

Recrutement

Master Jeux et Médias Interactifs Numériques (Jmin)

Procédure et sujet 2023

En raison de la spécificité de la formation, à la fois technique et artistique, une procédure de recrutement est mise en place pour évaluer les connaissances et la motivation des candidat·e·s dans le domaine des jeux vidéo et des médias interactifs.

Quels que soient votre statut, votre établissement d'origine, votre nationalité... vous devez suivre chaque étape de la procédure décrite ci-dessous (elle s'ajoute à celle de Campus France pour les étudiant·e·s étranger·ère·s).

Vous devez choisir un parcours dès le début du processus parmi : management de projet, conception visuelle, conception sonore, ergonomie, programmation ou game design.

Vous pouvez postuler dans 2 parcours maximum et dans ce cas-là, présenter une lettre de motivation, une sélection de réalisations personnelles et un dossier créatif dans chacun des 2 parcours.

Voici la procédure pour faire acte de candidature au master (1^{re} année) :

(L'admission directement en 2^e année n'est possible que dans le cadre de relations officielles avec des écoles partenaires).

Attention : la procédure est susceptible de changer chaque année, donc lisez bien les consignes !

Partie 1 : DOSSIER ADMINISTRATIF (à déposer sur notre plateforme entre le jeudi 15 décembre 2022 et le jeudi 26 janvier 2023).

I. Création de votre espace personnel sur notre plateforme

Vous devez créer votre espace personnel en renseignant les informations demandées sur notre plateforme (accessible dès le 15 décembre 2022 à 15h00, fermée le 26 janvier 2023 à 15h00) : <https://recrutement.cnam-enjmin.fr?diploma=jmin>

Vous recevrez à la fin de la procédure d'inscription un courriel contenant votre identifiant (n° de candidat·e CANXXXX) et un mot de passe pour déposer votre dossier créatif et vos justificatifs. Lors de votre première connexion, nous vous conseillons fortement de changer votre mot de passe. Attention : le courriel peut se retrouver dans les courriers indésirables !

II. Dépôt sur la plateforme de l'ensemble des pièces justificatives demandées ci-après avant le 26 janvier 2023, 15h00 :

Attention : merci de suivre la nomenclature pour les documents déposés au **format PDF** ci-dessous :

A_Pièce justificative d'identité_CANXXXX
B_Niveau requis_CANXXXX
C_Statut_CANXXXX
D_CV_CANXXXX
E_LM_CANXXXX

F_Réalisations personnelles_CANXXXX
G_Attestation français_CANXXXX
(uniquement pour les étudiant·e·s non-francophones)
H_Dossier créatif_CANXXXX

A. Pièce justificative d'identité

Carte nationale d'identité, titre de séjour, passeport, permis de conduire.

B. Une attestation de scolarité ou un diplôme justifiant le niveau requis :

Quel est le niveau requis ?

Être titulaire d'un diplôme de niveau bac +3 / RNCP niveau 6 ou équivalent

- ✓ **Si vous êtes titulaire du niveau requis, veuillez joindre votre diplôme ;** si la délivrance du diplôme est en cours, merci de transmettre impérativement votre **attestation de réussite** :
 - Diplôme national (licence, master, doctorat, diplôme d'ingénieur·e).
 - Si autre diplôme ou certificat : attestation de reconnaissance de RNCP niveau 6 par l'établissement ayant délivré la formation.

- **Diplôme Union Européenne** : certificat de l'établissement de formation justifiant l'obtention de 180 ECTS cumulés grâce à l'obtention de 60 ECTS obtenus chaque année pendant 3 années d'études avec passage au niveau supérieur (ECTS : "European Credits Transfert System" représentent l'unité de mesure du travail de l'élève pour toutes les UE et les UA. Ils sont acquis si l'on obtient à l'évaluation une **note égale ou supérieure à la moyenne**. Ils sont aussi **capitalisables** dans les formations d'une même filière du Cnam ou **transférables** dans un autre établissement d'enseignement supérieur de l'espace européen.).
 - **Diplôme hors Union Européenne** : attestation de reconnaissance du diplôme obtenu, équivalent niveau II, à demander auprès d'ENIC-NARIC : <http://www.enic-naric.net/>
Attention aux délais de délivrance : débuter la procédure dès décembre (*si la procédure est toujours en cours au moment de la clôture merci de joindre un justificatif provenant de l'organisme*).
- ✓ Si le niveau est en cours d'obtention pour l'année universitaire 2022/2023 : joindre votre **certificat de scolarité** faisant mentionnant précisément de **l'intitulé de la formation** et du **niveau du diplôme visé** (reconnaissance minimum RNCP niveau 6).

