

Licence professionnelle

Arts numériques parcours jeux vidéo et multimédia



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

- Jeu vidéo : artiste généraliste 2D/3D, tech artist
- Communication pour tous types d'industries : graphiste
- Animation, cinéma d'animation, et série 2D/3D : layout artist, modeleur · modeuse, rigger, animateur · animatrice, compositing artist, VFX artist...
- Audiovisuel en post-production : VFX artist, technicien · technicienne en cinématiques

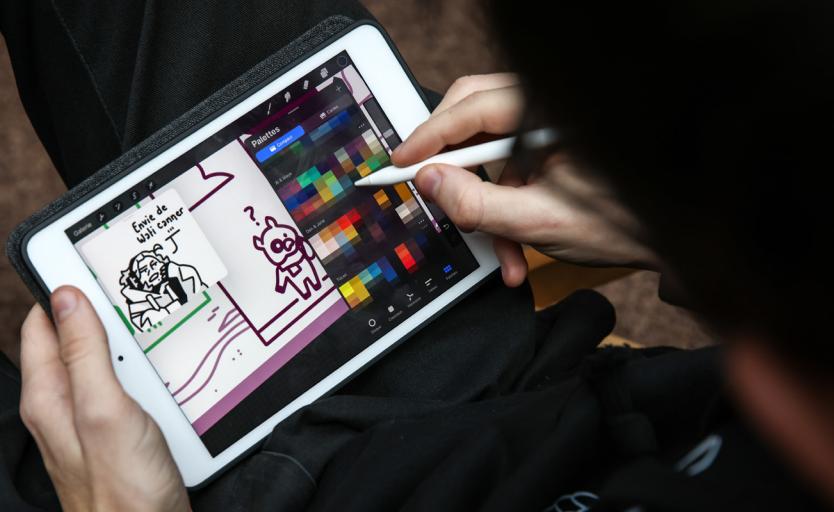


Accès à la formation

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 AU BOUT DES 3 MOIS

2^e ANNÉE

Consolidation des acquis

1 jour de cours par semaine
(à distance)

3 rassemblements d'une semaine

2^e DÉFI EN FIN D'ANNÉE

3^e ANNÉE

Perfectionnement des connaissances

1 jour de cours par semaine
(à distance)

3 rassemblements d'une semaine

3^e DÉFI EN FIN D'ANNÉE

CRÉATION DE 3 JEUX VIDÉO EN 3 ANS

présentés devant un jury de professionnelles · professionnels

Compétences acquises à l'issue de la formation



- Architecture des machines
- Systèmes d'exploitation et réseaux informatiques
- Mathématiques appliquées...



- Dessin
- Infographie 2D/3D
- Conception visuelle
- Animation 2D/3D



- Moteurs de jeu et outils :
- Unity
- Unreal Engine
- Blender



- Game & Level design
- Conception sonore
- Conception visuelle



- Projets en commun avec la licence Informatique
- Portfolio



- Conduite et management de projet tout au long de la formation

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

le cnam
enjmin

magelis

le cnam
cfa