

## Recrutement 2026

### Master Jeux et Médias Interactifs Numériques | Master Jmin |

#### Procédure & sujet

##### **pour faire acte de candidature au Master Jmin (1<sup>re</sup> année)**

*L'admission directement en 2<sup>e</sup> année n'est possible que dans le cadre de relations officielles avec des écoles partenaires.*

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 candidats et candidates 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 :

- La procédure de candidature sur la plateforme « **Mon Master** » qui est obligatoire pour les étudiants et étudiantes français (en formation initiale et continue).

**ATTENTION :** l'inscription sur « Mon Master » ne sera possible qu'à partir **17 février 2026**.

*Si votre dossier de candidature est retenu par nos équipes pédagogiques, vous recevrez un mail vous indiquant que vous devez alors vous inscrire sur « Mon Master ».*

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

Vous pourrez déposer votre dossier de candidature sur notre site dédié (voir en page 2).

Avant de déposer votre dossier de candidature, vous devez préparer les pièces suivantes :

- les **pièces administratives** demandées dans la **partie 1** (pages 2 à 4) en fonction de votre situation,
- les **pièces du dossier spécifique par parcours** demandées dans la **partie 2** (à partir de la page 6).

→ Vous pouvez postuler dans **2 parcours maximum**, dans ce cas-là, **vous devrez présenter les pièces demandées dans le dossier spécifique par parcours dans chacun des 2 parcours.**

## Partie 1 : PREPARER VOTRE DOSSIER ADMINISTRATIF

**A déposer sur notre plateforme entre :**

**le vendredi 12 décembre 2025 à 15<sup>h</sup>00 et le jeudi 20 janvier 2026 à 15<sup>h</sup>00 – UTC +1.**

Durant cette période, vous devez créer votre **espace candidat** en renseignant les informations demandées sur notre plateforme : [recrutement.cnam-enjmin.fr](https://recrutement.cnam-enjmin.fr)

Vous recevrez à la fin de la procédure de création de votre espace candidat un courriel contenant un lien pour activer votre compte.

Attention : le courriel peut se retrouver dans les courriers indésirables !

Vous pourrez ensuite créer **votre (ou vos) candidature(s) au Master Jmin + parcours** choisi(s) (créez deux candidatures distinctes si vous postulez à 2 parcours).

**Suivez impérativement** la nomenclature pour chaque document

Ex : A\_JustificatifIdentite

*Ne mettez aucun accent ou espace.*

**Votre numéro de candidature sera automatiquement ajouté par la plateforme.**

Tous les documents doivent impérativement être au format **.pdf**

hormis votre photo qui sera au format **.jpg**

**Les pièces portant un \* sont obligatoires pour tous les candidats et candidates.**

### A / Votre identité.

- ☐ **A1\_Justificatif-Identite \*** → Carte nationale d'identité, ou titre de séjour, ou passeport, ou permis de conduire en cours de validité. Merci de veiller à ce que le scan soit de bonne qualité.
- ☐ **A2\_Photo \*** (.jpg) → Une photo d'identité, ou photo professionnelle. Merci de veiller à ce que la photo soit de bonne qualité et que vous soyez reconnaissable.

### B / Votre scolarité – diplômes obtenus et formation en cours.

- ☐ **B1\_Diplome\_Bac** → Copie du diplôme de Baccalauréat (ou de l'attestation de réussite, ou relevé de notes)
- ☐ **B2\_Diplome\_Niv6 \*** → Il s'agit du diplôme, attestation de réussite ou certificat d'inscription à une formation 2025/2026 :
  - De niveau 6 (bac+3) : **licence, licence Pro, BUT, DNmade ou Bachelor** (**ATTENTION** : pour les diplômes de Bachelor, votre document devra faire apparaître obligatoirement le numéro d'enregistrement au registre **RNCP de Niveau 6** – sinon, vous devrez faire une demande de VES, Validation des Etudes Supérieures, voir *cas particulier n°1*)
  - Ou certificat de 180 ECTS **pour les diplômes de l'Union Européenne**.
  - Ou diplôme hors Union Européenne équivalent à un bac+3 – niveau 6 (**ces diplômes devront impérativement être accompagnés de la pièce B3 ci-dessous.**) Voir *cas particulier n°2*