Autres situations :

- Si vous n'êtes pas titulaire d'un diplôme de niveau bac +3 / RNCP niveau 6, et que vous avez de l'expérience professionnelle vous pouvez postuler au titre de la **Validation des Acquis Personnels et Professionnels (VAPP)**.
- Si votre diplôme n'est pas reconnu au [Répertoire national de la certification professionnelle](#), vous pouvez postuler au titre d'une **Validation des Études Supérieures**.
 - **Pour ces deux derniers cas : nous vous prions de bien vouloir le préciser lors de votre inscription dans la case « commentaires ».**
 - **L'admission au Master reste sous réserve d'obtention du diplôme RNCP niveau 6.**

C. Un document justifiant votre statut

1/ Formation initiale

- **Si vous avez le statut étudiant en 2022/2023** : joindre votre certificat de scolarité (même si vous avez obtenu votre diplôme de niveau 6 et que vous êtes toujours en cours de scolarité)

2/ Formation continue, vous relevez de la formation continue si vous êtes dans l'une des situations suivantes :

- vous souhaitez reprendre une formation à titre individuel,
- vous êtes inscrit·e à Pôle Emploi,

- votre formation est prise en charge par un tiers financeur. Vous aurez besoin de justifier de votre présence en formation auprès de ce dernier,
- vous percevez un revenu lié au suivi de la formation (salaire/indemnisation/allocation...),
- vous étiez déjà inscrit en formation continue l'année universitaire précédente.

Veillez joindre un courrier expliquant votre situation si vous remplissez un des critères ci-dessus et le mentionner dans la case « questions, commentaires ou remarques » de la plateforme.

D. Un curriculum vitae

Nous vous demandons de bien vouloir nous fournir un CV dans lequel vous détaillerez votre parcours personnel, universitaire et professionnel. Vous identifierez de manière explicite sous forme de texte, de graphique, ..., les capacités et compétences permettant de vous différencier des autres candidat·e·s.

E. Une lettre de motivation

Nous vous demandons de rédiger une lettre de motivation dans laquelle vous décrirez en quoi votre parcours est en adéquation avec votre volonté d'intégrer ce Master. Vous mettrez l'accent sur des points spécifiques de votre CV permettant de vous différencier des autres candidat·e·s. Vous valoriserez tout point de vue, idées personnelles, convictions, valeurs qui, selon vous, sont indispensables pour fonder et adopter une "posture professionnelle". Vous détaillerez également votre projet professionnel et en quoi être admis·e vous permettra de l'accomplir.

F. Sélection de réalisations personnelles

Montrez-nous en 2 pages maximum vos réalisations personnelles et professionnelles, ci-dessous les éléments demandés par chaque parcours :

Management de projet	<ul style="list-style-type: none"> - Un développement construit et argumenté explicitant selon vous les éléments de cohérence entre votre parcours et le fait de vouloir assumer une fonction de management - Des exemples de prise de responsabilité quel que soit le contexte puis une auto-évaluation des compétences mobilisées - Toute autre compétence et connaissance qui peuvent permettre de vous adapter à un environnement de travail lié à la création de jeux vidéo et de médias interactifs.
Conception visuelle	Portefolio montrant vos créations et réalisations personnelles ou collectives : concept art et storyboard, animation, rendu 3D, prise de vue réelle, photographie, pour des projets type audiovisuel, médias interactifs, jeux, théâtre, performance. Choisissez des images qui montrent votre sensibilité artistique et technique (exemple : inclure des créations de personnages d'au moins 3 différents styles graphiques).
Conception sonore	Liens vers des réalisations et créations personnelles ou collectives : sound design et musique pour des projets type audiovisuel, médias interactifs, jeux, théâtre, performance...
Ergonomie	Présentez tout élément en lien avec l'ergonomie, le design UX/UI ou la psychologie cognitive pouvant démontrer les expériences décrites dans votre CV, fournir des liens vers vos réalisations (sites, vidéos, mémoires, dossiers...).
Programmation	Présentez une sélection de vos réalisations, de manière à démontrer votre maîtrise de la programmation (notamment liée aux jeux vidéo mais pas seulement) et plus généralement de votre curiosité technique et de votre créativité (robotique, réseau, projets artistiques...).
Game design	<ul style="list-style-type: none"> - Une introduction explicitant ce qui vous intéresse le plus au sujet des médias interactifs (dont jeux vidéo) et ce que vous avez envie d'apporter à ce domaine. - La liste de vos réalisations créatives : année, contexte, court descriptif, et ce que vous y avez fait. (Exemples : médias interactifs, installations, jeux classiques, écrits, dessins, photographies, créations textiles, jeux vidéo, musiques, vidéos...). - Une présentation détaillée d'une de vos réalisations explicitant vos objectifs et vos apports personnels dans ce projet.

