

Certificat Avancé

Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo



Certificat Avancé

Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-langages-programmation-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

Diplôme

page 26

01

Présentation

Pour développer un jeu vidéo réussi, il ne suffit pas d'avoir des connaissances générales en programmation. Ce domaine présente tellement de spécificités que, pour pouvoir écrire un bon code, il faut des connaissances entièrement axées sur les jeux vidéo. Ainsi, il n'est pas seulement nécessaire de connaître les langages de programmation habituels pour pouvoir participer à la production d'une nouvelle œuvre: il faut maîtriser les langages spécifiques utilisés dans ce domaine pour réussir. Pour cette raison, ce diplôme offre à ses étudiants toutes les clés pour devenir des programmeurs experts spécialisés dans les jeux vidéo, leur garantissant l'accès à une grande entreprise du secteur.

```

    CX=0000 SP=FFEE BP=0000 SI=0000 DI=0000
    SS=1393 CS=1393 IP=0106 NU UP PL NZ NA
    ADD     AX,BX

    CX=0000 SP=FFEE BP=0000 SI=0000 DI=0000
    SS=1393 CS=1393 IP=0108 NU UP PL NZ NA
    ADD     EBX,SI,AL

#include <stdint.h>
```

“

*Maîtrisez les langages de programmation essentiels
pour développer les meilleurs jeux du monde”*

La programmation est l'une des tâches les plus complexes du domaine numérique. Tout appareil numérique est constitué de centaines ou de milliers de lignes de code écrites par un développeur expert. Ainsi, il y a des programmeurs qui peuvent travailler dans des domaines larges en maîtrisant certains langages qui ont une application générale.

Cependant, le secteur des jeux vidéo est différent, car il comporte un certain nombre de langages et de nuances qu'il faut comprendre pour développer efficacement des jeux. Ainsi, ce Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo dispose de tous les contenus et connaissances pour faire de ses étudiants de véritables experts en développement appliqué aux jeux vidéo.

À cette fin, ce diplôme leur enseigne en profondeur des questions telles que la programmation orientée objet, le développement web et la modélisation 3D, combinant ainsi des domaines complémentaires pour obtenir une expérience d'apprentissage complète qui aidera les étudiants à accéder aux meilleures entreprises de jeux vidéo du monde.

Ce **Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- » Le développement d'études de cas pratiques présentées par des experts en développement de jeux vidéo
- » Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- » Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- » Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- » Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- » Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



La programmation est essentielle dans le développement d'un jeu vidéo. Spécialisez-vous et devenez un professionnel incontournable dans votre entreprise”

“

Développez les meilleurs jeux vidéo grâce aux compétences que vous allez acquérir dans ce diplôme”

Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

L'industrie du jeu vidéo a besoin de programmeurs talentueux comme vous.

Les langages utilisés pour la programmation des jeux vidéo nécessitent une spécialisation appropriée. Grâce à ce Certificat Avancé, vous saurez tout sur eux.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo est d'offrir aux étudiants les meilleures connaissances dans le domaine, afin qu'ils puissent devenir des spécialistes dans le domaine, pouvant ainsi accéder aux meilleurs postes dans l'industrie. C'est pourquoi ce diplôme est entièrement axé sur la profession, de sorte que les étudiants ont la possibilité de travailler avec les meilleures entreprises du secteur.



“

*Vous voulez programmer des jeux vidéo
au plus haut niveau et ce Certificat Avancé
vous aidera à l'atteindre"*



Objectifs généraux

- » Connaître les différentes méthodes de programmation appliquées aux jeux vidéo
- » Approfondir le processus de production d'un jeu vidéo et l'intégration de la programmation dans ces étapes
- » Maîtriser les langages de programmation de base utilisés dans les jeux vidéo
- » Appliquer les connaissances du génie logiciel et de la programmation spécialisée aux jeux vidéo
- » Comprendre le rôle de la programmation dans le développement d'un jeu vidéo
- » Développer des jeux vidéo sur le web



Inscrivez-vous et voyez vos compétences vous ouvrir les portes de l'industrie du jeu vidéo"





Objectifs spécifiques

Module 1. Programmation orientée objet

- » Comprendre les différents modèles de conception pour les problèmes orientés objet
- » Comprendre l'importance de la documentation et des tests dans le développement de logiciels développement
- » Gérer l'utilisation des threads et de la synchronisation, ainsi que la résolution des problèmes courants de la programmation concurrente

