



ANATEN

MÉTIERS IMAGE NUMÉRIQUES

Institut de formation
spécialisées dans le
secteur des ICC (Industries
Culturelles et Créatives)
vous propose des solutions
de formations adaptées à
vos besoins.

NOS SOLUTIONS DE FORMATION



C#. NET

C#.NET / C#.NET WPF
BLAZOR WEB



UNITY

AR / VR / MOBILE



**CONCEPTEUR-TRICE
DÉVELOPPEUR
D'APPLICATION**

TITRE RNCP BAC +3



**INTEGRATION
VIDEO 360VR**

CONTACT :



09 54 42 53 77



www.anaten.com



62 av Maréchal Joffre
65000 TARBES - Occitanie

Qualiopi
processus certifié

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la ou des
catégories d'actions suivantes :
Actions de formation

PROGRAMMES FORMATION MODULES *Annexe 1*

Métiers : développeur d'applications web, mobile, desktop, back-end, développeur de jeux vidéo, ingénieur cloud, etc

Tout public : Accessible niveau BAC de préférence scientifique ou technologique sur tests et entretien

Prérequis : Pratique de l'Anglais et pratique courante de l'ordinateur et de ses outils



PLANNING DE FORMATION :

2 à 3 sessions/an
(infos sur site école)



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.



**Présentiel - Mixte
ou Distanciel**



Attestation de Compétences



**270€/j par personne
(45€/h)**



MODULE PC1 - Concevoir un programme C# - 5 jours - 1350€

C# est un langage de programmation orienté objet, moderne et développé par Microsoft, utilisé pour créer une grande variété d'applications : web, mobiles, bureautiques, jeux vidéo (notamment avec Unity), services cloud, IoT, etc...

Programme: Jour 1 - Visual Studio et base langage C#

Jour 2 - Fonctionnalités avancées Jour 3 - Programmation orientée objet

Jour 4 - Héritage Jour 5 - Debugger son code Git et déploiement



MODULE PC2 - Concevoir un programme C#.NET - 5 jours - 1350€

L'adoption croissante de .NET dans l'industrie et à la modernisation des systèmes d'information. Les compétences en C#/.NET ouvrent la porte à de nombreux métiers: développeur d'applications web, mobile, desktop, back-end, développeur de jeux vidéo, ingénieur cloud, etc...

Programme: Jour 1 - .NET et gestion de la mémoire, architecture logicielle, Design Pattern

Jour 2 - Structures de données et bases de données Jour 3 - Langage de modélisation unifiée

Jour 4 - Fonctionnalités avancées Programmation Asynchrone

Jour 5 - Debugger son code Git et déploiement



MODULE PC3 - Concevoir un programme C#.NET WPF - 5 jours - 1350€

WPF est la technologie de référence pour développer des interfaces graphiques riches et interactives sur Windows. Les compétences en C#/.NET WPF sont très recherchées par les entreprises qui développent ou maintiennent des applications de bureau sur Windows, notamment dans les secteurs de la gestion, de la finance, de l'industrie ou de la santé.

MODULE PC4 - Concevoir un programme BLAZOR WEB - 5 jours - 1350€

Blazor Web permet aux développeurs de gagner en efficacité grâce à une unification des technologies, des outils puissants, une maintenance simplifiée et une forte réutilisation du code. Maîtriser Blazor est un atout différenciant sur le marché du travail, notamment dans les secteurs industriels et les entreprises en transition numérique.



PROGRAMMES FORMATION MODULES *Annexe 1*

Métiers : Développeur Unity, Programmeur de jeux vidéo, Concepteur d'applications interactives, AR, VR, ou Mobile, Concepteur d'expériences immersives

Tout public : Accessible niveau BAC de préférence scientifique ou technologique sur tests et entretien

Prérequis : Pratique de l'Anglais et pratique courante de l'ordinateur



PLANNING DE FORMATION :

2 à 3 sessions/an
(infos sur site école)

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.



Présentiel - Mixte ou Distanciel



Attestation de Compétences



240€/ par jour par personne
(40€/h)



MODULE PU1 - Concevoir une application avec Unity - 5 jours - 1350€

Unity est le moteur de jeu le plus utilisé au monde, reconnu pour sa polyvalence et son accessibilité. Apprendre Unity, c'est acquérir une compétence recherchée dans l'industrie du jeu vidéo, mais aussi dans d'autres secteurs comme la simulation, la réalité virtuelle/augmentée ou l'animation.

