



DIPLÔME

Licence professionnelle Sciences, technologies, santé mention Métiers du jeu vidéo parcours Game Design

Code : LP16102A



Niveau d'entrée : Bac + 2

Niveau de sortie : Bac + 3, Bac + 4

ECTS : 180

Déployabilité

Apprentissage : Formation 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 Game Design en couvrant les principaux domaines de conception de mécaniques interactives appliqués au développement de jeu vidéo et médias interactifs numériques : conception / idéation, rédaction de documents de conception, narration, 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 concepts de jeux et autres documents de conception 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 la conception de principes interactifs 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, 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 ou d'un diplôme qui dispense des niveaux L1. Avoir les connaissances basiques en game design et plus généralement en conception d'œuvres interactives, sinon valider les UEs de L1 suivantes :

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

Level designer - jeux web online[E1104]

Level designer - jeux vidéo[E1104]

Game designer - jeux web online[E1104]

Game designer - jeux vidéo[E1104]

Concepteur / Conceptrice de jeux web online[E1104]

Concepteur / Conceptrice de jeux vidéo[E1104]

Formacode

Jeu vidéo [46251]

Code du parcours

LP16102

URL externe

<https://enjamin.cnam.fr/formations/licence-game-design/>

Modules d'enseignement

L1

- [Communication visuelle](#)
- [Conception sonore](#)
- [Conception visuelle](#)
- [Documents professionnels en game design](#)
- [Game Designer et Prototyper](#)
- [Histoire du jeu vidéo](#)
- [Initiation au Game et level design](#)
- [Initiation et méthodes de travail et outils collaboratifs](#)
- [Intégration et scripting dans un moteur de jeu](#)
- [Période entreprise](#)
- [Scripting et mathématiques pour le game design](#)

L2

- [Approfondissement Middleware \(GD\)](#)
- [Conception sonore dynamique](#)
- [Game et Level Design appliqué](#)
- [Interaction homme machine](#)
- [Jeux de société et jeux de plateau](#)
- [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](#)
- [Spécialisation dans le domaine du design](#)

L3

- [Anglais](#)
- [Autour du jeu](#)
- [Conduite de projet/projet jeux 3D multiplateforme](#)
- [Ecologie](#)
- [Gamification](#)
- [Initiation à la recherche](#)
- [Le joueur et son marché](#)
- [Période entreprise](#)
- [Psychologie et sociologie](#)
- [Types de jeux](#)

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](#)