G. Une attestation justifiant votre maîtrise de la langue française pour les étudiant·e·s non-francophones (niveau B2).

La première sélection par le jury sera effectuée à partir du CV, de la lettre de motivation et de la sélection de réalisations personnelles, nous vous demandons donc d’y apporter le plus grand soin.

Le jury portera une attention toute particulière à la qualité rédactionnelle, à la précision de vos arguments, à l'originalité de votre présentation et à votre compréhension des attendus contenus dans les points D à F explicités ci-dessus dans le II de la partie 1.

Tout dossier incomplet le 26 janvier 2023 passé 15h00 ne sera pas étudié.

Attention, le non-respect des contraintes de forme peut être également éliminatoire.

(Nous vous conseillons dans un premier temps, dès le 15 décembre, de créer votre dossier administratif puis déposer les pièces justificatives au fur et à mesure mais le tout impérativement avant la clôture).

Partie 2 : dossier créatif (à déposer sur notre plateforme entre le 15 décembre 2022 et le 26 janvier 2023, 15h00)

Le sujet 2023 est :

L'expérience de Asch :

au fondement de l'étude du conformisme.

https://www.youtube.com/watch?v=7AyM2PH3_Qk&ab

Vous devez déposer votre dossier créatif sur notre plateforme avant le 26 janvier 2023, 15h00.

Le but de ce dossier créatif est de montrer un intérêt et une capacité de réflexion, d'innovation et de créativité sur la problématique des médias interactifs en relation avec le parcours demandé, **le tout en relation avec le sujet proposé.**

Il n'y a aucune contrainte liée à la nature de la proposition : jeu vidéo (aventure, jeu de rôles, stratégie, jeu de puzzle classique ou toute autre forme originale à préciser), œuvre transmédia, jeu en réalité alternée, jouet numérique, installation interactive... ou la nature de la plateforme envisagée (jeu de société, jeu sur PC, consoles, téléphone mobile ou toute forme mixte).

Le dossier envoyé peut être au format paysage ou portrait, dactylographié, taille de police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm. Le dossier créatif (partie commune et partie spécifique de parcours) ne doit pas dépasser un maximum de 15 pages (hors page de garde et table des matières).

Attention, le non-respect de ces contraintes de forme peut être éliminatoire.

Les éléments constitutifs du dossier créatif sont :

I. Partie commune à tous les parcours (6 points)

Partie à rédiger en format A4, police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm, entre 2000 et 2500 caractères sans compter les espaces par page.

Vous devez nous proposer un projet de jeu en rapport avec le sujet donné en 2 pages maximum décomposé comme suit :

1. Une description rapide présentant le principe du jeu, son univers et son scénario (1/4 de page)
2. Une description de l'expérience et du fonctionnement de l'interactivité
3. Des inspirations visuelles de votre univers, de vos personnages (moodboard)
4. Des inspirations sonores de votre univers
5. La description technique d'une problématique technique soulevée par votre projet
6. La description du public cible, à qui s'adresse votre jeu ? Décrivez au moins 3 caractéristiques spécifiques à ce public et comment vous allez vous adresser à lui (plateforme, console, musée, mobile, ...)

Pour chacune des 5 dernières questions (2 à 6), vous devez donner vos références d'inspiration provenant de la culture vidéo-ludique et non vidéo-ludique ; expliquer leur rapport avec votre proposition.

