

Certificat Avancé

Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo



Certificat Avancé

Gestion de la Programmation de 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.techtitute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-gestion-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

La programmation de jeux vidéo est un domaine très spécifique qui requiert des connaissances très approfondies et spécialisées. Il ne suffit pas de connaître les bases essentielles de la discipline, car le domaine des jeux vidéo est très différent de celui du développement pour d'autres environnements. C'est pourquoi la gestion des équipes de programmation de jeux vidéo est une question pour laquelle une formation adéquate est nécessaire. Ce diplôme offre à ses étudiants les meilleurs outils de gestion de la programmation afin qu'ils puissent répondre aux différents défis qui peuvent se présenter lors du développement d'un jeu vidéo réussi.





“

Gérez des équipes de programmation de haut niveau grâce à ce Certificat Avancé”

Bien qu'il s'agisse d'une industrie qui partage de nombreuses similitudes avec d'autres dans les domaines de l'audiovisuel et du numérique, les jeux vidéo présentent un grand nombre de spécificités qui leur confèrent un espace propre au niveau professionnel. Cela signifie que les différents travailleurs du secteur ont besoin d'une préparation axée sur cet environnement pour réussir, car il existe de nombreux détails qui ne peuvent être extrapolés à partir d'autres disciplines voisines.

Pour cette raison, il est essentiel d'obtenir une formation et des connaissances dédiées aux jeux vidéo à chaque poste de l'entreprise, mais cela est particulièrement important lorsqu'il s'agit de la programmation.

La programmation est le noyau principal d'un jeu vidéo et le succès du titre en dépend, car elle détermine ses éléments les plus fondamentaux et les plus complexes tels que le gameplay, le fonctionnement général, l'intégration graphique, entre autres.

C'est pourquoi Certificat Avancé en Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo est la clé pour tous les professionnels qui souhaitent participer à l'industrie et devenir des programmeurs appréciés par les meilleures sociétés de jeux vidéo du monde.

Ce **Certificat Avancé en Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en gestion de la programmation 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 pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Programmez des jeux vidéo de haute qualité grâce à ce diplôme"

“

Les grandes entreprises de jeux vidéo ont besoin d'experts en gestion de la programmation pour gérer leurs projets"

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.

Apprenez à gérer la programmation d'un jeu vidéo à succès grâce à ce programme éducatif.

Le secteur des jeux vidéo a besoin de grands spécialistes de la programmation. Vous pourriez être l'un d'entre eux.



02

Objectifs

TECH souhaite que ses étudiants réalisent leurs rêves, c'est pourquoi elle prend soin d'offrir le meilleur enseignement afin qu'ils apprennent tout ce dont ils ont besoin pour les réaliser. C'est pourquoi l'objectif principal de ce Certificat Avancé en Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo est d'offrir à ses étudiants les connaissances les plus innovantes et les plus approfondies en matière de développement de jeux vidéo, afin qu'ils puissent accéder aux entreprises les plus célèbres du secteur et participer à la création des titres les plus réussis de l'avenir.





“

*Atteignez tous vos objectifs dans
le domaine des jeux vidéo grâce à
TECH Université Technologique”*



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les différents langages et méthodes de programmation appliqués aux jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production d'un jeu vidéo et l'intégration de la programmation dans ces étapes
- ◆ Apprendre les compétences de gestion appliquées au domaine de la programmation de jeux vidéo
- ◆ 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

“

Vous atteindrez vos objectifs grâce à notre système pédagogique et vous serez accompagné par les meilleurs professionnels”





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux de la programmation

- ◆ Comprendre la structure de base d'un ordinateur, les logiciels et les langages de programmation à usage général
- ◆ Analyser les éléments essentiels d'un programme informatique, tels que les différents types de données, les opérateurs, les expressions, les instructions, les entrées/sorties et les instructions de contrôle
- ◆ Interpréter des algorithmes, qui constituent la base nécessaire au développement de logiciels

Module 2. Développement de logiciel

- ◆ Distinguer les bases du développement logiciel, ainsi que le processus logiciel et les différents modèles y compris les technologies agiles
- ◆ Reconnaître l'ingénierie des exigences, son développement, son élaboration, sa négociation et sa validation afin de comprendre les principales normes liées à la qualité des logiciels et à la gestion de projet

Module 3. Moteurs de jeux vidéo

- ◆ Découvrez le fonctionnement et l'architecture d'un moteur de jeu vidéo
- ◆ Comprendre les caractéristiques de base des moteurs de jeu existants
- ◆ Applications de programmes correctement et efficacement appliqués aux moteurs de jeux vidéo
- ◆ Choisir le paradigme et les langages de programmation les plus appropriés pour la programmation d'applications appliquées aux moteurs de jeux vidéo

03

Structure et contenu

Ce programme a été créé par des experts de premier plan en matière de développement de jeux vidéo, afin que les étudiants puissent bénéficier du meilleur contenu dans ce domaine. Cela garantit que les connaissances acquises peuvent être directement appliquées dans leur carrière professionnelle, leur permettant ainsi de réussir dans leur emploi grâce aux compétences acquises dans ce diplôme. Ils apprendront notamment les bases de la programmation et du génie logiciel, ainsi que l'utilisation des moteurs de jeux vidéo.





