DIPLÔME

Master Sciences, technologies, santé mention audiovisuel médias interactifs numériques, jeux parcours Ergonomie UX

Code : MR13005A



Niveau d'entrée : Bac + 3, Bac + 4
Niveau de sortie : Bac + 5
ECTS : 120

Déployabilité
Formation initiale : Formation pouvant être suivi par des étudiants
Package : Formation pouvant se suivre en s'inscrivant à un "package" (groupe d'enseignements indissociables)

Objectifs pédagogiques

Cette formation a pour vocation de permettre aux diplômés de travailler dans les domaines suivants :
• Production, conception et réalisation de jeux vidéo et plus généralement de médias interactifs numériques (jeux et plus généralement œuvres de loisirs interactifs, cinéma et télévision numérique, jeux en réseaux, jeux pour mobiles...)
• Évaluation qualité de produit multimédia
• Dispositifs de travail coopératif à distance multimodaux, d'enseignement à distance
• Assistance scientifique et techniques à la réalisation d'installation et de dispositifs pour l'art numérique interactifs (assistant musicaux, synthèse d'image et effets spéciaux en temps réel, conception d'installations et de dispositifs numériques pour le spectacle vivant...)
• Développement d'outils numériques pour les jeux (moteurs de jeu, logiciels graphiques, son, logiciels auteurs, environnements de développement informatique)
• Intégration des systèmes multimédia (systèmes de stockage et de diffusion d'information multimédia, mobiles multimédia, systèmes de réalité virtuelle...).

Compétences et débouchés

C'est un cursus universitaire de 2 ans destiné à **former des artistes, des concepteur·rice·s et des chercheur·euse·s de haut niveau** dans les domaines des jeux et médias interactifs numériques.
Il est ouvert aux élèves titulaires d'un diplôme de niveau bac+3 ou équivalent. Les enseignements se déroulent **à Angoulême** et conduisent au diplôme national de master (RNCP niveau I).

Le master forme des managers de projet et des responsables d'équipes spécialisées en conception de jeux, réalisation d'œuvres numériques, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie UX.
Ce parcours se spécialise sur l'Ergonomie UX

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

La formation dispensée dans le cadre du master Jmin est considérée comme une spécialisation venant compléter une formation initiale ou des connaissances acquises dans la pratique professionnelle.
Elle s'adresse à des élèves ayant déjà un haut niveau de connaissances dans l'un des métiers de base nécessaire à la création d'un jeu ou de l'audiovisuel numérique.

- Le semestre 1 est constitué d'enseignements issus d'un socle commun de connaissances pour les 6 parcours. L'objectif pédagogique est de permettre aux étudiant·e·s d'appréhender les contraintes des métiers des différents acteur·rice·s intervenant dans la réalisation d'un média interactif numérique.
- Le semestre 2 est un semestre de spécialisation dans chacun des parcours (2 UE de spécialisation par parcours), avec la création d'une œuvre interactive jouable, dont les règles sont compréhensibles en une dizaine de minutes, préparée en équipe et présentée en fin d'année devant un jury mixte de professionnel·le·s et d'universitaires.
- Le semestre 3 est organisé en séminaires d'approfondissement par parcours et élaboration du projet d'équipe (les enseignements de ce semestre se déroulent en langue anglaise).
- Le semestre 4 concerne essentiellement l'évaluation du projet et un stage de professionnalisation d'un minimum de 4 mois et d'un maximum de 6 mois en entreprise ou en laboratoire de recherche (entre le 1er mai et le 31 août).

L'ensemble des enseignements est sanctionné par un ensemble d'épreuves écrites et orales en contrôle continu et en examens finaux.

Prérequis et conditions d'accès

Prérequis :
1. Modalités de recrutement
1.1. Conditions d'accès en 1e année :
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 candidat·e·s 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 sur le site internet https://enjmin.cnam.fr/.

Vous devez choisir un parcours dès le début du processus parmi : management de projet, conception visuelle, conception sonore, ergonomie UX, programmation ou game design. Vous pouvez postuler dans 2 parcours maximum.

1.2. Conditions d'accès en M2

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

1.3. Devenir des étudiants non admis en M2

Une attestation précisant le parcours de l'étudiant et les crédits (ECTS) qu'il a obtenus lui sera remise.

2 Publics concernés

Le master est accessible :

- aux étudiants titulaires d'un diplôme de licence ou équivalent. Ces équivalences faisant l'objet d'une décision d'un jury conformément à la réglementation en vigueur.
- aux personnes relevant de la VAP et/ou de la VAE
- aux personnes relevant de la formation continue

MENTIONS OFFICIELLES

Code RNCP
38202

Date d'enregistrement au RNCP
30/05/2025

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

Mots-clés

Multimédia

média numériques

Qualité des systèmes d'information

Jeu vidéo

Informations complémentaires

Type de diplôme
Master

Code NSF
323 - Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle
326 - Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission

Codes ROME
Expert / Experte méthodes et qualité informatique[M1802]

Formacode
Écriture web [46327]
Jeu vidéo [46251]

Code du parcours
MR13005

URL externe
https://enjmin.cnam.fr/formations/master-jeux-video/

Modules d'enseignement

M1

- → Anglais de spécialité
- → Ateliers de conception de jeux
- → Bases cognitives, sociales et émotionnelles
- → Bases de la conception et du développement informatique
- → Conception sonore
- → Conception visuelle
- → Initiation au game et level design
- → Management social - Droit
- → Media interactifs
- → Méthodes de conception en ergonomie
- → Méthodes expérimentales et statistiques
- → Méthodologie et processus
- → Mini-projet
- → Projet scientifique

M2

- → Design d'Interaction
- → Engagement dans la vie de l'Ecole
- → Modèles des interacteurs
- → Pratique de l'innovation : approche collaborative
- → Projet 2
- → Stage de professionnalisation
- → UX/UI et accessibilité
- → UX/UR en pratique

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