

## TARIF DE LA FORMATION

- 20 000 F CFP de frais d'inscription
- 712 000 F CFP de frais de formation

# PREMIÈRE ANNÉE DE LICENCE INFORMATIQUE PARCOURS JEU VIDÉO

LG02503A

TITRE RNCP : 24514

## FINANCEMENTS

Possibilité de paiements fractionnés - 8 fois

Prêts étudiants

- Renseignements auprès des banques



**KANĒA**  
ÉCOLE DE LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE À TAHITI

## RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTION



Du lundi au vendredi  
De 8h à 12h et de 13h à 16h

Tél : 40 43 25 44  
E-mail : [contact@cnam.pf](mailto:contact@cnam.pf)  
Facebook : KANĒA

Délais d'accès : Voir le  
processus d'inscription

## LA FORMATION

Cours de 7h à 11h  
et de 12h à 14h

Du 01er Août 2024  
au 30 mai 2025  
(dates prévisionnelles  
à confirmer)

Locaux de Kanea - Papeete

## LES MÉTIERS

Développeur.se  
informatique

Développeur.se de jeux  
vidéo

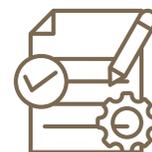
Infographie 2D/3D

# PROGRAMME DE LA FORMATION

# COMPÉTENCES VISÉES

USR44	<b>Outils mathématiques pour l'informatique (Combinatoire, probabilités, ordre, calcul booléen)</b> >Apprendre les notions de base sur les relations, l'algèbre de Boole et les fonctions booléennes	6 ECTS
USR45	<b>Programmation avec #C : notions de base</b> >Acquérir à l'issue du cours les principaux concepts de base de la programmation ainsi qu'une connaissance pratique de la réalisation de programmes en C	6 ECTS
USR46	<b>Programmation C# : programmation objet</b> >Réaliser des petits programmes en C#, dans le style de programmation orientée objet	6 ECTS
USR47	<b>Architecture des machines</b> >Savoir appréhender le fonctionnement interne d'un ordinateur et être à même d'identifier ses principaux composants	4 ECTS
USR48	<b>Principes et fonctionnement des systèmes d'exploitation</b> >Savoir appréhender le fonctionnement d'un système d'exploitation multiprogrammé	4 ECTS
USR49	<b>Initiation méthodes de travail et outils collaboratifs</b> >Explorer les méthodes et outils pour formaliser et transmettre son travail individuel, renforcer le travail collaboratif en cours de formation et en situation de travail dans l'entreprise	4 ECTS
USRS4A	<b>Conception visuelle</b> >Découvrir les bases des concepts scientifiques adaptés à la conception visuelle et la synthèse d'image 3D	6 ECTS
US332F	<b>Conception sonore</b> >Comprendre les étapes de production sonore dans un projet audiovisuel et dans un jeu	3 ECTS
USMU03	<b>Initiation au game et level design</b> >Comprendre les bases du game design et du level design, ainsi que leur rôle dans la création d'un jeu vidéo	3 ECTS
US335U	<b>Ateliers de conception de jeux</b> >Concevoir et réaliser l'ensemble des aspects de l'expérience voulue et avoir une connaissance globale des outils de développement de médias interactifs et d'un jeu vidéo en particulier	3 ECTS
UARS0V	<b>Expérience professionnelle en entreprise</b> >Stages >Rédiger un rapport d'activité	15 ECTS

- Conception et développement de logiciels
- Algorithmique - programmation
- Créativité numérique
- Infographie 2D et 3D
- Conception sonore



## PRÉREQUIS

- Titulaire d'un Bac



## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

- Pédagogie par projets



## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Contrôle continu
- Rapport d'activité

Première promotion : 2024 - 2025

## ACCESSIBILITÉ