“ Programme comme les meilleurs développeurs du monde grâce à cet excellent contenu ”

Module 1. Principes fondamentaux de la programmation

- 1.1. Introduction à la programmation
 - 1.1.1. Structure de base d'un ordinateur
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Langage de programmation
 - 1.1.4. Cycle de vie d'une application logicielle
- 1.2. Conception d'algorithmes
 - 1.2.1. La résolution de problèmes
 - 1.2.2. Techniques descriptives
 - 1.2.3. Éléments et structure d'un algorithme
- 1.3. Éléments d'un programme
 - 1.3.1. Origine et caractéristiques du langage C++
 - 1.3.2. L'environnement de développement
 - 1.3.3. Concept de programme
 - 1.3.4. Types de données fondamentales
 - 1.3.5. Opérateurs
 - 1.3.6. Expressions
 - 1.3.7. Phrases
 - 1.3.8. Entrée et sortie de données
- 1.4. Phrases de contrôle
 - 1.4.1. Phrases
 - 1.4.2. Bifurcations
 - 1.4.3. Loops
- 1.5. Abstraction et modularité: fonctions
 - 1.5.1. Conception modulaire
 - 1.5.2. Concept de fonction et d'utilité
 - 1.5.3. Définition d'une fonction
 - 1.5.4. Flux d'exécution dans un appel de fonction
 - 1.5.5. Prototype d'une fonction
 - 1.5.6. Retour des résultats
 - 1.5.7. Appel d'une fonction: paramètres
 - 1.5.8. Passage de paramètres par référence et par valeur
 - 1.5.9. Identification de la zone
- 1.6. Structures de données statiques
 - 1.6.1. *Arrays*
 - 1.6.2. Matrices. Polyèdres
 - 1.6.3. Recherche et tri
 - 1.6.4. Chaînes Fonctions entrées/sorties pour les chaînes
 - 1.6.5. Structures Unions
 - 1.6.6. Nouveaux types de données
- 1.7. Structures de données dynamiques: pointeurs
 - 1.7.1. Concept. Définition de pointeur
 - 1.7.2. Opérateurs et opérations avec des pointeurs
 - 1.7.3. *Arrays* de pointeurs
 - 1.7.4. Pointeurs et *arrays*
 - 1.7.5. Pointeurs vers des chaînes
 - 1.7.6. Pointeurs vers des structures
 - 1.7.7. Indirectivité multiple
 - 1.7.8. Pointeurs vers les fonctions
 - 1.7.9. Passage de fonctions, de structures et de *arrays* comme paramètres de fonction
- 1.8. Fichiers
 - 1.8.1. Concepts de base
 - 1.8.2. Opérations sur fichiers
 - 1.8.3. Types de fichiers
 - 1.8.4. Organisation de fichiers
 - 1.8.5. Introduction aux fichiers C++
 - 1.8.6. Traitement des fichiers
- 1.9. Récursivité
 - 1.9.1. Définition de la récursion
 - 1.9.2. Types de récursion
 - 1.9.3. Avantages et inconvénients
 - 1.9.4. Considérations
 - 1.9.5. Conversion récursive-itérative
 - 1.9.6. La pile de récursion

- 1.10. Preuves et documentation
 - 1.10.1. Test de programmes
 - 1.10.2. Test de la boîte blanche
 - 1.10.3. Test de la boîte noire
 - 1.10.4. Outils de tests
 - 1.10.5. Documentation du programme

