Licence Sciences technologies santé mention informatique parcours Jeux vidéo En apprentissage

Vous souhaitez : devenir un professionnel du développement, utiliser des moteurs et langages du jeu vidéo, découvrir une pédagogique innovante à distance, et intégrer une entreprise dès la licence.

Présentation

Publics / 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

Objectifs

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.

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).

Compétences

Débouchés :

Mis à jour le 06-02-2026

Arrêté du 30 mai 2025. Accréditation jusque fin 2029-2030. le 30-05-2025

Fin d'accréditation au 31-08-2030

Code : LG02503A

180 crédits

Licence

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Responsabilité opérationnelle : Pascal COURIVAUD

Niveau CEC d'entrée requis : Niveau 4 (ex Niveau IV)

Niveau CEC de sortie : Niveau 6 (ex Niveau II)

Mention officielle : Arrêté du 30 mai 2025. Accréditation jusque fin 2029-2030.

Mode d'accès à la certification :

- Formation continue
- Validation des Acquis de l'Expérience
- Contrat de professionnalisation
- Apprentissage

NSF : Programmation, mise en place de logiciels (326t)

Métiers (ROME) : Développeur / Développeuse - jeux vidéo (M1805)

Code répertoire : RNCP40116

Code CertifInfo : 118290

Contact national :

Cnam - Enjmin licences
138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

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 ;

Enseignements

180 ECTS

L1 60 ECTS

Outils mathématiques pour l'informatique (Combinatoire, probabilités, ordre, calcul booléen)	USRS44 6 ECTS
Programmation avec C# : notions de base	USRS45 6 ECTS
Programmation C# : programmation objet	USRS46 6 ECTS
Architecture des machines	USRS47 4 ECTS
Principes et fonctionnement des systèmes d'exploitation	USRS48 4 ECTS
Initiation méthodes de travail et outils collaboratifs	USRS49 4 ECTS
Conception Visuelle	USRS4A 6 ECTS
Conception sonore	US332F 3 ECTS
Initiation au game et level design	USMU3D 3 ECTS
Ateliers de conception de jeux	US335U 3 ECTS
Expérience professionnelle en entreprise	UARS0V 15 ECTS

L2 60 ECTS

Programmation avancée	USRS4M 6 ECTS
Management de projet pour le divertissement numérique	USRS07 4 ECTS
Mise en oeuvre de la programmation de smart-phones et tablettes tactiles	USRS4F 6 ECTS
Principes des réseaux informatiques	USRS4D 6 ECTS
Approfondissement middleware de jeux vidéo	USRS4N 6 ECTS
Conception sonore dynamique	USRS4P 3 ECTS
Préparation d'un personnage 3D pour le jeu	USRS4Q 3 ECTS
Game et Level Design appliqué	USRS4R

3 ECTS

Interaction Homme machine conception d'interface et expérience utilisateur — USRS4S — 6 ECTS

Expérience professionnelle en entreprise — UARS0W — 17 ECTS

L3 60 ECTS

Bases de l'analyse mathématique — USRS6P — 4 ECTS

Le joueur et son marché — USRS6Q — 6 ECTS

Conduite d'un projet informatique — USRS4J — 6 ECTS

Cybersécurité : référentiel, objectifs et déploiement — USRS4K — 6 ECTS

Anglais professionnel (niveau licence) — USRS4L — 6 ECTS

Enjeux écologiques, numérique et jeux vidéo — USRS6L — 5 ECTS

Synthèse d'image avancée — USRS6M — 6 ECTS

Bases de données — USRS6N — 6 ECTS

Expérience professionnelle en entreprise — UARS0X — 15 ECTS