

Année 01 : 744 heures de formation en présence de formateurs

#### OBJECTIFS:

Apprentissage du premier langage de programmation C# et utilisation complète du moteur Unity 3D.

L'objectif est d'être capable de développer tous les éléments de Gameplay avec ce langage.

#### ÉVALUATIONS:

L'année scolaire est découpée en semestres évalués lors de partiels en chaque fin de semestre.

#### AU PROGRAMME :

- C# langage natif
- Compréhension de la 3D
  
- Unity Engine
  
- C# dans unity :
  - L' UI (User Interface)
  - Création d'outils
  - Moteur 2D
  - Animator
  - IA (intelligence artificielle)
  - Networking
  - Multijoueur
  - Caméras
  
- VR et Réalité augmentée
- Support Mobile

Année 02 : 864 heures de formation en présence de formateurs

#### OBJECTIFS:

Apprentissage de deux autres langages de programmation, C++ autour du moteur Unreal Engine et Python autour d'outils destinés au logiciel Maya. Le Game Design, science du Jeu Vidéo est aussi enseigné afin que les programmeurs comprennent les besoins d'un Jeu Vidéo.

#### ÉVALUATIONS:

L'année scolaire est découpée en semestres évalués lors de partiels en chaque fin de semestre.

#### AU PROGRAMME :

- Game design
- C++ langage
- Unreal Engine : le moteur
- C++ pour Unreal
- Blueprint All Gameplay Elements (UI, IA, Network etc...)
- Python
- Rigging / Maya Tools
- Anglais

## Année 03 : Projet de fin d'études

---

### OBJECTIFS:

Réalisation d'un Jeu en groupe de 5 maximum, en collaboration avec la section Game Art. Projet qui sera soutenu durant le Jury RNCP de fin d'études.

### ÉVALUATIONS:

Soutenance de fin d'études effectué face au Jury RNCP constitué en partie de professionnels reconnus.

### STAGES :

8 semaines de stage sont obligatoires.

### AU PROGRAMME :

Suivi de production avec le logiciel Shotgun qui fera l'objet d'une formation d'une journée.

Les responsables de filière et la direction gèrent le suivi de production

Durée :12 mois Septembre à Fin Aout