➤ **Cas particulier n°1** : les Bachelors ne sont pas tous reconnus par l'Enseignement supérieur, vous veillerez à vérifier que votre diplôme, attestation de réussite ou certificat d'inscription, **fait bien apparaître le numéro de reconnaissance RNCP de niveau 6** de votre formation. Si ce n'est pas le cas, et que votre diplôme bac+3 n'est ni reconnu par l'enseignement supérieur, ni par un Titre RNCP, **vous devrez alors déposer une demande de VES – validation des études supérieures par le Cnam**. Cette démarche se fera à l'issue des épreuves orales pour les candidats et candidates concernés.

➤ **Cas particulier n°2** : les diplômes internationaux hors UE  
Si vous avez un **diplôme correspondant à un bac+3 (niveau 6) obtenu hors Union Européenne**, alors déposez également la pièce suivante :

- ☐ **B3\_EnicNariqNiv6** → Diplôme hors Union Européenne : attestation de reconnaissance du diplôme obtenu, équivalent niveau 6 (anciennement Niveau 2), à demander auprès d'ENIC-NARIC : <http://www.enic-naric.net/>  
Attention aux délais de délivrance : débiter la procédure dès décembre (*si la procédure est toujours en cours au moment de la clôture des inscriptions au Master Jmin merci de joindre un justificatif provenant de l'organisme*).
- ☐ **B4\_ Diplome\_Niv7** → Il s'agit ici du diplôme, attestation de réussite ou certificat d'inscription à une formation 2025/2026 de niveau 7 (bac+5) : **Master, Ingénieur, RNCP niveau 7**
- ☐ **B5\_DiplomeAutre** → Vous pouvez nous faire part ici de tout autre diplôme que vous jugerez intéressant de nous transmettre.

## C / Votre régime d'inscription.

### ☐ C\_Statut \*

→ **Vous étiez étudiant en 2025/2026** (ou en N-2 en fonction de ce que vous avez fait au cours de l'année universitaire en cours) alors vous serez soumis au régime de la **formation initiale**. Vous nous verserez une attestation de scolarité de l'année en cours (ou N-1)

→ **Vous avez interrompu vos études** et souhaitez reprendre une formation, ou vous étiez déjà sous le régime de la formation continue auparavant, vous serez inscrit sous le régime de la **formation continue** : vous verserez alors

- un justificatif d'inscription à France travail,
- ou une lettre indiquant que vous souhaitez reprendre vos études,
- ou attestation de prise en charge par un organisme financeur,

**ATTENTION : le choix de votre statut sera définitif**, vous ne pourrez pas changer de statut entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>nde</sup> année du Master.

## D / Les cas particuliers, nécessitant des pièces complémentaires :

### → CANDIDATS ET CANDIDATES INTERNATIONAUX :

- ☐ **F\_Attestation-Français** → Niveau B2 minimum (uniquement pour les étudiants non-francophones). Les tests recevables sont DELF, TCF, TEF.

### → CANDIDATS POSTULANT AU TITRE D'UNE VAPP :

*(Validation des acquis professionnels et personnels)*

Si vous n'êtes pas titulaire d'un diplôme de niveau bac +3 / RNCP niveau 6, et que vous avez de l'expérience professionnelle et/ou personnelle, vous pouvez postuler au titre de la Validation des Acquis Personnels et Professionnels (VAPP). Merci de verser alors les pièces suivantes :

- ☐ **G1\_VAPP\_Activites-Professionnelles** → Justificatifs de vos activités professionnelles en rapport avec la certification demandée
- ☐ **G2\_VAPP\_Activites-Benevoles** → Justificatifs de vos activités bénévoles en rapport avec la certification demandée
- ☐ **G3\_VAPP\_Bulletins-Salaires** → Copies du premier et du dernier bulletin de salaire pour chaque emploi en rapport avec la formation
- ☐ **G4\_VAPP\_Positionnement** → Attestation de Positionnement dans la classification de la convention collective et de l'ancienneté, si elles ne figurent pas sur le bulletin de salaire.