Module 2. Développement de logiciel

- 2.1. Introduction au génie logiciel et à la modélisation
 - 2.1.1. La nature des logiciels
 - 2.1.2. La nature unique des webapps
 - 2.1.3. Développement de logiciel
 - 2.1.4. Le processus logiciel
 - 2.1.5. La pratique du génie logiciel
 - 2.1.6. Les mythes du logiciel
 - 2.1.7. Comment tout cela commence-t-il?
 - 2.1.8. Concepts orientés vers l'objet
 - 2.1.9. Introduction à UML
- 2.2. Le processus logiciel
 - 2.2.1. Un modèle général de processus
 - 2.2.2. Modèles de processus prescriptifs
 - 2.2.3. Modèles de processus spécialisés
 - 2.2.4. Le processus unifié
 - 2.2.5. Modèles de processus personnels et d'équipe
 - 2.2.6. Qu'est-ce que l'agilité?
 - 2.2.7. Qu'est-ce qu'un processus agile?
 - 2.2.8. SCRUM
 - 2.2.9. Boîte à outils du processus Agile
- 2.3. Principes guidant la pratique du génie logiciel
 - 2.3.1. Principes guidant le processus
 - 2.3.2. Principes guidant la pratique
 - 2.3.3. Principes de communication
 - 2.3.4. Principes de planification
 - 2.3.5. Principes de modélisation
 - 2.3.6. Principes de construction
 - 2.3.7. Principes de déploiement
- 2.4. Comprendre les exigences
 - 2.4.1. Ingénierie des exigences
 - 2.4.2. Établir les bases
 - 2.4.3. Enquête sur les besoins
 - 2.4.4. Développement de cas d'utilisation
 - 2.4.5. Elaboration du modèle d'exigences
 - 2.4.6. Négociation des exigences
 - 2.4.7. Validation des exigences
- 2.5. Modélisation des exigences: scénarios, classes d'information et d'analyse
 - 2.5.1. Analyse des besoins
 - 2.5.2. Modélisation basée sur des scénarios
 - 2.5.3. Modèles UML fournissant le cas d'utilisation
 - 2.5.4. Concepts de modélisation des données
 - 2.5.5. Modélisation basée sur des classes
 - 2.5.6. Diagrammes de classes
- 2.6. Modélisation des exigences: flux, comportement et modèles
 - 2.6.1. Stratégies d'élaboration des exigences
 - 2.6.2. Modélisation orientée flux
 - 2.6.3. Diagrammes d'état
 - 2.6.4. Création d'un modèle comportemental
 - 2.6.5. Diagrammes de séquence
 - 2.6.6. Diagrammes de communication
 - 2.6.7. Modèles pour la modélisation des exigences
- 2.7. Concepts de design
 - 2.7.1. La conception dans le contexte du génie logiciel
 - 2.7.2. Le processus de conception
 - 2.7.3. Concepts de design
 - 2.7.4. Concepts de conception orientés objet
 - 2.7.5. Le modèle de conception

- 2.8. Conception architecturale
 - 2.8.1. Architecture logicielle
 - 2.8.2. Genres architecturaux
 - 2.8.3. Styles architecturaux
 - 2.8.4. Conception architecturale
 - 2.8.5. Évolution des conceptions alternatives de l'architecture
 - 2.8.6. Cartographie de l'architecture à l'aide de flux de données
- 2.9. Conception au niveau des composants et des modèles
 - 2.9.1. Qu'est-ce qu'un composant?
 - 2.9.2. Conception de composants basés sur des classes
 - 2.9.3. Réalisation de la conception au niveau des composants
 - 2.9.4. Conception de composants traditionnels
 - 2.9.5. Développement basé sur des composants
 - 2.9.6. Modèles de conception
 - 2.9.7. Conception de logiciels basée sur des modèles
 - 2.9.8. Modèles architecturaux
 - 2.9.9. Patrons de conception au niveau des composants
 - 2.9.10. Modèles de conception d'interfaces utilisateur
- 2.10. Qualité des logiciels et gestion de projet
 - 2.10.1. Qualité
 - 2.10.2. Qualité du logiciel
 - 2.10.3. Le dilemme de la qualité des logiciels
 - 2.10.4. Atteindre la qualité des logiciels
 - 2.10.5. Assurance de la qualité des logiciels
 - 2.10.6. Le spectre administratif
 - 2.10.7. Le personnel
 - 2.10.8. Le produit
 - 2.10.9. Le processus
 - 2.10.10. Le projet
 - 2.10.11. Principes et pratiques