Module 2. Modélisation 3D

- » Détermination de la structure interne d'un moteur de jeu vidéo
- » Établissez pour eux les éléments d'une architecture moderne
- » Comprendre les fonctions de chacun des composants d'un jeu vidéo
- » Donnez des exemples de jeux vidéo réalisés avec des graphiques 2D et 3D

Module 3. Conception et développement de jeux en ligne

- » Conception de jeux et d'applications web interactives avec la documentation correspondante
- » Évaluer les principales caractéristiques des jeux et des applications web interactives afin de communiquer de manière professionnelle et correcte

03

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo contient le meilleur syllabus dans ce domaine, car il a été conçu par les meilleurs experts en développement de jeux vidéo. Ces spécialistes connaissent le secteur en détail, ils savent donc ce dont les entreprises du secteur ont besoin et peuvent ainsi transmettre aux étudiants toutes les clés du succès. Ce programme est donc la meilleure réponse pour tous ceux qui souhaitent se spécialiser dans la programmation de jeux vidéo et ne savent pas comment s'y prendre.





“

Le meilleur programme en matière de développement de jeux vidéo. Avec lui, vous deviendrez un véritable spécialiste”

Module 1. Programmation orientée objet

- 1.1. Introduction à la programmation orientée objet
 - 1.1.1. Introduction à la programmation orientée objet
 - 1.1.2. Conception de classe
 - 1.1.3. Introduction à UML pour la modélisation des problèmes
- 1.2. Relations entre les classes
 - 1.2.1. Abstraction et transmission
 - 1.2.2. Concepts avancés de succession
 - 1.2.3. Polymorphisme
 - 1.2.4. Composition et agrégation
- 1.3. Introduction aux patrons de conception pour les problèmes orientés objet
 - 1.3.1. Que sont les modèles de conception?
 - 1.3.2. Modèle *Factory*
 - 1.3.3. Modèle *Singleton*
 - 1.3.4. Modèle *Observer*
 - 1.3.5. Modèle *Composite*
- 1.4. Exceptions
 - 1.4.1. Quelles sont les exceptions?
 - 1.4.2. Capture et traitement des exceptions
 - 1.4.3. Lancement des exceptions
 - 1.4.4. Création d'exceptions
- 1.5. Interfaces utilisateur
 - 1.5.1. Introduction à Qt
 - 1.5.2. Positionnement
 - 1.5.3. Que sont les événements?
 - 1.5.4. Événements: définition et capture
 - 1.5.5. Développement de l'interface utilisateur
- 1.6. Introduction à la programmation concurrente
 - 1.6.1. Introduction à la programmation concurrente
 - 1.6.2. Le concept de processus et de threads
 - 1.6.3. Interaction entre processus ou threads
 - 1.6.4. Threads en C++
 - 1.6.5. Avantages et inconvénients de la programmation concurrente
- 1.7. Gestion et synchronisation des threads
 - 1.7.1. Cycle de vie d'un thread
 - 1.7.2. La classe *Thread*
 - 1.7.3. Planification de threads
 - 1.7.4. Groupes de threads
 - 1.7.5. Threads de type démon
 - 1.7.6. Synchronisation
 - 1.7.7. Mécanismes de verrouillage
 - 1.7.8. Mécanismes de communication
 - 1.7.9. Moniteurs
- 1.8. Problèmes courants de la programmation concurrente
 - 1.8.1. Le problème des producteurs-consommateurs
 - 1.8.2. Le problème des lecteurs et des écrivains
 - 1.8.3. Le problème du dîner des philosophes
- 1.9. Documentation et test des logiciels
 - 1.9.1. Pourquoi est-il important de documenter les logiciels?
 - 1.9.2. Documentation de conception
 - 1.9.3. Utilisation d'outils pour la documentation
- 1.10. Tests de logiciels
 - 1.10.1. Introduction aux tests de logiciels
 - 1.10.2. Types de tests
 - 1.10.3. Test unitaire
 - 1.10.4. Test d'intégration
 - 1.10.5. Test de validation
 - 1.10.6. Test du système

