

## Candidater à la licence Informatique Jeux vidéo

```
/**/ 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"; } /**/
```

### Comment candidater en bref

Reportez-vous au document à télécharger "[modalités de sélection](#)".

La [plateforme de recrutement](#) est ouverte depuis le 28/01/2022.

### Modalités des épreuves écrites

Un travail pratique leur est demandé en ligne pour s'entraîner, qu'ils présenteront à l'oral et utiliser pour démarcher les entreprises (voir modalités de recrutement pour plus de détail).

Les candidat-e-s auront accès aux exercices après la date de clôture des inscriptions (soit le 14 mars).

Les dépôts doivent être finis le 29 avril au plus tard.

### Calendrier des épreuves

Les épreuves consistent en un entretien d'une vingtaine de minutes face à la commission d'examen des vœux.

Les candidat-e-s doivent expliquer leur projet et motivation, présenter des exemples de réalisations personnelles (site web, jeu vidéo, tout autre programme informatique).

Les entretiens sont organisés les 18, 19, 20 ou 21 mai 2022.

### Attendus

La formation se déroule en apprentissage, elle s'adresse donc à des candidat-e-s capables de s'insérer dans le monde professionnel, en mesure de réussir un entretien d'embauche et de trouver un emploi très rapidement.

Pour ce faire, ils doivent avoir un projet professionnel, avoir identifié des entreprises qui les intéressent (et pas uniquement un ou deux grands noms du secteur) et avoir déjà créé au moins un programme informatique pour leur permettre de réussir les éventuels tests techniques que leurs futurs employeurs sont susceptibles de leur faire passer lors d'entretiens d'embauche.

Leur niveau d'anglais doit être correct, lu parlé écrit au minimum.

## **Les parcours du lycée**

Il est largement préférable, mais non obligatoire, d'avoir une formation scientifique et techniques (mathématiques, sciences de l'ingénieur-e).

Les options artistiques (arts plastiques, cinéma, musique) semblent pertinentes pour travailler dans le secteur des loisirs.

## **Critères d'examen de sélection**

### **Résultats académiques**

Les moyennes générales et commentaires des professeurs (sérieux, régularité du travail, autonomie) sur les bulletins de note sont pris en compte. 10 % de la note.

### **Compétences académiques**

Les compétences en programmation (Python ou autre langage) sont cruciales, car elles garantissent à l'école que l'étudiant-e comprend le métier qu'il va exercer pendant les trois prochaines années. Elles doivent être démontrées par la présentation d'un portfolio ou de réalisations jouables. 20 %.

### **Savoir-être**

La capacité à travailler en équipe, à être autonome et résoudre des problèmes est une qualité cruciale pour réussir cette formation. La ponctualité à l'entretien est également prise en compte. 20 %.

### **Motivation**

La motivation du-de la candidat-e, qui se traduit notamment par la connaissance du cursus de formation dans lequel il s'engage, de l'école Cnam-Enjmin, et du secteur des industries culturelles et créatives est cruciale pour trouver une entreprise. Les candidat-e-s ayant déjà amorcé une démarche de recherche d'entreprise sont particulièrement favorisé-e-s, ainsi que ceux ayant réalisé le travail pratique proposé avec succès. 20 %.

### **Cohérence du projet**

Les candidat-e-s dont le projet professionnel est en cohérence avec la formation (programmation gameplay, programmation expériences immersives, développement de dispositifs multimédia comme les applications mobiles). La licence étant une formation en informatique, elle est destinée en priorité aux étudiants ayant envie d'utiliser la programmation pour créer. 20 %.

### **Engagements, activités et centres d'intérêt**

Une attention toute particulière est apportée à l'équilibre de vie des étudiant-e-s : pratique de sports ou d'activité artistique, centres d'intérêts variés, expériences collectives. 10 %

## Processus d'examen

### Commission d'examen

La commission d'examen des vœux est composée de deux personnes : un-e responsable de formation du Cnam-Enjmin ou un-e enseignant.e de l'école, ainsi qu'un-e maître-sse d'apprentissage ou professionnel-le en lien avec la formation. La commission examine les documents fournis par les candidat-e-s et réalise l'entretien de recrutement à partir d'une grille d'entretien similaire pour tous les candidat-e-s. Des points et un commentaire sont attribués pour chaque critère. Les candidat-e-s sont ensuite classé-e-s suivant le nombre de points obtenus.

### Taux légaux mis en œuvre

L'effectif de la formation est de 30 étudiant-e-s. Il n'y a pas de taux mis en œuvre, la formation étant en apprentissage.

## Calendrier pour la rentrée 2022



**Inscription administrative** : entre le 28 janvier et le 11 mars  
**Dépôt des preuves de compétences** : avant le 29 avril minuit  
**Oraux** : 18, 19, 20, 21 mai  
**Recherche d'entreprise** : mai - novembre

## Critères de sélection

### Critères de sélection

#### Résultats académiques

Les moyennes générales et commentaires des professeurs (sérieux, régularité du travail, autonomie) sur les bulletins de note sont pris en compte. 10 % de la note.

#### Compétences académiques

Les compétences en programmation (Python ou autre langage) sont cruciales, car elles garantissent à l'école que l'étudiant-e comprend le métier qu'il va exercer pendant les trois prochaines années. Elles doivent être démontrées par la présentation d'un portfolio ou de réalisations jouables. 20 %.

#### Savoir-être

La capacité à travailler en équipe, être autonome et résoudre des problèmes est une qualité cruciale pour réussir cette formation. La ponctualité à l'entretien est également prise en compte. 20 %.

#### Motivation

La motivation du-de la candidat-e, qui se traduit notamment par la connaissance du cursus de formation dans lequel il s'engage, de l'école Cnam-Enjmin, et du secteur des industries culturelles et créatives est cruciale pour trouver une entreprise. Les candidat-e-s ayant déjà amorcé une démarche de recherche d'entreprise sont particulièrement favorisés, ainsi que ceux-celles ayant réalisé le travail pratique proposé. 20 %.

#### Cohérence du projet

Les candidat-e-s dont le projet professionnel est en cohérence avec la formation (programmation gameplay, programmation expériences immersives, développement de dispositifs multimédia comme les applications mobiles). La licence étant une formation en informatique, elle est destinée en priorité aux étudiant-e-s ayant envie d'utiliser la programmation pour créer. 20 %.

#### Engagements, activités et centres d'intérêt

Une attention toute particulière est apportée à l'équilibre de vie des étudiant-e-s : pratique de sports ou d'activité artistique, centres d'intérêts variés, expériences collectives. 10 %

### Processus de sélection

#### Commission d'examen

La commission d'examen est composée de deux personnes : un responsable de formation du Cnam-Enjmin ou un-e enseignant-e de l'école, ainsi qu'un-e maître-sse d'apprentissage ou professionnel-le en lien avec la formation. La commission examine les documents fournis par le-la candidat-e et réalise l'entretien de recrutement à partir d'une grille d'entretien similaire pour tou-te-s les candidat-e-s. Des points et un commentaire sont attribués pour chaque critère. Les candidat-e-s sont ensuite classé-e-s suivant le nombre de points obtenus.

#### Taux légaux mis en œuvre

L'effectif de la formation est de 30 étudiant-e-s. Il n'y a pas de taux mis en œuvre, la formation étant en apprentissage.