II. Partie spécifique en fonction du parcours choisi, en fonction du sujet donné (14 points)

Partie à rédiger en format A4, police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm.

Vous devez répondre aux questions ci-dessous en fonction du parcours choisi et en rapport avec le sujet donné :

<p>Management de projet</p>	<p>Le dossier doit comporter une description argumentée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des méthodes et outils adaptés de gestion de projet que vous envisagez d'utiliser en justifiant vos choix (1 à 3 pages), - Des principes majeurs de motivations de l'équipe (1 à 3 pages) : identifiez quels sont, parmi les leviers de la motivation des collaborateur-ric-e-s, ceux sur lesquels se fonde l'animation d'une équipe de travail, <p>Quelle stratégie mettre en place pour accompagner le changement (1 à 3 pages) : une restructuration doit avoir lieu dans votre équipe. Vos collaborateur-ric-e-s sont compétent-e-s, ils-elles se sont toujours montré-e-s à la hauteur de leurs missions dans le passé. Cependant, ils-elles ont du mal à admettre les raisons de cette restructuration des activités. [14 points]</p>
<p>Conception visuelle</p>	<p>Le dossier (3 à 7 pages) doit comporter une description argumentée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De la charte visuelle du jeu (5 images originales minimum) : <ul style="list-style-type: none"> * les choix esthétiques avec un moodboard visuel (références), * les différents types d'images, * les usages de chaque type d'image dans le jeu, * leurs relations à l'interactivité, * les moyens techniques pressentis pour l'intégration de l'image dans le jeu. - Séquence animée, photographique (roman-photo animé) ou BD (animée) entre 10 et 30 secondes, illustrant cette charte sera appréciée. [14 points]
<p>Conception sonore</p>	<p>Le dossier doit comporter une description argumentée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De la charte sonore du jeu (1 à 5 pages) document détaillant : <ul style="list-style-type: none"> * les choix esthétiques avec un moodboard audio (références), * les différents types de sons, * les usages de chaque type de sons dans le jeu, * leurs relations à l'interactivité, * les moyens techniques pressentis pour l'intégration du son dans le jeu. - De quatre sons ou séquences sonores entre 10 et 30 secondes illustrant cette charte. - Du mode de réalisation de ces sons (2 à 3 pages). [14 points]

<p>Ergonomie</p>	<p>Présentation détaillée d'un modèle, d'une théorie, d'une étude scientifique... issues des sciences humaines. Citez les références [9 points] (6 pages).</p> <p>Expliquez en quoi et comment ce que vous avez choisi dans la question précédente peut s'appliquer aux jeux vidéo. Donnez des exemples illustrés sur la base du jeu que vous proposez dans le dossier créatif [5 points] (4 pages).</p>
<p>Programmation</p>	<p>Vous présenterez de manière précise une problématique technique complexe/novatrice de votre choix, liée à la programmation des jeux vidéo et inspirée ou non de votre proposition de jeu. Nous vous conseillons de choisir une problématique qui permette de vous mettre en valeur techniquement, qui présente un réel défi.</p> <p>Description de la problématique : quel est l'enjeu technique général et l'aspect particulier que vous souhaitez traiter ? ½ page [2 points]</p> <p>Bibliographie : citez quelques références en lien avec votre problématique, pour chaque référence, expliquer l'apport pour votre problématique 1 page à 2 pages [6 points]</p> <p>Description de votre solution : décrivez les choix techniques qui devraient permettre la résolution de votre problématique particulière 1 à 2 pages [6 points]</p>
<p>Game design</p>	<p>Description détaillée de la proposition du dossier commun (8 pages)</p> <p>Présentation de l'expérience visée et des éléments permettant sa mise en œuvre, illustrée avec un mockup d'écran.</p> <p>Présentation détaillée de l'interactivité (exemple : boucle de gameplay dans le cadre d'un jeu vidéo), incluant un schéma ou storyboard du fonctionnement.</p> <p>Courte description de l'univers, des personnages et de l'histoire.</p> <p>Description d'une séquence d'interaction d'environ 5 minutes (qui n'est pas le tutoriel).</p> <p>Autres concepts (2 pages)</p> <p>2 autres concepts inspirés par le sujet.</p> <p>Processus (1 page)</p> <p>Explication du processus créatif mis en œuvre pour trouver des idées, les explorer, puis les raisonnements vous ayant amené à choisir la proposition principale au lieu des deux autres concepts.</p> <p>(Suite page suivante)</p>

