

Certificat Game Prog

Formation - Standard

Ref	Dates	Jours	Heures	Durée	Financement	CHF
338871		Lu Me	18:00 - 21:00	15 sem/120p	CAF ⁷⁵⁰ n°6031*voir conditions	CHF 3'950

DÉFINITION

Programmation et études des processus de création d'un jeu vidéo Les jeux vidéo sont parmi les activités les plus pratiquées actuellement. Les nouvelles méthodes et nouvelles technologies permettent aux développeurs de programmer des jeux de qualité, performant et jouable sur plusieurs plateformes comme les smartphones, tablettes, grands écrans et consoles de jeux. Programmer un jeu vidéo demande des connaissances et des compétences spécifiques, tels que l'utilisation de moteurs de jeu, d'appliquer des méthodes d'ingénierie spécifiques, de développer des algorithmes et de travailler en équipe avec différents métiers. Dans cette formation vous apprendrez à utiliser les outils des moteurs de rendu des jeux vidéo pour programmer des jeux interactifs autonomes, en réseau et multijoueurs Cette formation peut mener au diplôme «Game Dev» en complément du Certificat «Game Art» et d'un projet personnel à présenter auprès d'un jury.

PRÉREQUIS

- Avoir suivi le Tronc commun Game design
- Aisance dans les environnements technologiques
- Des compétences de base en programmation sont un atout
- Les étudiant-es doivent venir avec leur ordinateur portable personnel

PRIX

- Game Design (CHF 650.-)
- Certificat Game Prog (CHF 3'950.-)
- Certificat Game Art (CHF 3'950.-)
- Travail de diplôme (CHF 850.-)

INSCRIPTION

Séance d'information le mercredi 25 septembre. Inscription en écrivant à creationvisuelle@ifage.ch

PUBLIC

Le cours s'adresse aux professionnels de l'informatique, aux personnes en réinsertion professionnelle, aux personnes qui désirent se réorienter dans ce domaine et aux personnes ayant un goût marqué pour les jeux vidéo ou qui désirent se spécialiser dans ce domaine.

EVALUATION ET TITRE DÉCERNÉ

Évaluation Les compétences sont évaluées tout au long des formations par des contrôles continus de type QCM et un travail final qui implique la réalisation d'un projet de fin d'études de type Prototype de jeu et la documentation électronique de ce dernier. **Titre décerné** Une attestation de suivi de la formation sera délivrée à tous les participant-e-s ayant 80% des présences. Un certificat sera délivré aux participant-e-s ayant livré-e-s le travail final demandé répondant aux exigences de la formation et ayant la moyenne aux contrôles continus.

OBJECTIFS

- Maîtriser les outils des moteurs de jeu vidéo utilisés dans le domaine professionnel
- Comprendre, sélectionner et appliquer les méthodes d'ingénierie informatique dans le domaine de la programmation des jeux vidéo
- Concevoir et développer ses propres algorithmes dans le domaine du jeu vidéo et de l'interaction en temps réel

CONTENU

- Apprentissage du moteur Unity
- Fonctionnement d'un moteur 2D et d'un moteur 3D
- Introduction aux moteurs physiques
- Techniques d'affichage 3D, effets spéciaux et shaders
- Introduction à l'intelligence artificielle orientée action ou tactique
- Réseau et multijoueur
- Interfaces utilisateur

Méthode

La méthodologie est participative et repose sur une implication très importante de la part des apprenant-e-s. Elle se base sur trois piliers:

- Explications théoriques et techniques
- Exercices pratiques
- Débriefing

Matériel

Les étudiant-es doivent venir avec leur ordinateur portable personnel et éventuellement leur matériel de dessin numérique (tablette graphique).

La configuration minimale recommandée: processeur 64bits, 4 cœurs, 8Go RAM, carte graphique 4Go RAM

INTERVENANTS

Formateurs et formatrices, qualifié-es et expérimenté-es, issu-es du milieu professionnel de la matière enseignée ayant réalisé plusieurs projets de jeux vidéo.

DURÉE ET ORGANISATION

120 périodes de 45 minutes / 2 soirées par semaine / 4 périodes par soirée

REMARQUES

Cette formation peut mener au diplôme «Game Dev» en complément du Certificat «Game Art» et d'un projet personnel à présenter auprès d'un jury.

CONTACT

E : creationvisuelle@ifage.ch

T : +41 (0)22 807 3092