### → DEMANDE D'AMENAGEMENT ET/OU DE TIERS-TEMPS

Si vous avez un handicap ou une incapacité durable ou momentanée, vous pouvez demander à bénéficier d'aménagement ou de tiers-temps.

Lors des épreuves du concours au Master Jmin, **nous appliquerons, si cela est nécessaire et possible, les aménagements que vous aviez lors de votre dernière année d'étude.**

Aucun aménagement aux épreuves du concours du Master Jmin ne pourra être mis en place sans l'avis des médecins agréés de la CDAPH (voir pièce à fournir ci-dessous).

Nous vous rappelons qu'un certificat médical de votre médecin traitant ou tout autre professionnel de santé ne vaut pas l'avis des médecins du CDAPH et **ne sera donc pas recevable.**

- ☐ **H1\_Certificat-CDAPH** → Justificatif de votre aménagement pour l'année en cours dans votre centre de formation actuel. Il est impératif que ce document soit récent et signé par un médecin agréé CDAPH.
- ☐ **H2\_Preuve-Demande** → S'il s'agit d'une première demande, il vous appartient de demander la liste des médecins agréés CDAPH à la MDPH de votre département de résidence. Cette procédure dépend de votre secteur d'habitation. Vous ne devez pas obligatoirement être enregistré à la MDPH mais la procédure passe par un médecin qui aura l'agrément de la MDPH.

Si, à l'issue des épreuves du concours, vous êtes admis ou admise au Master Jmin, alors notre service scolarité vous invitera à déposer un dossier de demande d'aménagement pour votre scolarité auprès du service compétent en interne.

## **Partie 2 : PREPARER VOTRE DOSSIER SPECIFIQUE PAR PARCOURS**

### **POUR TOUS LES CANDIDATS ET CANDIDATES**

A déposer sur notre plateforme entre :

**le vendredi 12 décembre 2025 à 15<sup>h</sup>00 et le jeudi 20 janvier 2026 à 15<sup>h</sup>00 – UTC +1.**

#### **Introduction**

### **L'intégration et l'utilisation des outils d'intelligence artificielle (IA) dans vos travaux du dossier spécifique**

*Le mot d'Axel Buendia, Directeur du Cnam-Enjmin*

« L'IA et plus particulièrement l'IA générative a fait irruption dans notre monde. Ces outils soulèvent de nombreuses questions et posent de nombreux problèmes (éthiques, juridiques, écologiques), ils remettent en question la place des créatifs.

Pour en savoir plus, je vous invite à consulter la vidéo du temps d'échange avec les étudiants et étudiantes au sujet de l'intelligence artificielle sur la chaîne YouTube du Cnam-Enjmin.

[ <https://www.youtube.com/watch?v=GFT-qJELSnA> ]

Lors de votre candidature au Cnam-Enjmin, nous essayons d'évaluer au travers des épreuves votre culture ludique et plus largement votre culture générale, mais également votre curiosité, votre créativité et certaines compétences techniques ou sociales. Si vous utilisez l'IA pour vos dossiers de candidature mais également vos examens et votre travail en général, vous risquez, au final, de ne pas être en mesure de défendre ce qui ne sera pas vos idées.

Les IAs génératives sont des outils dont l'utilisation reste complexe. Nous vous invitons donc à maîtriser vos œuvres et vous encourageons à utiliser avec une grande modération les outils d'IA générative et naturellement, déclarer pour quels éléments quelle IA a été utilisée.

**Pour les parcours Conception sonore, Ergonomie UX, Game design, Management de projet et Programmation, l'utilisation de l'IA générative est donc tolérée à condition de déclarer sur quels éléments vous l'avez utilisée et quelle IA a été utilisée.**

**Pour le parcours Conception visuelle, dans la constitution de votre portfolio, ou des visuels conçus et utilisés pour répondre au sujet du concours, l'utilisation de l'IA générative n'est pas autorisée, et des dossiers utilisant ces outils seront considérés comme non recevables. »**

Le dossier spécifique par parcours est composé des 4 documents suivants :