	<p>La partie spécifique sera évaluée selon les critères transverses suivants :</p> <p>[5 points] Qualité des propositions : cohérence, élégance, pertinence, originalité.</p> <p>[3 points] Forme rédactionnelle : mise en page, lisibilité de l'information (hiérarchie, mise en forme), agréabilité de lecture du document, syntaxe et vocabulaire, clarté, concision, synthèse.</p> <p>[3 points] Visuels : pertinence et clarté des schémas, illustrations, tableaux, ...</p> <p>[3 points] Conviction : qui génère l'envie de voir la proposition se développer (au travers des descriptions de la proposition et non au travers d'une argumentation)</p>
--	--

Modalités administratives

Les dossiers incomplets le 26 janvier 2023 passé 15h ne seront pas étudiés.

Dans les 3 semaines qui suivent la clôture, vous recevrez un accusé de réception par mail vous confirmant la recevabilité de votre dossier.

Si nous avons besoin d'informations complémentaires, nous vous contacterons directement par mail via l'adresse de suivi des dossiers : candidature.enjmin@lecnam.net.

Ensuite, votre dossier sera examiné par un jury d'enseignant·e·s.

La mise en ligne des admis·e·s aux écrits aura lieu **le 14 mars 2023 (15h00)**.

La liste des admis·e·s aux écrits sera publiée par numéro de candidat et fera uniquement mention des parcours.

L'admission directement en 2^e année n'est possible que dans le cadre de relations officielles avec des écoles partenaires.

Partie 3 : les écrits

Si votre candidature est recevable au niveau administratif et que votre dossier créatif est retenu par le jury, vous devez passer deux épreuves écrites selon le-s parcours choisi-s :

- un test d'anglais correspondant au niveau B2 du TOEIC
- QCM techniques pour les postulants aux parcours programmation et conception sonore
- Questions ouvertes pour les parcours management de projet, conception visuelle, ergonomie et game design.

Les épreuves écrites auront lieu en ligne **le samedi 1er avril 2023**.

Pour ces épreuves écrites, vous devrez vous isoler dans un endroit calme afin de ne pas perturber le bon déroulement des examens. Au préalable, assurez-vous que vous disposez d'un ordinateur et d'une bonne connexion internet, d'une webcam et un micro fonctionnels.

Nous demandons aux candidat-es bénéficiant d'un tiers-temps de nous prévenir le plus tôt possible et de nous faire parvenir un document justificatif pour l'année universitaire en cours.

Partie 4 : les oraux

La mise en ligne des admis·e·s aux oraux aura lieu le **25 avril 2023 (15h00)**.

La liste des admis·e·s aux oraux sera publiée par numéro de candidat et fera uniquement mention des parcours.

Si vous réussissez les épreuves écrites, vous devez passer un oral de 30 minutes qui se déroulera à Angoulême ou via Teams entre **le 11 et le 17 mai 2023**.

L'entretien sera réalisé en langue française mais une question vous sera posée en langue anglaise et vous devrez répondre en anglais.

En fonction des parcours, les modalités des oraux seront différentes, merci d'en prendre connaissance ci-dessous :

Parcours	Formule de l'oral
Management de projet	Un entretien semi-directif en 2 temps : 1/ Temps de présentation de 10 minutes (sans utilisation d'un support) explicitant selon la personne les éléments de cohérence entre son parcours et le fait de vouloir assumer une fonction de management 2/ Échanges de 20 minutes sous forme de questions-réponses sur des sujets très divers en lien avec la "posture", les réactions, les commentaires, ...
Conception visuelle	Sélectionnez en amont de l'oral 3 pièces réalisées par vous-même (ou en co-réalisation) : projets, réalisations, films, jeux, images... qui nous montrent votre identité en tant que futur·e directeur·rice artistique ; sélection à présenter au jury pendant 15 minutes le jour de l'oral. S'en suivra 10 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury. Portefolio bienvenu.
Conception sonore	Soutenance de 15 minutes sur le travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
Ergonomie	Soutenance de 15 minutes sur le travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
Programmation	Soutenance de 15 minutes sur le travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
Game design	Un entretien semi-directif en 2 temps : 1/ Vous aurez 60 minutes pour imaginer un concept de jeu contraint par un genre vidéoludique et l'un des deux thèmes que vous aurez piochés. Vous aurez 2 minutes 30 pour nous présenter le concept, en vous aidant si vous le souhaitez d'un support de dessin présent dans la salle. Vous êtes autorisé·e à écrire ce que vous allez dire sur papier et à le lire, mais vous ne pourrez en aucun cas dépasser les 2 min 30 de présentation. La présentation sera suivie de quelques questions du jury. 2/ Échanges de 20 minutes sous forme de questions-réponses sur votre motivation, parcours, réalisation. Portefolio bienvenu.

