

Offre de stage

```
/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /**/
```

Accueillez nos étudiant-e-s en stage !

Vous ne serez pas déçu-e-s !

Calendrier des stages

Master jeux et médias interactifs numériques

1re année : du 1er juillet au 30 septembre (minimum 1 mois, maximum 3 mois)
2nde année : du 1er avril au 30 septembre (4 mois minimum, 6 mois maximum)
Contrat de professionnalisation possible en 2nde année

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

Parcours classique : stage du 1er avril au 30 septembre (4 mois minimum, 6 mois maximum)
En alternance (contrat de professionnalisation) : formation et périodes en entreprise de début octobre année N à fin décembre année N+1

Vos offres de stages

Envoyez-nous vos offres de stage, nous les communiquerons à nos étudiant-e-s : enjmin@lecnam.net

Les objectifs du stage de 1re année du master JMIN

Ce stage d'initiation doit permettre aux étudiant-e-s de **bénéficier d'un première pratique du travail en équipe pluridisciplinaire, de découvrir l'environnement de l'entreprise.**

De début juillet à fin septembre, les étudiant-e-s de 1re année peuvent soit effectuer un stage de 1 à 3 mois en entreprise, soit développer seul ou en équipe un travail d'expérimentation sur un thème ou un outil prolongeant leurs mini-projets.

Les objectifs du stage de 2de année du master JMIN

Ce stage de professionnalisation doit permettre aux étudiant-e-s de **pratiquer dans les conditions réelles les travaux de développement ou de recherche** relative à un jeu vidéo ou un média interactif ou participer à un projet de recherche dans ce domaine

Il s'agit d'un stage de **4 à 6 mois** en entreprise ou en laboratoire de **début avril à fin septembre.**

Les objectifs du stage du Mastère Spécialisé® IDE

Le stage des étudiant-e-s du mastère IDE est de 700 heures **de début mai à fin septembre.** Il doit être **d'une durée minimum de 4 mois.**

Les stagiaires occupent essentiellement des **missions de concepteur-riche-s graphistes, programmeur-euse-s, game designers, chef-fe-s de projets.**

Les employeurs sont variés : **agence de communication digitale, studio de création multimédia, studio de jeu vidéo, département de veille, innovation ou nouveaux médias des grandes chaînes de télévision ou des grands éditeurs logiciels, cabinet de conseil en marketing interactif, entreprises du secteur du serious game et du e-learning.**