- ☐ **Z1\_Dossier-Creatif \*** → LES ELEMENTS DEMANDES SONT DIFFERENTS POUR CHAQUE PARCOURS. [Voir la description détaillée commune et pour chaque parcours \(pages 9 à 11\).](#)
- ☐ **Z2\_CV \*** → Nous vous demandons de 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, etc., les capacités et compétences permettant de vous différencier des autres candidats.
- ☐ **Z3\_LM \*** → 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 candidats. 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 vous permettra de l'accomplir.
- ☐ **Z4\_Réalisations-Personnelles \*** → Pour les réalisations personnelles, les éléments demandés sont différents pour chaque parcours. [Voir la description pour chaque parcours page 7](#)

## → **SELECTION DE REALISATIONS PERSONNELLES**

Rappel de la nomenclature de ce document : **Z4\_Realisations-Personnelles**

Montrez-nous en 2 pages maximum vos réalisations personnelles et professionnelles.

Ci-dessous les éléments demandés par chaque parcours :

<b>Management de projet</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 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</li><li>- Des exemples de prise de responsabilité quel que soit le contexte puis une auto-évaluation des compétences mobilisées</li><li>- 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.</li></ul>
<b>Conception visuelle</b>	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). Décrivez la nature de votre implication dans chacun de vos travaux.
<b>Conception sonore</b>	Liens vers des réalisations et créations personnelles ou collectives : sound design et musique pour des projets type audiovisuel, médias interactifs, jeux, théâtre, performance...
<b>Ergonomie et UX</b>	Présentez tout élément en lien avec l'ergonomie, le design UX/UR ou la psychologie cognitive pouvant démontrer les expériences décrites dans votre CV, fournir des liens vers vos réalisations (sites, vidéos, mémoires, dossiers...).
<b>Programmation</b>	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...).
<b>Game design</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li><li>- 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...).</li><li>- Une présentation détaillée d'une de vos réalisations explicitant vos objectifs et vos apports personnels dans ce projet.</li></ul>



## → LE DOSSIER CRÉATIF

### Le sujet 2026 est :

#### UNE QUESTION STUPIDE

Susan Saxe, 1983  
Traduit de l'anglais par Émilie Hache

(Pour l'agent du FBI qui, enquêtant sur une soeur,  
demanda « Qui fait partie de son réseau ? »)

Qui fait partie de mon réseau,  
qu'est-ce qui nous lie, précisément ?  
Autant chercher à comprendre la force  
qui pousse le cours d'eau à travers la roche,  
qui relie les semblables  
et fait s'attirer les contraires

Qui guide le lombric sous la terre,  
et rend les fourmis aussi têtues et obstinées ?  
Quand le vent et la pluie érodent le sol,  
qui pousse la racine à résister ?  
Et quelle main invisible a inscrit  
son message codé dans la graine ?  
Qui dirige la toile de l'araignée,  
et organise la stratégie de la mauvaise herbe ?

Quelle imagination a pu inventer  
l'infrastructure de la vigne,  
la révolte de l'herbe contre le ciment,  
la rébellion du pissenlit ?  
Quelle force ébranle les murs  
jusqu'à les fissurer,  
ou fait repousser les branches des arbres  
lorsqu'elles ont été coupées ?

Qui dissimule les passages entre la mort et la naissance ?  
Qui mène la révolution de la terre ?

Qui fait partie de mon réseau,  
qu'est-ce qui nous lie, précisément ?  
Autant chercher à comprendre la force  
qui pousse le cours d'eau à travers la roche,  
qui relie les semblables  
et fait s'attirer les contraires

Enquêtez sur les marguerites qui envahissent les pelouses,  
ou sur le lierre qui pénètre partout où il le désire.

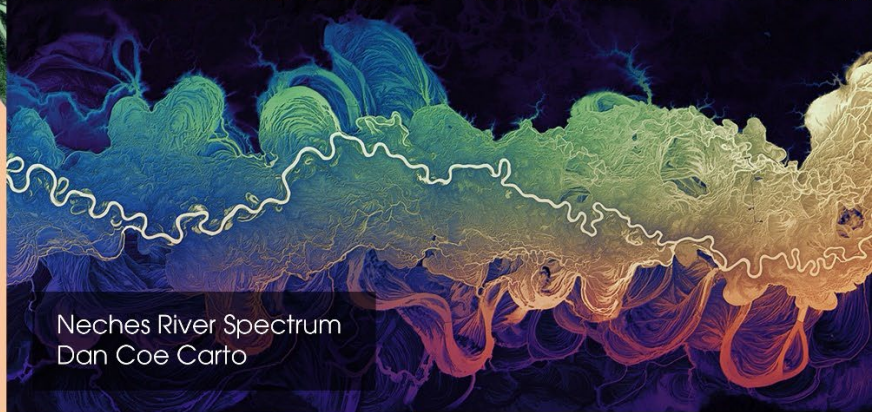
Accusez le ciel d'avoir fait tomber la pluie,  
et contribué au débordement de la rivière.