Module 2. Modélisation 3D

- 2.1. Introduction à C#
 - 2.1.1. Qu'est-ce que la POO?
 - 2.1.2. Environnement Visual Studio
 - 2.1.3. Types de données
 - 2.1.4. Conversions de type
 - 2.1.5. Conditionnel
 - 2.1.6. Objets et classes
 - 2.1.7. Modularité et encapsulation
 - 2.1.8. Héritage
 - 2.1.9. Classes abstraites
 - 2.1.10. Polymorphisme
- 2.2. Fondements mathématiques
 - 2.2.1. Outils mathématiques en physique: grandeurs scalaires et vectorielles
 - 2.2.2. Outils mathématiques en physique: produit scalaire
 - 2.2.3. Outils mathématiques en physique: produit vectoriel
 - 2.2.4. Outils mathématiques dans la POO
- 2.3. Principes physiques fondamentaux
 - 2.3.1. Le solide rigide
 - 2.3.2. Cinématique
 - 2.3.3. Dynamique
 - 2.3.4. Collisions
 - 2.3.5. Projectiles
 - 2.3.6. Vol
- 2.4. Principes fondamentaux de l'infographie
 - 2.4.1. Systèmes graphiques
 - 2.4.2. Graphiques 2D
 - 2.4.3. Graphiques 3D
 - 2.4.4. Systèmes Raster
 - 2.4.5. Modélisation géométrique
 - 2.4.6. Suppression des parties cachées
 - 2.4.7. Visualisation réaliste
 - 2.4.8. Bibliothèque graphique OpenGL
- 2.5. Unity: Introduction et installation
 - 2.5.1. Qu'est-ce que Unity?
 - 2.5.2. Pourquoi Unity?
 - 2.5.3. Caractéristiques de Unity
 - 2.5.4. Installation
- 2.6. Unity: 2D y 3D
 - 2.6.1. Gameplay en 2D: *Sprites et Tilemaps*
 - 2.6.2. Gameplay en 2D: 2D *Physics*
 - 2.6.3. Exemples de jeux vidéo réalisés avec Unity 2D
 - 2.6.4. Introduction à Unity 3D
- 2.7. Unity: instanciation et création d'objets
 - 2.7.1. Ajouter des composants
 - 2.7.2. Retirer les composants
 - 2.7.3. Importation d'Assets et de textures
 - 2.7.4. Matériaux et cartes pour les matériaux
- 2.8. Unity: interactions et physique
 - 2.8.1. *Rigidbody*
 - 2.8.2. *Colliders*
 - 2.8.3. *Joints* (articulations)
 - 2.8.4. *Character Controllers*
 - 2.8.5. *Continous Collision Detection* (CCD)
 - 2.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 2.9. Unity: intelligence artificielle de base pour les NPCs
 - 2.9.1. Pathfinding sur Unity: Navmesh
 - 2.9.2. Ennemi avec IA
 - 2.9.3. Arbre d'action des PNJ
 - 2.9.4. Hiérarchie et script des PNJ
- 2.10. Unity: les bases de l'animation et de l'implémentation
 - 2.10.1. Animation Controller. Association au personnage
 - 2.10.2. Blend Tree: Arbre de mélange
 - 2.10.3. Transition entre les états
 - 2.10.4. Modification du seuil des transitions

Module 3. Conception et développement de jeux en ligne

- 3.1. Origines et normes du web
 - 3.1.1. Origines d'Internet
 - 3.1.2. Création du *World Wide Web*
 - 3.1.3. Émergence des standards du web
 - 3.1.4. La progression des standards du web
- 3.2. HTTP et structure client-serveur
 - 3.2.1. Rôle client-serveur
 - 3.2.2. Communication client-serveur
 - 3.2.3. Historia reciente
 - 3.2.4. Informatique centralisée
- 3.3. Programmation web: introduction
 - 3.3.1. Concepts de base
 - 3.3.2. Préparation d'un serveur web
 - 3.3.3. Les bases du HTML5
 - 3.3.4. Format HTML
- 3.4. Introduction au HTML et exemples
 - 3.4.1. Histoire du HTML5
 - 3.4.2. Éléments HTML5
 - 3.4.3. APIS
 - 3.4.4. CCS3
- 3.5. Modèle d'objet de document
 - 3.5.1. Qu'est-ce que le Document Object Model?
 - 3.5.2. Utilisation de DOCTYPE
 - 3.5.3. L'importance de la validation du HTML
 - 3.5.4. Accéder aux éléments
 - 3.5.5. Création d'éléments et de textes
 - 3.5.6. Utilisation de innerHTML
 - 3.5.7. Suppression d'un élément de texte ou d'un nœud
 - 3.5.8. Lecture et écriture des attributs d'un élément
 - 3.5.9. Manipulation des styles d'éléments
 - 3.5.10. Joindre plusieurs fichiers à la fois
- 3.6. Introduction au CSS et exemples
 - 3.6.1. Syntaxe CSS3
 - 3.6.2. Feuilles de style
 - 3.6.3. Tags
 - 3.6.4. Sélecteurs
 - 3.6.5. Conception Web avec CSS
- 3.7. Introduction à JavaScript et exemples
 - 3.7.1. Qu'est-ce que JavaScript?
 - 3.7.2. Bève histoire du langage
 - 3.7.3. Versions de JavaScript
 - 3.7.4. Afficher une boîte de dialogue
 - 3.7.5. Syntaxe JavaScript
 - 3.7.6. Comprendre les *Scripts*
 - 3.7.7. Espaces
 - 3.7.8. Commentaires
 - 3.7.9. Fonctions
 - 3.7.10. JavaScript sur page et externe
- 3.8. Fonctions sur JavaScript
 - 3.8.1. Déclarations de fonction
 - 3.8.2. Expressions des fonctions
 - 3.8.3. Appeler des fonctions
 - 3.8.4. Récursivité
 - 3.8.5. Fonctions imbriquées et fermetures
 - 3.8.6. Préservation des variables
 - 3.8.7. Fonctions multi-nanneuelles
 - 3.8.8. Conflits de noms
 - 3.8.9. Fermetures
 - 3.8.10. Paramètres d'une fonction