Programme: Jour 1 - Interface et fonctionnalités principales/Physique

Jour 2 - Mécaniques principales/Niveau Jour 3 - Modèle 3D/Interfaces/Sons

Jour 4 - Shader / Lumière Jour 5 - Optimisation



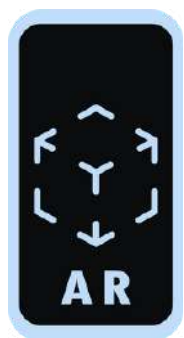
MODULE PU2 - Concevoir une application VR/Unity- 5 jours - 1350€

Unity est le moteur de développement le plus utilisé pour créer des expériences immersives en réalité virtuelle, compatible avec la majorité des casques. Il offre un environnement de développement performant, très demandés dans les secteurs du jeu vidéo, de la formation professionnelle, de la simulation, de l'industrie, de la santé ou encore du marketing expérientiel.

Programme: Jour 1 - Introduction à la Réalité Virtuelle

Jour 2 - Déplacements / Jour 3 - Interfaces/Interactions(1)

Jour 4 - Interactions (2) Jour 5 - Interactions (3)/Avatar/Customisation



MODULE PU3 - Concevoir une application AR/Unity - 5 jours - 1350€

Unity est le moteur de développement le plus utilisé pour la réalité augmentée, grâce à son interface intuitive, ses fonctionnalités puissantes et sa compatibilité avec les principales plateformes. Se former à la réalité augmentée avec Unity ouvre la voie à des métiers en forte demande: développeur AR, concepteur d'expériences immersives, formateur digital, etc...

Programme: Jour 1 - Introduction à la Réalité Augmentée

Jour 2 - Détections de plans et interactions Jour 3 - Contrôle tactile, ancres et marqueurs

Jour 4 - Interface Utilisateur Jour 5 - Téléverser et produire un mini projet



MODULE PU4 - Concevoir une application Mobile/Unity - 4 jours - 960€

Grâce à son interface visuelle et ses outils intégrés, Unity facilite la conception d'interfaces utilisateurs et accélère le développement mobile. À l'issue de la formation, vous serez capable de développer et de publier de manière autonome vos propres applications mobiles sur les stores.

Programme: Jour 1 - Introduction à Unity

Jour 2 - Interactivité et logique de jeu Jour 3 - Interface Utilisateur

Jour 4 - Téléverser et produire un mini projet



PROGRAMME CONCEPTEUR/TRICE DÉVELOPPEUR D'APPLICATIONS Annexe 1



OBJECTIFS DE LA FORMATION

Concevoir et développer une application sécurisée organisée en couches et en préparer son déploiement.

Elle permet de maîtriser plusieurs langages de programmation, les méthodes de conception logicielle et outils de développement.

Ces compétences sont très demandées dans tous les secteurs d'activité, car les entreprises ont besoin de solutions logicielles sur mesure pour gérer leurs processus, leurs ventes, leurs stocks, etc

Métiers : Concepteur d'applications, Développeur d'applications, Développeur web mobile.

Tout public : Accessible niveau BAC de préférence scientifique ou technologique sur tests et entretien

Prérequis : Pratique de l'anglais et pratique courante de l'ordinateur



Présentiel - Mixte ou Distanciel



Titre Professionnel (Bac+3)



TARIF : 5650€ (11€/h)



DURÉE

12 mois (500 h + 140h stage)
Septembre à Septembre

INTRODUCTION - Entrée en formation - 1 semaine

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL, OBJECTIFS METIERS

Sensibilisation au handicap, diversité, développement durable



MODALITÉ DE LA FORMATION :

Présentiel ou mixte
École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

MODULE 1 - Développer une application sécurisée - 14 semaines

LANGAGE & PROGRAMMATION

Écriture d'un premier programme - Développement d'une application Desktop

MÉTHODOLOGIE & PROJET

Intégration d'une équipe projet - Développement front & back d'un projet web



VALIDATION DE LA FORMATION

Titre professionnel de niveau 6
(Bac+3 de concepteur/trice d'applications).

MODULE 2 - Concevoir et développer une application sécurisée organisée en couches - 10 semaines

ARCHITECTURE & SÉCURISATION

Analyse des besoins - Maquette et architecture en couche d'une application sécurisée

BASES DE DONNÉES

Conception et mise en place d'une base de données. Développement des composants d'accès aux données SQL et NoSQL



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.