Arrêtez la mouette pour vol illégal  
décrétez une frontière pour enfermer la mer,  
demandez à une montagne de modifier son altitude,  
essayez d'empêcher une femme libre de s'exprimer.

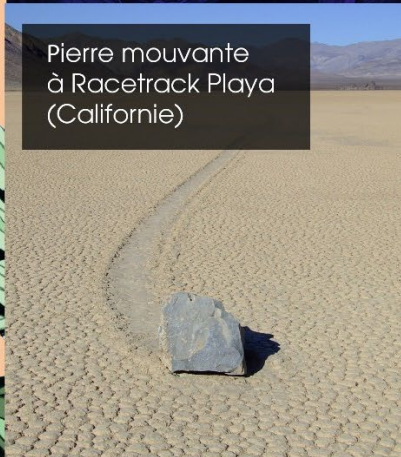
© Cambourakis, 2016, pour la traduction française.



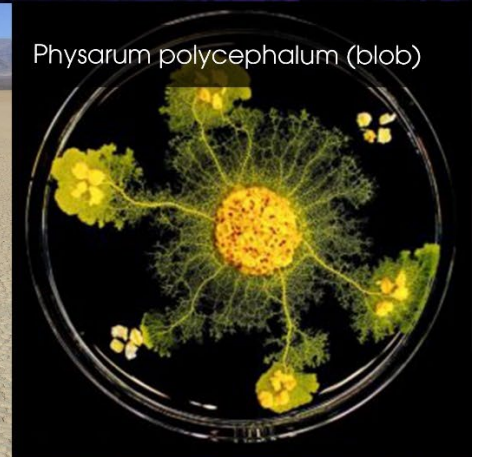
Papillon Monarque



Neches River Spectrum  
Dan Coe Carto



Pierre mouvante  
à Racetrack Playa  
(Californie)



Physarum polycephalum (blob)



Grotte Chauvet



**Vous devez déposer votre dossier créatif sur notre plateforme entre :  
le vendredi 12 décembre 2025 à 15h00 et le jeudi 20 janvier 2026 à 15h00 – UTC +1.**

Rappel de la nomenclature de ce document : **Z1\_Dossier-Creatif**

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 doit être au format paysage ou portrait, dactylographié, taille de police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm.

Ce dossier créatif (partie commune et partie spécifique de parcours) en fonction du parcours, ne doit pas dépasser :

- Management de projet : un maximum de 13 pages (hors page de garde et table des matières).
- Conception visuelle : un maximum de 11 pages (hors page de garde et table des matières).
- Conception sonore : un maximum de 12 pages (hors page de garde et table des matières).
- Ergonomie UX : un maximum de 14 pages (hors page de garde et table des matières).
- Programmation : un maximum de 8,5 pages (hors page de garde et table des matières).
- Game design : un maximum de 12 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.*

Vous devez nous proposer un concept en rapport avec le sujet donné en **4 pages maximum** décomposé comme suit :

1. Une note d'intention expliquant notamment l'originalité du traitement du sujet dans votre concept
2. Une description de l'expérience et du fonctionnement de l'interactivité
3. Des inspirations visuelles de votre univers, de vos personnages (1 page de moodboard avec argumentaire)
4. Des inspirations sonores de votre univers
5. Prenez une des problématiques techniques que pose votre réponse, proposez une bibliographie courte et une solution qui devrait être mise en place pour résoudre cette problématique.  
Cette question nous servira à jauger les capacités mathématiques, techniques et scientifiques de votre candidature.
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.