- 3.9. PlayCanvas pour le développement de jeux web
 - 3.9.1. Qu'est-ce que PlayCanvas?
 - 3.9.2. Configuration du projet
 - 3.9.3. Création d'un objet
 - 3.9.4. Ajouter la physique
 - 3.9.5. Ajout d'un modèle
 - 3.9.6. Modification des paramètres de gravité et de scène
 - 3.9.7. Exécution de scripts
 - 3.9.8. Commandes de la caméra
- 3.10. Phaser pour le développement de jeux web
 - 3.10.1. Qu'est-ce que Phaser?
 - 3.10.2. Chargement des ressources
 - 3.10.3. Construction du monde
 - 3.10.4. Les plateformes
 - 3.10.5. Le joueur
 - 3.10.6. Ajout de la physique
 - 3.10.7. Utilisation du clavier
 - 3.10.8. Récupérer des *Pickups*
 - 3.10.9. Points et notation
 - 3.10.10. Pompes rebondissantes

04

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

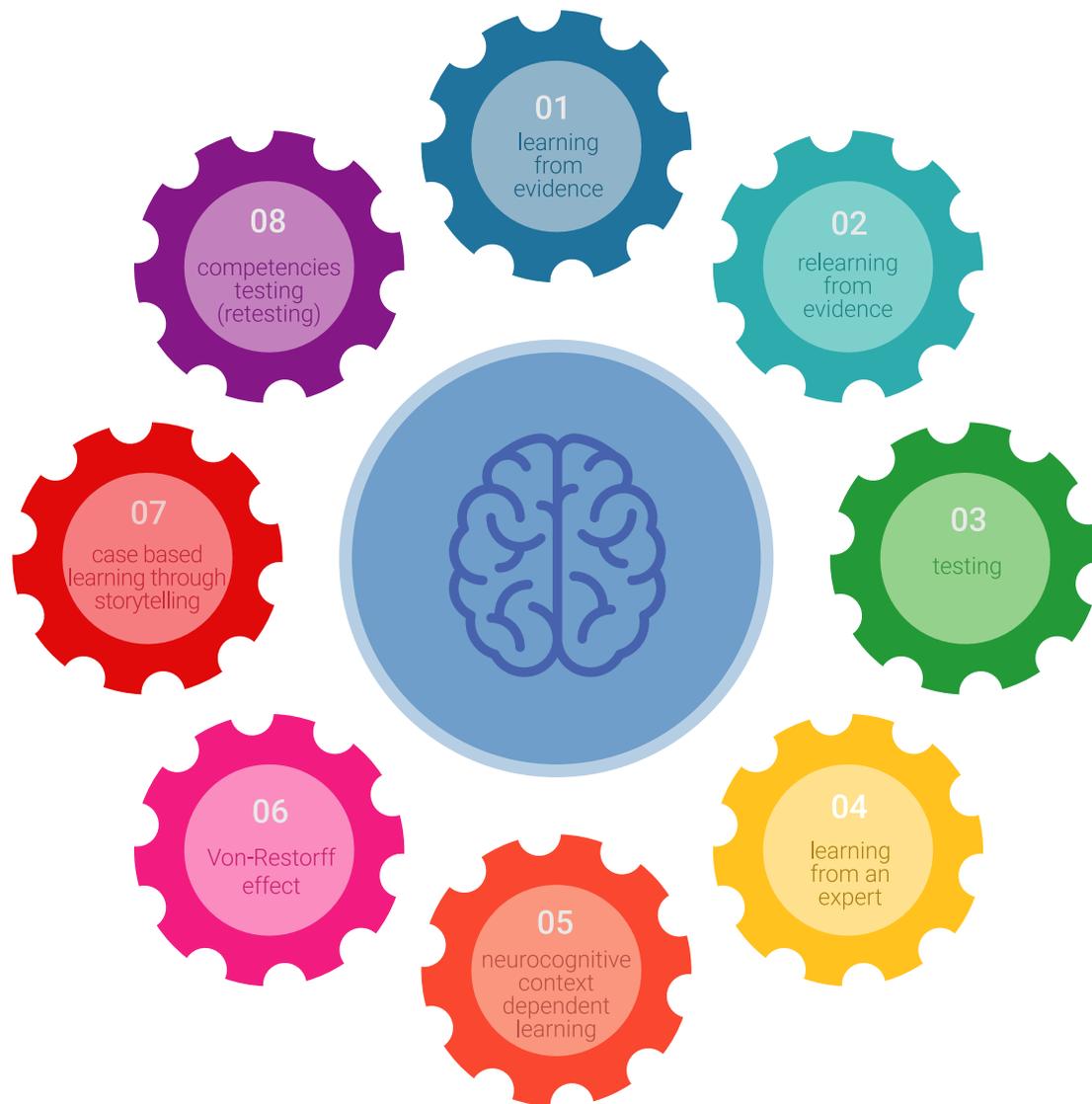
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



