



DIPLÔME

Licence Sciences technologies santé mention informatique parcours Jeux vidéo 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.

! Formation 100% en ligne !

Compétences et débouchés

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

30/05/2025

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

- [Anglais professionnel \(niveau licence\)](#)
- [Bases de données](#)
- [Bases de l'analyse mathématique](#)
- [Conduite d'un projet informatique](#)
- [Cybersécurité : référentiel, objectifs et 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.

[Utiliser les outils numériques de référence](#)

LG025C13

[S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère](#)

LG025C33

[Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle](#)

LG025C53

[Exploiter des données à des fins d'analyse](#)

LG025C23

[Se positionner vis à vis d'un champ professionnel](#)

LG025C43

[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