La mise en ligne des admis·e·s au master aura lieu **le 30 mai 2023 (15h00)**.

La liste des admis·e·s au master sera publiée par numéro de candidat et fera uniquement mention des parcours.

Admission sous réserve d'obtention du diplôme en cours ou de la validation du niveau minimum.

NB : Une proposition de vision des attentes par parcours et des prérequis souhaités

Parcours	Prérequis souhaités	Prérequis appréciés
Management de projet	Tous types de formation	
Conception visuelle	Expérience confirmée en conception d'images, connaissances et pratique confirmée : dessin, photographie, film, animation, pratique confirmée en logiciels d'édition et effets de transformation de l'image, expérience confirmée de travail en équipe. Ample culture générale et artistique.	Pratique en animation, littérature, bande dessinée, tournage film, fiction et documentaire, approche des logiciels de montage, manipulation d'image, animation 3D, expérience en médias interactifs.
Conception sonore	Expérience confirmée en design sonore, connaissances et pratique confirmée en audionumérique, autonomie en studio (enregistrement, mixage), pratique confirmée en logiciels d'édition et effets de transformation du son, expérience confirmée en montage image et son, expérience en médias interactifs, expérience confirmée de travail en équipe.	Pratique musicale, enregistrement en extérieur, approche des moteurs audios. Culture sonore.
Ergonomie	Appétence pour les interactions homme-machine, le design d'interface, l'activité ludique, le contact avec les joueurs et la rigueur méthodologique.	Niveau licence ou équivalent : => en psychologie, sociologie, sciences cognitives OU => dans toutes disciplines en lien avec l'ergonomie ou le design UX/UI.
Programmation	Niveau licence ou équivalent en programmation	C++, Unity, UNREAL
Game design	Créativité, rigueur, capacité d'analyse et de synthèse, capacité de communication orale et écrite, au minimum une expérience en création (artistique, numérique,).	Toutes compétences et connaissances inattendues que vous saurez mettre au service de la création de médias interactifs et jeux vidéo, toutes compétences et connaissances connexes à la création de jeux vidéo et médias interactifs.

Note relative à la sélection des candidats :

Le choix du jury est le résultat d'une analyse collective, réfléchie et approfondie. Le jury est souverain dans l'appréciation qu'il porte sur la valeur des dossiers des candidat·e·s.

L'analyse du jury est effectuée sur l'ensemble des pièces demandées au candidat et vis-à-vis de l'ensemble des dossiers des candidat·e·s.

En cas de non-admissibilité à l'une des épreuves, nous ne pouvons pas vous proposer d'axe d'amélioration personnalisé et individuel. Il n'y a pas de classement établi.

Si vous estimez que la décision prise par l'administration est contestable, il vous est possible de faire une demande de recours en suivant les indications ci-dessous.

Voies et délais de recours :

Si vous estimez que la décision prise par l'administration est contestable, il vous est possible dans un délai de deux mois à compter de la date de notification qui vous en sera faite :

- soit de former un recours gracieux auprès de l'auteur de la décision ;
- soit de former un recours hiérarchique auprès du ministre de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche ;
- soit de saisir d'un recours contentieux le tribunal administratif de Paris.

En cas de rejet du recours gracieux ou hiérarchique, vous pourrez former un recours contentieux devant le tribunal administratif de Paris dans les deux mois suivant la notification du rejet.

Le silence gardé par l'administration sur votre recours gracieux ou hiérarchique pendant plus de deux mois à compter de la date de réception de ce recours, ferait naître une décision implicite de rejet qu'il vous serait possible de contester devant le tribunal administratif de Paris, dans le délai de deux mois suivant l'expiration du premier délai de deux mois.