<b>Management de projet</b>	<p>Le dossier doit comporter une description argumentée :</p> <p>Des méthodes et outils adaptés de gestion de projet que vous envisagez d'utiliser en justifiant vos choix (1 à 3 pages).</p> <p>Des principes majeurs de motivation de l'équipe (1 à 3 pages) : identifiez quels sont, parmi les leviers de la motivation des collaborateurs et collaboratrices, ceux sur lesquels se fonde l'animation d'une équipe de travail.</p> <p>Quelle stratégie mettre en place pour accompagner le changement (1 à 3 pages) : une restructuration doit avoir lieu dans votre équipe. Vos collaborateurs et collaboratrices sont compétents, ils/elles se sont toujours montrés à la hauteur de leurs missions dans le passé. Cependant, ils/elles ont du mal à admettre les raisons de cette restructuration des activités.</p> <p><b>[14 points]</b></p>
<b>Conception visuelle</b>	<p>Le dossier (3 à 7 pages) doit comporter une description argumentée :</p> <p>1 / De la charte visuelle du jeu (5 images originales minimum) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- les choix esthétiques avec un moodboard visuel (références),</li><li>- les différents types d'images,</li><li>- les usages de chaque type d'image dans le jeu,</li><li>- leurs relations à l'interactivité,</li><li>- les moyens techniques pressentis pour l'intégration de l'image dans le jeu.</li></ul> <p>2 / Séquence animée, photographique (roman-photo animé) ou BD (animée) entre 10 et 30 secondes, illustrant cette charte sera appréciée.</p> <p>3 / Conception d'univers originaux et cohérents autour des éléments importants, (à savoir : personnages, espaces, objets, atmosphères) en accord avec la narration et l'interactivité, sans oublier le gameplay.</p> <p><b>[14 points]</b></p>
<b>Conception sonore</b>	<p>Le dossier doit comporter une description argumentée :</p> <p>1/ De la charte sonore du jeu (1 à 5 pages) document détaillant :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- les choix esthétiques avec un moodboard audio (références),</li><li>- les différents types de son,</li><li>- les usages de chaque type de son dans le jeu,</li><li>- leurs relations à l'interactivité,</li><li>- les moyens techniques pressentis pour l'intégration du son dans le jeu.</li></ul> <p>2 / De quatre sons ou séquences sonores entre 10 et 30 secondes illustrant cette charte. (Wav, Ogg, Mp3...)</p> <p>3 / Du mode de réalisation de ces sons (2 à 3 pages)</p> <p><b>[14 points]</b></p>
<b>Ergonomie / UX</b>	<p>Présentation détaillée d'un modèle, d'une théorie, d'une étude scientifique... issue des sciences humaines. Citez les références (6 pages) <b>[9 points]</b>.</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 (4 pages) <b>[5 points]</b></p>

<b>Programmation</b>	<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) <b>[2 points]</b></p> <p>Bibliographie : citez quelques références en lien avec votre problématique, pour chaque référence, expliquer l'apport pour votre problématique (1 à 2 pages) <b>[6 points]</b></p> <p>Description de votre solution : décrivez les choix techniques qui devraient permettre la résolution de votre problématique particulière (1 à 2 pages) <b>[6 points]</b></p>
<b>Game design</b>	<p><b>Note de mise en page</b> : la partie commune vous permet d'exprimer votre créativité de mise en page (tout en restant lisible), la partie spécifique game design doit avant tout être sobre pour faciliter les relectures :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pas d'arrière-plan texturés ou à motifs derrière le corps de texte,</li> <li>- choix d'une police pour le corps de texte qui soit lisible dans une couleur produisant un contraste suffisant avec le fond s'il est coloré, mais qui ne crée pas de scintillement par contraste extrême.</li> </ul> <p><b>Description détaillée de la proposition du dossier commun (7 à 8 pages)</b></p> <p>Présentation de l'expérience visée et des éléments permettant sa mise en œuvre, courte description de l'univers, des personnages et de l'histoire. (2 pages).</p> <p>Présentation détaillée de l'interactivité (exemple : boucle de gameplay dans le cadre d'un jeu vidéo), de ses éléments principaux et variation dans le temps, illustrée avec un mockup d'écran incluant l'interface (2 à 3 pages).</p> <p>Storyboard présentant une séquence d'interaction d'environ 5 minutes (qui n'est pas le tutoriel) (2 pages)</p> <p><b>Autres concepts (1 page)</b></p> <p>3 autres concepts inspirés par le sujet.</p> <p>La partie spécifique sera évaluée selon les critères transverses suivants :</p> <p><b>[5 points]</b> Qualité des propositions : cohérence, élégance, pertinence, originalité.</p> <p><b>[3 points]</b> 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><b>[3 points]</b> Visuels : pertinence et clarté des schémas, illustrations, tableaux, ...</p> <p><b>[3 points]</b> 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>

