

Candidater à la licence informatique parcours 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"; } /**/
```

Procédure de recrutement pour la rentrée 2026

1

Inscription administrative sur notre plateforme de recrutement

Rendez-vous sur notre [plateforme de recrutement](#) jusqu'au **15 février 2026** pour créer votre espace personnel

Connectez-vous à votre espace personnel

Cliquez sur candidater à une formation, remplissez le formulaire et téléchargez vos documents administratifs ([liste des pièces](#))

Une attention particulière sera portée sur :

L'intérêt pour la programmation informatique
La participation à des game jams
Les jeux du portfolio (personnels, en équipe)

2

Test technique à distance

1re étape : **Réalisation d'une épreuve de programmation**: un mail contenant le lien vers le test et les instructions est envoyé aux candidats admissibles dès la date d'ouverture des épreuves.

Dates : du lundi 2 mars 2026 au dimanche 22 mars 2026 (23h59)

2de étape : **QCM en ligne**

Date : le samedi 4 avril 2026

Un mail reprenant toutes les modalités sera transmis aux candidates · candidats, 15 jours avant l'épreuve.

3

Entretien de motivation à distance

Les entretiens auront lieu en avril, plusieurs propositions de dates seront envoyées aux candidates · candidats ayant réussi les tests techniques.

4

Perfectionnement du CV et du portfolio à distance

À la suite d'une première évaluation du CV et portfolio, un cours en ligne sera mis à disposition des candidates et candidats afin qu'ils puissent apporter des améliorations significatives de leurs documents.

À l'issue, la candidature sera évaluée une seconde fois par l'équipe recrutement, cela permettra de juger de l'admissibilité définitive des candidates et candidats.

Cette étape interviendra en avril et mai, les dates exactes seront communiquées au plus tôt.

5

Recherche d'une entreprise d'accueil et signature du contrat d'apprentissage

Les candidates et les candidats ayant passé avec succès ces différentes étapes seront déclarés admissibles. Les candidates et les candidats admissibles seront admis lorsque leur contrat d'apprentissage sera signé.

Attendus

La formation se déroule en apprentissage, elle s'adresse donc à des candidates et les candidats 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 préférable, mais non obligatoire, d'avoir une formation scientifique et technique (mathématiques, numérique et sciences informatiques).

D'autres options sont bien sûr possibles en fonction des activités extrascolaires (par exemple, si le jeune programme sur son temps libre).

Spécialités du bac recommandées :

- Numérique et sciences informatiques
- Mathématiques
- Sciences de l'ingénieur
- Physique chimie

Dans tous les cas, un intérêt pour la programmation informatique sera impératif et devra être vérifiable (première pratique en classe ou en loisirs).

Vous souhaitez candidater pour entrer directement en 2e année ?

Pour entrer en L2, vous devez avoir validé au moins 60 ECTS en informatique.

Si vous candidatez pour une admission parallèle en deuxième année : joignez vos diplômes (baccalauréat **et** études supérieures).
Si le diplôme est en cours de préparation, joignez vos deux derniers bulletins de note.

Le jury tiendra compte de vos compétences en lien avec la première année de notre licence parcours JV (cf. [détail du programme de première année de la licence](#)).
Ceci sera évalué à travers vos références professionnelles.

Échanger avec nos élèves sur Discord !



Ce Discord est géré par nos étudiantes, étudiants, apprenties et apprentis.
Nous ne répondons pas aux questions administratives.

[👉 Serveur "ENJMIN - Recrutement"](#)

Prérequis

Bac minimum et portfolio

Recrutement 2026

Ouverture de la plateforme de recrutement : 12 décembre 2025
Fermeture de la plateforme de recrutement : 15 février 2026
1^{re} étape du test technique : du 2 mars au 22 mars 2026 (23h59)
2^de étape du test technique : 4 avril 2026

Contact

licence.enjmin@lecnam.net

Tél : 05 45 68 06 78

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.

Compétences académiques

Les compétences en programmation (Python ou autre langage) sont cruciales, car elles garantissent à l'école que l'étudiant ou l'étudiante 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.

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.

Motivation

La motivation de la candidate ou du candidat, 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 candidates et candidats ayant déjà amorcé une démarche de recherche d'entreprise sont particulièrement favorisés.

Cohérence du projet

Les candidates et les candidats 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 étudiantes et aux étudiants ayant envie d'utiliser la programmation pour créer.

Engagements, activités et centres d'intérêt

Une attention toute particulière est apportée à l'équilibre de vie des étudiantes et des étudiants : pratique de sports ou d'activité artistique, centres d'intérêts variés, expériences collectives