DIPLÔME

Licence professionnelle Sciences, technologies, santé mention Métiers du jeu vidéo parcours Arts Numériques

Code : LP16101A



Niveau d'entrée : Bac + 2
Niveau de sortie : Bac + 3, Bac + 4
ECTS : 180

Déployabilité
Apprentissage : Fomation pouvant se suivre en apprentissage
Contrat de professionnalisation : Formation pouvant se suivre en contrat de professionnalisation

Objectifs pédagogiques

Ce diplôme offre une formation de licence professionnelle en Arts numériques en couvrant les principaux domaines des arts technologiques appliqués au développement de jeu vidéo et médias interactifs numériques : conception, réalisation, narration visuelle, animation, game design, scripting, multimédia et graphisme général. Seront aussi dispensés des cours de mathématiques appliquées, conception d'interface UI et UX et management. La formation s'effectue en apprentissage en entreprise avec un rythme de formation d'environ 7 heures par semaine, en autonomie depuis l'environnement numérique de formation.
Auto-formation 100% en ligne en cours asynchrone !
Après une période de 3 mois au Cnam-Enjmin à Angoulême pour vous auto-former sur les bases nécessaires, accompagné par un animateur ou animatrice pédagogique, vous poursuivrez votre formation dans un studio de jeux vidéo ou multimédia. Vous devez venir et vous loger deux semaines chaque année à Angoulême pour les soutenances et cycles de conférences.

Compétences et débouchés

Les compétences visées sont :

- La capacité technique à créer des visuels pour le jeu vidéo et les expériences interactives numériques.
- L'expérience du travail collaboratif.
- La capacité de mener des projets de bout en bout, en suivant des pipelines de production.
- L'autonomie, l'organisation et la curiosité au sein d'une entreprise.

Méthodes pédagogiques

Les enseignements théoriques, couplés à des mises en application en travaux dirigés et travaux pratiques sur matériels et logiciels métiers permettront une professionnalisation rapide. L'espace numérique de formation du Cnam (Moodle) permet à chaque enseignant de rendre accessible des ressources spécifiques à ses enseignements. Des modalités plus détaillées seront communiquées au début de chaque cours.

Modalités de validation

Les validations seront sur plusieurs niveaux :

- QCM
- Travaux pratiques, réalisations personnelles et en groupe
- Projet de l'année (DÉFI) présenté devant un jury

Prérequis et conditions d'accès

Public :
Intéressé par le développement artistique et technique dans le secteur des industries culturelles et créatives, et innovation technologique. Autonome, organisé et curieux, prêt à intégrer le monde de l'entreprise.

Prérequis :
Les conditions d'accès en L1 sont les suivantes :
- être titulaire d'un baccalauréat scientifique ou Arts appliqués (STD2A), DAEU ou d'un diplôme étranger ou français admis en dispense d'acquis d'études ou de l'expérience.
Les conditions d'accès en L2 sont les suivantes :
- être titulaire d'un diplôme de niveau 5 scientifique ou Arts ou d'un diplôme qui dispense des niveaux L1.
Il n'y a pas d'accès direct en L3

MENTIONS OFFICIELLES

Code RNCP
40184

Date d'enregistrement au RNCP
30/05/2025

Date de l'échéance de l'enregistrement au RNCP
31/08/2030

Informations complémentaires

Type de diplôme
Licence professionnelle

Code NSF

134 - Autres disciplines artistiques et spécialités artistiques plurivalentes

Codes ROME
Graphiste 2 D - jeux vidéo[E1205]
Graphiste 3 D[E1205]
Infographiste en multimédia[E1205]

Formacode
Jeu vidéo [46251]

Code du parcours
LP16101

URL externe
https://enjmin.cnam.fr/formations/licence-arts-numeriques-pour-le-jeu-video/

Modules d'enseignement

1ere annee

- → Atelier de conception de jeu
- → Bases du dessin
- → Conception sonore
- → Conception visuelle
- → Histoire du Jeu vidéo et de l'Animation
- → Infographie 2D
- → Initiation au Game et level design
- → Initiation et méthodes de travail et outils collaboratifs
- → La narration visuelle
- → Mathématiques appliquées aux domaines créatifs
- → Période entreprise

2eme annee

- → Animation 2D et 3D
- → Approfondissement Middleware
- → Conception sonore dynamique
- → Infographie 2D
- → Interaction homme machine
- → Le monde de l'audiovisuel et du jeu vidéo
- → Management de projet pour le divertissement numérique et projet (jeu 2D sur mobile)
- → Période entreprise
- → Préparation d'un personnage 3D pour le Jeu Vidéo
- → Tech Art et Animation procédurale

3eme annee

- → Anglais
- → Conception d'un personnage
- → Conception des interfaces
- → Conduite de projet/projet jeux 3D multiplateforme
- → Ecologie
- → Infographie 3D
- → Le joueur et son marché
- → Mise en oeuvre de pipelines de production (projet)
- → Période entreprise

Blocs de compétences

Un bloc de compétences est constitué d'un ensemble d'Unités qui répond aux besoins en formation de l'intitulé du bloc.
Les unités ci-dessus sont réparties dans les Blocs de compétences ci-dessous.
Chaque bloc de compétences peut être validé séparément.
Information non disponible, pour plus d'information veuillez contacter le Cnam