MODULE 3 - Préparer le déploiement d'une application sécurisée - 8 semaines

TESTS APPLICATION

Rédaction du plan de tests et tests application lors du déploiement

DÉPLOIEMENT APPLICATION

Rédaction du dossier de déploiement - Automatisation des tests d'intégration et systèmes - Création du script d'intégration



MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Contrôles continus et partiels. Productions et mise en situation.



RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Remis lors de l'inscription.

STAGE EN ENTREPRISE : 4 à 8 semaines

CERTIFICATION : 1 semaine



CERTIFICATION (frais certification 150€)

Présentation de production devant un jury de professionnels.

L'ensemble des modules permet d'accéder au Titre professionnel, l'obtention un ou d'une partie des modules permet, sous forme de compétences professionnelle (CCP), d'obtenir des qualifications partielles



GAME DÉVELOPPEUR UNREAL ENGINE Annexe 1

Notre formation dédiée à la création de jeux vidéo sur Unreal Engine permet d'apprendre toutes les étapes du développement: conception, modélisation 3D, programmation visuelle (Blueprints), intégration des assets, gestion de la physique, effets spéciaux et optimisation. Cela offre une vision globale du processus de création et prépare à travailler en équipe sur des projets complets

Métiers : Game Développeur - Gameplay Programmeur - Level Designer - Développeur Unreal Engine/ Programmeur C++ - Développeur d'Applications

Tout public : Accessible niveau BAC de préférence scientifique ou technologique sur tests et entretien

Prérequis : Pratique de l'Anglais et pratique courante de l'ordinateur et de ses outils

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Maîtriser le développement d'une application ou jeu vidéo 2D ou 3D sur le moteur de jeu Unreal Engine

DURÉE

9 mois (550 h)

Septembre à Juin

Durée indicative et ajustable en fonction des besoins du stagiaire

MODALITÉ DE LA FORMATION :

Présentiel ou mixte

École : 62 av Maréchal Joffre

Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

VALIDATION DE LA FORMATION :

Titre professionnel de niveau 6 (Bac+3 de concepteur/trice d'applications).

TARIF DE LA FORMATION

5500€ (10€/h)

Le prix de la formation est donné à titre indicatif, des prises en charges totales ou partielles sont possibles en fonction des entreprises ou de partenaires

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur l'Institut ou à domicile, logiciels compris.

MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Contrôles continus et partiels.
Productions et mise en situation.

PROGRAMME DE FORMATION

INTRODUCTION - 1 semaine : Entrée en formation

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL, OBJECTIFS MÉTIERS

Sensibilisation au handicap, diversité, développement durable

MODULE 1 - 13 semaines : Développer sur Unreal Engine et concevoir un Game Design Document et en intégrant les recommandations liées au handicap

DÉVELOPPEMENT D'UN JEU VIDÉO SUR UNREAL ENGINE

Écriture d'un premier programme sur C++ - Réalisation de l'intégration sur le moteur de jeu

CONCEPTION D'UN GAME DESIGN DOCUMENT

Réaliser un concept de jeu - Définir le Gameplay - 3C - Feedbacks et Signs d'un jeu - Concevoir un Level Design et un Narrative Design

MODULE 2 - 6 semaines : Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité

BASES DE DONNÉES Mettre en place et concevoir une base de données

Réalisation d'une documentation technique en français et en anglais

DÉVELOPPEMENT DES COMPOSANTS d'accès aux données SQL et NoSQL

Intégralité et confidentialité des données

MODULE 3 - 10 semaines : Concevoir et développer une application du jeu vidéo et concevoir un document professionnel de demande de financement

GESTION PROJET Suivi du projet et choix des outils collaboratifs

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT D'UN JEU conforme à l'architecture multicouche en fonction du Game Design Document

PHASE DE PLAYTESTS ET DÉPLOIEMENT DU JEU Rédaction et référencement des phases tests et tests application lors du déploiement - Réalisation de son déploiement

DÉPLOIEMENT D'APPLICATION Rédaction du dossier de déploiement - Automatisation des tests d'intégration et systèmes - Création du script d'intégration

CONCEPTION DU DOSSIER DE PRÉSENTATION Rédaction de la présentation du jeu - Établir un planning prévisionnel et un tableau de financement - Réaliser son teaser

PRÉSENTATION DU DOSSIER PROFESSIONNEL DEVANT JURY