**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 le dossier spécifique par parcours (partie 2 – page 5 à 11).

**Tout dossier incomplet le jeudi 20 janvier 2026 à 15h00 – UTC +1 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 12 décembre 2025, de créer votre dossier administratif puis déposer les pièces justificatives au fur et à mesure mais le tout impérativement avant la clôture).

## 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 ou les parcours choisis :

- 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 28 mars 2026**.

Pour ces épreuves écrites, vous devez 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 candidats et candidates 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.

*Cf. Partie 1 – Aménagement et Tiers-Temps page 4*

## Partie 4 : les oraux

La mise en ligne des admis et admises aux oraux aura lieu le **05 mai 2026 (16h00 – UTC +1)**.

La liste des admis et admises 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 :

> le **21 mai 2026** pour la spécialité **Ergonomie / UX**

> **entre le 26 et le 29 mai 2026** pour les spécialités :

- **Conception sonore**
- **Conception visuelle**
- **Game design**
- **Management de projet**
- **Programmation**

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
<b>Management de projet</b>	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, ...
<b>Conception visuelle</b>	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 directeur ou directrice 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.
<b>Conception sonore</b>	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.
<b>Ergonomie / UX</b>	Présentation de 15 minutes du travail présenté dans le dossier créatif puis 15 minutes d'échanges sous forme de questions-réponses avec le jury.
<b>Programmation</b>	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.
<b>Game design</b>	Un entretien semi-directif en 2 temps :  1/ Temps de présentation de 10mn avec support : 5mn sur le parcours et les motivations, 5mn sur un projet ludique, interactif ou immersif au choix (détailler le contexte et les intentions, les difficultés, les accomplissements), aperçu du reste de votre portfolio.  2/ Échanges de 15 minutes sous forme de questions-réponses avec le jury.

La mise en ligne des admis et admises au Master aura lieu **le 09 juin 2026** (15h00 - UTC +1). Cette date pourra être modifiée en raison du calendrier gouvernemental imposé par la procédure de sélection des dossiers via la plateforme Mon Master.

Cette liste 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 (Bac + 3 RNCP Niveau 6) et de votre inscription sur « Mon Master ».**

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

Parcours	Prérequis souhaités	Prérequis appréciés
<b>Management de projet</b>	Tous types de formation	
<b>Conception visuelle</b>	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.
<b>Conception sonore</b>	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.
<b>Ergonomie / UX</b>	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.
<b>Programmation</b>	Niveau licence ou équivalent en programmation	C++, Unity, UNREAL
<b>Game design</b>	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.

## **Partie 5 : Modalités administratives :**

***Les dossiers incomplets le 20 janvier 2026 passé 15h (UTC + 1) 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 : **[master.enjmin@lecnam.net](mailto:master.enjmin@lecnam.net)**

Ensuite, votre dossier sera examiné par un jury d'enseignants et enseignantes.

La mise en ligne des admis et admises aux écrits aura lieu **le 05 mars 2026 (16h00 – UTC +1)**.

Cette liste sera publiée par numéro de candidat et fera uniquement mention des parcours.

*L'admission directement en 2<sup>e</sup> année n'est possible que dans le cadre de relations officielles avec des écoles partenaires.*

### **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 candidats et candidates. L'analyse du jury est effectuée sur l'ensemble des pièces demandées au candidat et vis-à-vis de l'ensemble des dossiers des candidats et candidates.

**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.

Pour toute information, merci de contacter par mail Hélène Rippe via **[master.enjmin@lecnam.net](mailto:master.enjmin@lecnam.net)**