

Licence professionnelle

Game design



Devenez game designer
en apprentissage !

- Intégrer la grande école publique qui forme à tous les métiers de la création de jeux vidéo
- Formez-vous à distance
- Obtenez un diplôme et une expérience en étant rémunéré : rémunérée



Durée : 3 ans

Modalité : apprentissage

Lieux :

- À Angoulême

1^{re} année : formation à temps plein de 3 mois (octobre à décembre)
+ 2 rassemblements d'une semaine

2^e et 3^e année : 3 rassemblements d'une semaine par an

- Dans l'entreprise d'accueil le reste du temps

Rythme d'alternance : 1 jour de cours à distance par semaine (vendredi)

Titre RNCP de niveau 6 : 40184

Coût : scolarité prise en charge par l'employeur et rémunérée

Métiers visés

- Game design : game designer, level designer, gameplay designer, 3Cs designer...
- Spécialistes : economic designer, mission designer, world designer, battle designer...
- Double spécialité : technical game designer, UI/UX designer, graphic designer...
- Domaines annexes : immersive experience designer, gamification designer, board game designer...



Accès à la formation

Niveau d'entrée : bac

Qualités requises : professionnalisme, rigueur, capacité à travailler en équipe

Âge : avoir moins de 30 ans à la date de la signature du contrat (voir le site pour les exceptions)



Pédagogie

- Des cours en ligne dispensés de manière asynchrone
- Une pédagogie par défi pour explorer des concepts et rechercher les solutions
- Des projets qui permettent aux élèves de travailler ensemble

Programme

1^{re} ANNÉE

Acquisition de bases solides

« TREMPLIN » de 3 mois
(d'octobre à décembre)

Puis 1 jour de cours par semaine
(à distance)

2 rassemblements d'une semaine

1^{er} DÉFI EN FIN D'ANNÉE

2^e ANNÉE

Consolidation des acquis

1 jour de cours par semaine
(à distance)

3 rassemblements d'une semaine

2^o DÉFI EN FIN D'ANNÉE

CRÉATION DE 3 JEUX VIDÉO EN 3 ANS

présentés devant un jury de professionnelles · professionnels

3^e ANNÉE

Perfectionnement des connaissances

1 jour de cours par semaine
(à distance)

3 rassemblements d'une semaine

3^o DÉFI EN FIN D'ANNÉE

Compétences acquises à l'issue de la formation



- Game design
- Level design
- UI/UX design
- Narrative design



- Infographie 2D/3D
- Graphic design
- Design sonore
- Son dynamique



- Bases de programmation
- Moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine)
- Prototypage
- Mathématiques



- Histoire du jeu vidéo et de l'animation



- Gestion de projet
- Bases du management
- Projet annuel en équipe



- Vie professionnelle
- Anglais
- Alternance

Validation des acquis de l'expérience

Diplôme accessible en partie ou en totalité par la VAE

Contact

licence.enjmin@lecnam.net

Tél : 05 45 68 06 78

enjmin.cnam.fr