La formation dès aujourd'hui, et tout au long de la vie.



DIPLÔME

Licence Sciences technologies santé mention informatique parcours Jeux vidéos en Formation à distance

Code: LG02503B



Niveau d'entrée : Bac

Niveau de sortie: Bac + 3, Bac + 4

ECTS: 180

Déployabilité

A la carte : Formation pouvant s'effectuer au rythme de l'élève, en s'inscrivant aux unités du

cursus

Objectifs pédagogiques

Ce diplôme offre une formation de licence générale en informatique couvrant les principaux domaines de l'informatique appliqués au développement de jeux et médias interactifs numériques : développement, programmation, réseaux, multimédia, systèmes, architecture des machines, génie logiciel, systèmes d'informations, systèmes industriels. Il s'effectue en formation hors temps de travail avec un rythme de formation d'environ 7 heures par semaine, en autonomie depuis l'environnement numérique de formation avec des visioconférences avec les enseignants.

Compétences et débouchés

! Formation 100% en ligne!

Débouchés:

Vous exercez les activités d'un·e développeur·euse sur des projets de jeu, de réalité augmentée ou virtuelle ou encore des médias interactifs : intégration des assets, mécaniques de jeux, shaders, musique dynamique, intelligence artificielle, réseau / multi joueurs.

Compétences développées :

Méthode de production pour les industries culturelles et créatives ; utilisation de moteurs de jeux vidéo professionnels ; programmation graphique, animation, son, réseau ; intelligence artificielle et physique ; gestion des ressources et configuration ;

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 propose quatre blocs essentiels :

- Le développement informatique (systèmes d'exploitation, architecture des machines informatiques, langages de programmation)
- L'intégration des médias et éléments artistiques (conception et intégration d'éléments sonores, visuels, et les fondamentaux théoriques et mathématiques en lien avec ces disciplines)
- Le design et la production de programmes interactifs (outils et moteurs de programmation, game design, gestion de projet)
- La professionnalisation (anglais, communication écrite et orale, méthodes de travail personnel et collectif)

Les unités d'enseignement sont validées par un contrôle continu (travaux personnels et de groupes, examens de connaissance). Le titre est obtenu après avis favorable de la commission d'attribution du titre.

Prérequis et conditions d'accès

Les conditions d'accès sont les suivantes :

- être d'un titulaire d'un diplôme Bac + 2 en informatique ou des 2 premières années d'une licence informatique
- maîtrise de la programmation Objet idéalement en C# (sinon possibilité de valider USRS45
 Programmation avec C# : notions de base ET USRS46 Programmation C# : programmation objet)
- maîtrise de la programmation C++ (sinon possibilité de valider USRS4M Programmation avancée)
- avoir validé les UE de pré-requis suivantes :
 - MUX105 Conception Visuelle
 - MUX106 Conception Sonore
 - MUX107 Ateliers de Conception de Jeux
- être inscrit·e à l'UE :
 - MUX108 Initiation au Game et Level Design

Mentions officielles

Code RNCP 40116

Date d'enregistrement au RNCP 13/05/2025

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

Mots-clés

Informatique - Réseaux informatiques

Jeu vidéo

Informations complémentaires

Type de diplôme

Licence générale

Code NSF

326t - Programmation, mise en place de logiciels

Codes ROME

Développeur / Développeuse - jeux vidéo[M1805]

Formacode

Jeu vidéo [46251]

Code du parcours

LG02503

Modules d'enseignement

L₃

- → <u>Anglais professionnel (niveau licence)</u>
- → Bases de données
- → Bases de l'analyse mathématique
- → Conduite d'un projet informatique
- → <u>Cybersécurité</u>: <u>référentiel</u>, <u>objectifs et</u> déploiement
- → Enjeux écologiques, numérique et jeux vidéo
- → Expérience professionnelle en entreprise
- → Le joueur et son marché
- → Synthèse d'image avancée

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.

<u>Utiliser les outils</u> <u>numériques de référence</u> LG025C13

Exploiter des données à des fins d'analyse
LG025C23

S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère LG025C33

Se positionner vis à vis d'un champ professionnel LG025C43

Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle LG025C53

Résoudre des problèmes
complexes en mobilisant les
concepts fondamentaux de
l'informatique
LG025C63

Concevoir des systèmes complexes et conduire des projets collaboratifs avancés LG025C73

Comprendre et interpréter les résultats des traitements LG025C83