposé, résoudre un problème ou faire une expérience. L'ensemble fait l'objet de présentations à tous les élèves. Le contenu attendu et surtout une méthode pour y aboutir est alors présentée dans le dispositif de formation à distance.
- L'évaluation par les pairs. Dans le cadre de la classe inversée chaque élève est amené.e à apprécier la prestation des autres en s'appuyant sur une grille de critères fournis. Il ne s'agit pas de donner une note mais d'un processus permettant à l'évalué.e et à l'évaluateur de situer leurs niveaux de compréhension du domaine visé.

Cette pédagogie, axée sur la pratique et l'autoapprentissage, a tendance à augmenter fortement la **motivation** de l'apprenant.e. Elle permet également d'inculquer à l'apprenant.e un **savoir-être** et un **savoir-faire** lui permettant de s'adapter à un monde du numérique en constante évolution.

# Combien coûte un·e apprenti·e ?

## Une aide exceptionnelle au recrutement d'apprenti·e·s pour toutes les entreprises

Annonce du 4 juin 2020 - Pour encourager et inciter les entreprises à continuer à recruter des salarié·e·s en contrat d'apprentissage malgré le contexte économique difficile, le gouvernement verse une aide financière de **8 000 € par contrat d'apprentissage** (5 000 € pour un·e apprenti·e mineur·e).

Avec cette mesure, le coût du recrutement d'un·e salarié·e en contrat d'apprentissage représente un **faible reste à charge – voire quasi-nul – pour la 1<sup>re</sup> année de contrat.**

## Simulez le coût de votre futur·e apprenti·e

Le simulateur officiel du Ministère du travail vous permet de calculer le coût de votre futur·e apprenti·e.

[www.alternance.emploi.gouv.fr](http://www.alternance.emploi.gouv.fr)

Exemple d'un contrat d'apprentissage débutant le 1er octobre 2020, entre un·e apprenti·e qui a entre 18 et 20 ans, et une société de Nouvelle-Aquitaine de 10 employé·e·s du secteur privé qui n'a pas employé d'apprenti·e depuis le 1er janvier de l'année dernière

Coût net pour l'employeur aides incluses sur 3 ans :

- 1<sup>re</sup> année : 66€ (8 066 € - **8 000 € d'aide exceptionnelle**)
- 2<sup>e</sup> année : 9 567 €
- 3<sup>e</sup> année : 12 568 €

Au total, votre apprenti·e vous coûtera **22 201 € sur les 3 ans** (vs 30 201 € s'il n'y avait pas l'aide exceptionnelle).



## Process de recrutement

Nous avons sélectionné plus de 40 jeunes (pré-requis, projet et motivation) qui sont aujourd'hui à la recherche de leur entreprise d'accueil !

- Contactez-nous pour recevoir les CV correspondant aux profils que vous recherchez
- Sélectionnez le·la meilleur·e candidat·e pour votre entreprise
- Nous vous accompagnons pour la mise en place de la contractualisation : procédure OPCO, contrat d'apprentissage (CERFA) et convention de formation

## Profil des apprenti·e·s admissibles

- Jeune au moins titulaires d'un bac scientifique et ayant déjà une expérience minimale en informatique
- Candidature validée par une commission (pré-requis, projet et motivation)
- Admissibilité validée par un jury à l'issue d'un entretien de sélection pour évaluer la capacité d'intégration dans l'entreprise

## Contacts

[naq\\_entreprises@lecnam.net](mailto:naq_entreprises@lecnam.net)

Karine PULIDO-SAVIGNAN  
Chargée de relation entreprise  
07 57 46 50 68

Anabelle DARDUN  
Chargée de relation entreprise  
05 49 75 77 91



Le Cnam-Enjmin,  
une école du  
Campus de l'image



**CHARENTE**  
LE DÉPARTEMENT