



GAME DEVELOPER UNREAL ENGINE Annexe 1

Métiers : Game Developer - Concepteur d'applications VR - Développeur d'applications VR - Ingénieur d'études et développement

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 (650 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

5650€
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 : Concevoir et développer un jeu vidéo sur Unreal Engine 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