



DIPLOÔME  
**Licence Sciences technologies santé mention  
informatique parcours Jeux vidéos En apprentissage**

Code : LG02503A



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

- Déployabilité**  
Apprentissage : Formation pouvant se suivre en apprentissage  
Package : Formation pouvant se suivre en s'inscrivant à un "package" (groupe d'enseignements indissociables)  
Contrat de professionnalisation : Formation pouvant se suivre en contrat de professionnalisation

## 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 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 !

Après une période de 3 mois au Cnam-Enjmin à Angoulême pour vous auto-former sur les bases nécessaires, accompagné·e par un·e animateur·rice, vous poursuivrez votre formation dans un studio de jeux vidéo ou multimedia. Vous devez venir et vous loger deux semaines chaque année à Angoulême pour les soutenances et cycles de conférences.

# 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).

## Prérequis et conditions d'accès

### Public :

Intéressé par la programmation informatique, le secteur des industries culturelles et créatives, la résolution de problème. 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, 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 en informatique (DUT informatique) ou d'un diplôme qui dispense des niveaux L1.

Il n'y a pas d'accès direct en L3

## MENTIONS OFFICIELLES

### Code RNCP

**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

**URL externe**<https://enjmin.cnam.fr/formations/licence-informatique-jeux-video/>

## Modules d'enseignement

### L1

- [Architecture des machines](#)
- [Ateliers de conception de jeux](#)
- [Conception sonore](#)
- [Conception Visuelle](#)
- [Expérience professionnelle en entreprise](#)
- [Initiation au game et level design](#)
- [Initiation méthodes de travail et outils collaboratifs](#)

- [Outils mathématiques pour l'informatique \(Combinatoire, probabilités, ordre, calcul booléen\)](#)
- [Principes et fonctionnement des systèmes d'exploitation](#)
- [Programmation avec C# : notions de base](#)
- [Programmation C# : programmation objet](#)

### L2

- [Approfondissement middleware de jeux vidéo](#)
- [Conception sonore dynamique](#)
- [Expérience professionnelle en entreprise](#)
- [Game et Level Design appliqué](#)
- [Interaction Homme machine conception d'interface et expérience utilisateur](#)

- [Management de projet pour le divertissement numérique](#)
- [Mise en oeuvre de la programmation de smartphones et tablettes tactiles](#)
- [Préparation d'un personnage 3D pour le jeu](#)
- [Principes des réseaux informatiques](#)
- [Programmation avancée](#)

## 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.

Information non disponible, pour plus d'information veuillez [contacter le Cnam](#)