Module 3. Moteurs de jeux vidéo

- 3.1. Jeux vidéo et les TIC
 - 3.1.1. Introduction
 - 3.1.2. Opportunités
 - 3.1.3. Défis
 - 3.1.4. Conclusions
- 3.2. Histoire des moteurs de jeux vidéo
 - 3.2.1. Introduction
 - 3.2.2. L'ère Atari
 - 3.2.3. Époque des années 80
 - 3.2.4. Premiers moteurs Époque des années 90
 - 3.2.5. Moteurs actuels
- 3.3. Moteurs de jeux vidéo
 - 3.3.1. Types de moteurs
 - 3.3.2. Parties d'un moteur de jeu vidéo
 - 3.3.3. Moteurs actuels
 - 3.3.4. Sélection d'un moteur pour notre projet
- 3.4. *Motor Game Maker*
 - 3.4.1. Introduction
 - 3.4.2. Conception de scénarios
 - 3.4.3. *Sprites* et animations
 - 3.4.4. Collisions
 - 3.4.5. *Scripting* en GML
- 3.5. Motor Unreal Engine 4: introduction
 - 3.5.1. Qu'est-ce qu'Unreal Engine 4? Quelle est sa philosophie?
 - 3.5.2. Matériaux
 - 3.5.3. UI
 - 3.5.4. Animations
 - 3.5.5. Système de particules
 - 3.5.6. Intelligence artificielle
 - 3.5.7. FPS
- 3.6. Motor Unreal Engine 4: introduction Visual Scripting
 - 3.6.1. Blueprints et philosophie des *scripts visuels*
 - 3.6.2. *Debugging*
 - 3.6.3. Types de variables
 - 3.6.4. Contrôle de flux basique



- 3.7. Motor Unity 5
 - 3.7.1. Programmation en C# et Visual Studio
 - 3.7.2. Création de *Prefabs*
 - 3.7.3. Utilisation de gadgets pour le contrôle des jeux vidéo
 - 3.7.4. Moteur adaptatif: 2D y 3D
- 3.8. Motor Godot
 - 3.8.1. La philosophie de conception de Godot
 - 3.8.2. Conception et composition orientées objet
 - 3.8.3. Tout inclus en un paquet
 - 3.8.4. Logiciels libres et communautaires
- 3.9. Motor RPG Maker
 - 3.9.1. Philosophie de RPG Maker
 - 3.9.2. Référence
 - 3.9.3. Créer un jeu avec de la personnalité
 - 3.9.4. Jeux commerciaux réussis
- 3.10. Motor Source 2
 - 3.10.1. Philosophie de Source 2
 - 3.10.2. Source y Source 2: évolution
 - 3.10.3. Utilisation communautaire: contenu audiovisuel et jeux vidéo
 - 3.10.4. L'avenir du moteur Source 2
 - 3.10.5. Mods et jeux réussis



Vous développerez les meilleurs jeux vidéo du monde grâce à vos nouvelles connaissances"

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.



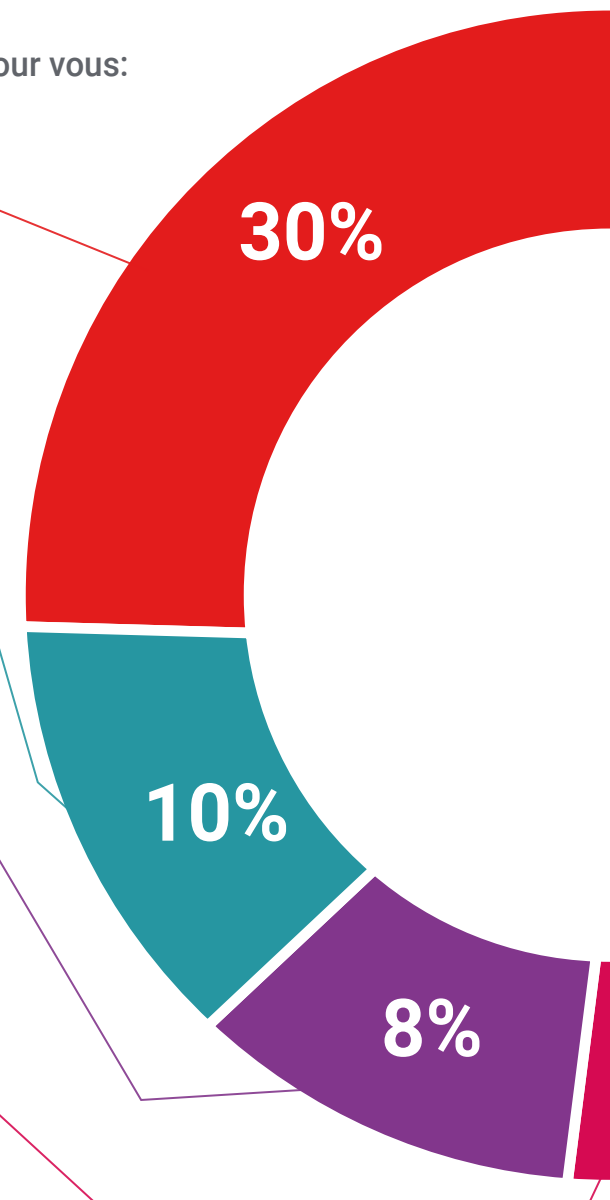
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Gestion de la Programmation de 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 Gestion de la Programmation de 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 Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo**

N.° d'Heures Officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Gestion de la Programmation de Jeux Vidéo