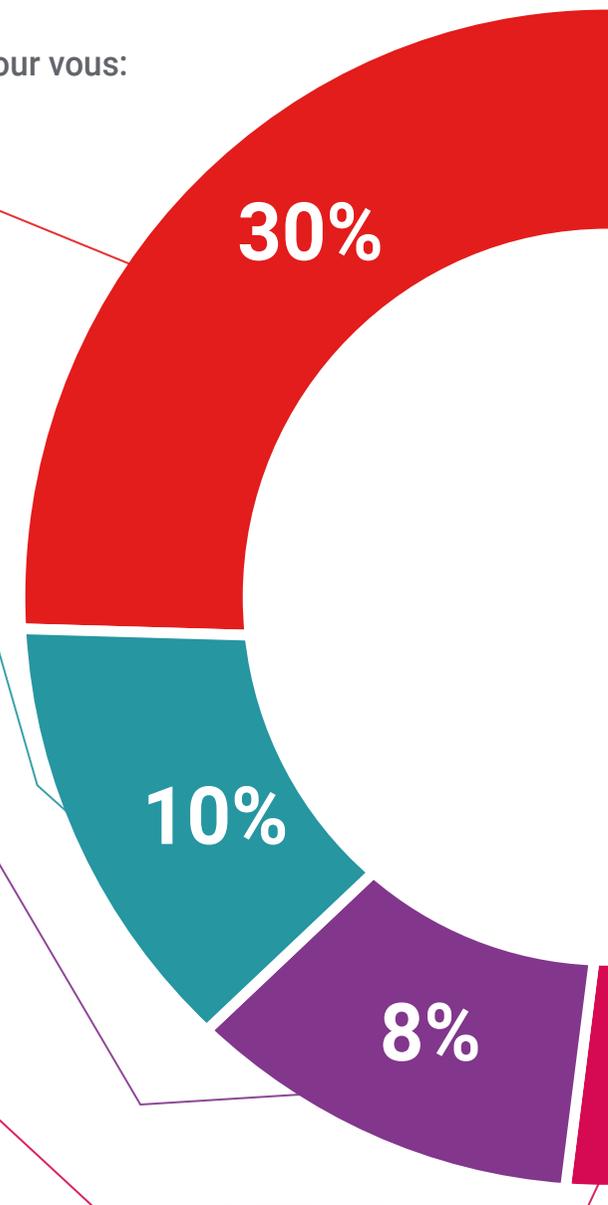
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo**

N.º d'heures officielles: **450 h.**





Certificat Avancé

Langages de Programmation pour les Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université
Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Langages de Programmation
pour les Jeux Vidéo

