

# École nationale du jeu et des médias interactifs numériques

## Candidater à la licence professionnelle métiers du jeu vidéo parcours arts numériques


```
/**/ 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](#)) 

**2**

#### Test technique à distance

1re étape : **Réalisation d'un visuel en Pixel Art animé** OU **d'un diorama en 3D** selon les [consignes suivantes](#).

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

Tous les éléments demandés seront à déposer sur la [plateforme dédiée](#).

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 et avoir identifié des entreprises qui les intéressent (et pas uniquement un ou deux grands noms du secteur).

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 artistique et technique (graphisme, mathématiques, sciences informatiques...).

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

Plusieurs bac sont recommandés mais **non obligatoires** :

### Spécialités Bac général :

Numérique et sciences informatiques  
Arts : cinéma-audiovisuel, histoire des arts, arts plastiques...

### Bac technologique :

STI2D (Sciences et technologies de l'industrie et du développement durable)  
STD2A (Sciences et technologies du design et des arts appliqués)

### Bac pro :

Artisanat et métiers d'art option communication visuelle plurimédia

Un intérêt pour l'art et les mathématiques sera impératif et devra être vérifiable (première pratique en classe ou en loisirs).

## 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 et portfolio

## Calendrier pour la rentrée 2026

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

## Contact

[licence.enjmin@lecnam.net](mailto: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.

### 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 iel 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.

### 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

<https://enjmin.cnam.fr/formations/licence-professionnelle-metiers-du-jeu-video-parcours-arts-numeriques/candidater-a->