

# RECRUTEZ UN·E DÉVELOPPEUR·EUSE EN INFORMATIQUE

parcours jeux vidéo

Formation en apprentissage

le **cnam**  
enjmin

le **cnam**  
Nouvelle-Aquitaine



# Licence Informatique Jeux Vidéo

Une formation du **Cnam-Enjmin**



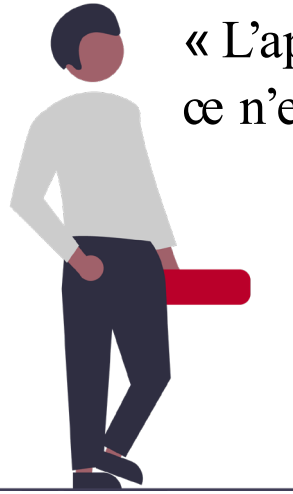
BAC +3



Formation sur 3 ans  
1 505 heures de formation



Angoulême mais  
**surtout en entreprise !**



« L'apprentissage,  
ce n'est pas pour moi ... »

**Une formation  
en alternance conçue  
spécifiquement pour  
les studios de jeux vidéo**



« Ils ne savent rien faire ! »



## 3 mois de formation à temps plein avant de rejoindre l'entreprise

- > Découvrir la POO en C#
- > Un premier jeu 3D sous UNITY
- > Fondamentaux de game design
- > Modélisation et intégration Blender
- > Montage et intégration son





« Iels ne sont jamais  
chez nous quand on en  
a vraiment besoin ! »

## Ce n'est pas une alternance classique...

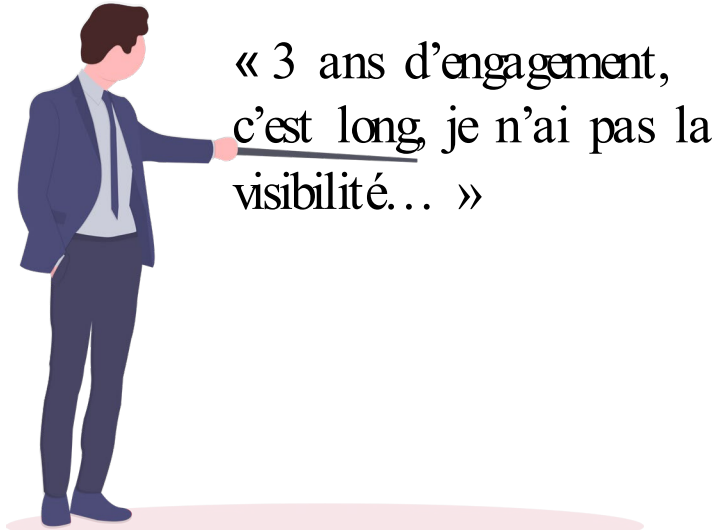
### Iels sont toujours chez vous

!

Après les 3 premiers mois de formation,  
le rythme de l'alternance est de :

- 4 jours en entreprise
- 1 journée de formation à distance
- 1 à 2 semaines de projet par trimestre





« 3 ans d'engagement,  
c'est long, je n'ai pas la  
visibilité... »

# L'apprentissage

## > C'est quoi ?

Pour vous, c'est le moyen de **recruter** un collaborateur ou une collaboratrice qui va naturellement s'intégrer à votre équipe.

- > L'apprenti·e apporte **motivation** et bonne humeur dans l'équipe
- > **Aucun coût** pédagogique de formation
- > Un **coût salarial réduit**, des exonérations de charges et une simplification des démarches administratives
- > Une période d'essai de **45 jours** sur le temps en entreprise
- > À tout moment, le contrat d'apprentissage peut être rompu d'un commun accord et **sans frais**



« L'apprentissage,  
c'est compliqué ... »



## L'apprentissage

### > Au Cnam

- > Proposition d'apprenti·e·s **présélectionné·e·s et préformés** ayant les pré-requis de la formation
- > Mise à disposition d'un interlocuteur unique : le **tuteur** ou la **tutrice académique**, vous accompagne dans la relation avec vos apprenti·e·s
- > Le **Centre de Formation d'Apprentis** vous accompagne dans la mise en place du contrat

« Un·e apprenti·e,  
ça coûte trop cher ! »



## Combien **coûte** un·e apprenti·e ?

Le coût du recrutement d'un·e apprenti·e en contrat d'apprentissage représente un **faible reste à charge** pour la 1<sup>re</sup> année de contrat,

- > Une aide exceptionnelle **de 6 000€** pour le recrutement d'un·e apprenti·e





## Exemple de simulation

« Bonjour ! »



### Julie sera apprentie en octobre 2023...

Elle a entre **18 et 20 ans**.

Elle travaille pour une société du secteur **privé** qui n'a pas employé d'apprenti·e depuis le 1<sup>er</sup> janvier de l'année dernière.

Coût net sur 3 ans (aides incluses) :

- > Année 1 : 2 066€ (8 066€ - **6 000€**)
- > Année 2 : 9 567€
- > Année 3 : 12 568€
- > **TOTAL DU COÛT : 24 201€**

<https://www.alternance.emploi.gouv.fr/simulateur-alternant/etape-1>



# ANNÉE 1

## Développez vos compétences



### Semestre 1

- > Méthodes de travail (annuel)
- > C# en console
- > C# objet application fenêtrée
- > Bases de Unity
- > Blender & conception visuelle
- > Sound Design

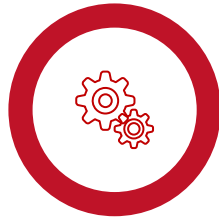


### Semestre 2

- > Méthodes de travail (annuel)
- > Game Design
- > Architecture des machines
- > Mathématiques pour médias numériques
- > **DEFI : JEU 3D UNITY**
- > Systèmes d'exploitation

# ANNÉE 2

## Complétez vos connaissances



### Semestre 1

- > Management de projet (annuel)
- > C++, architecture et patterns
- > Conception sonore dynamique (Wwise, FMOD...)
- > Middleware avancé (Unreal)
- > Programmation mobile



### Semestre 2

- > Management de projet (annuel)
- > Personnage 3D (retopologie et baking)
- > Game Design mobile et multijoueur
- > IHM
- > **DEFI : JEU 3D UNREAL/JEU MOBILE UNITY**
- > Architecture réseaux

# ANNÉE 3

## Approfondissez !



### Semestre 1

- > Conduite de projet informatique (annuel)
- > Anglais professionnel
- > Mathématiques (analyse, dérivées, équa diff...)
- > Traitement du signal, analyse des images
- > Bases de données



### Semestre 2

- > Conduite de projet informatique (annuel)
- > Synthèse d'image avancée shaders ++ / VFX
- > Le joueur et son marché
- > **DEFI : BAC A SABLE**
- > Sécurité informatique



# Merci de votre écoute !

Plus de renseignements :

 [naq\\_lijv@lecnam.net](mailto:naq_lijv@lecnam.net)

 05 45 68 06 78

 [enjmin.cnam.fr](http://enjmin.cnam.fr)

**le cnam**  
enjmin

**le cnam**  
Nouvelle-Aquitaine