

Certificat Avancé

Testing pour les Jeux Vidéo



Certificat Avancé

Testing 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: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-testing-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

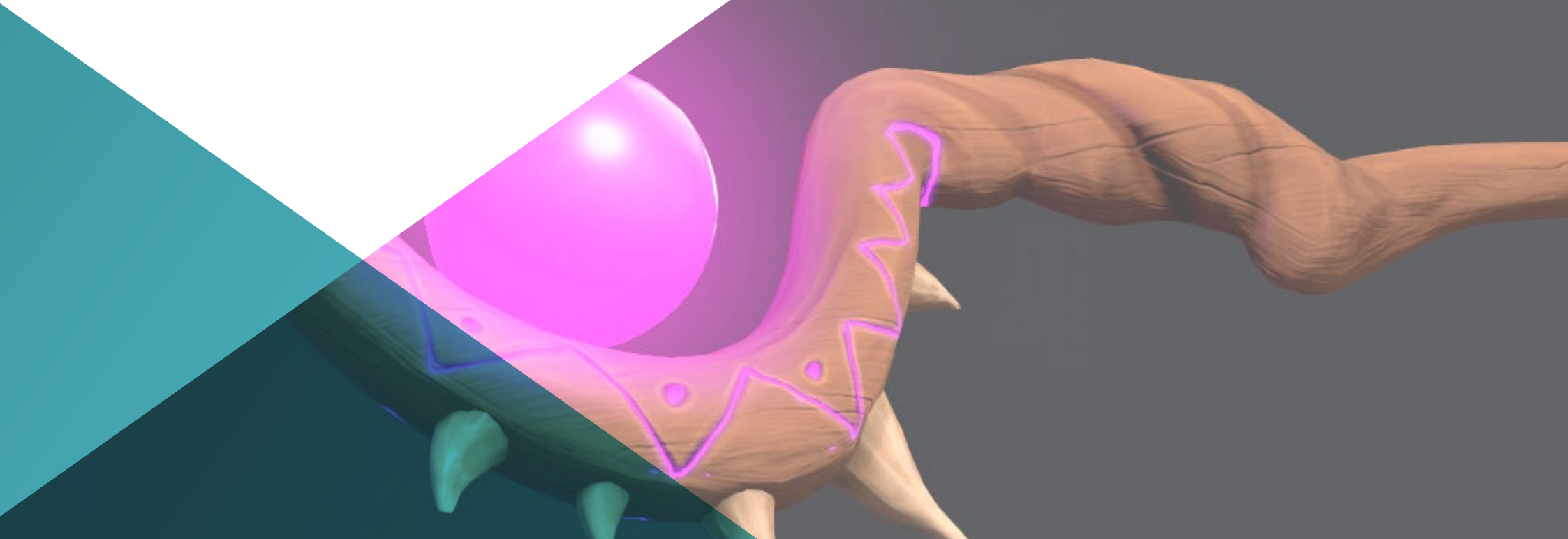
Diplôme

page 26

01

Présentation

Au fil des ans, de nombreux jeux vidéo sont sortis, truffés de bogues et ont provoqué la faillite de sociétés entières. Il y a une tâche qui aurait pu éviter cela: le *Testing*. Il s'agit d'un processus d'examen auquel une œuvre est soumise afin de trouver le plus grand nombre possible d'erreurs et de défauts, de sorte que le jeu soit publié le plus parfaitement possible. Les grandes entreprises ont besoin de testeurs talentueux pour contribuer au succès de leurs œuvres et ce diplôme offre à ses étudiants toutes les connaissances nécessaires pour devenir des spécialistes de cette tâche, les mettant en position de réussir dans l'industrie du jeu vidéo.





“

Menez votre entreprise vers le succès en faisant publier vos jeux vidéo sans erreur grâce à ce Certificat Avancé"

Lorsqu'un jeu vidéo est publié sans avoir été testé correctement, des événements négatifs peuvent se produire pour l'entreprise: les joueurs dépensent de l'argent pour un produit inachevé, ce qui fait que leurs plaintes diminuent le prestige de l'entreprise, ce qui fait à son tour chuter les ventes de ce jeu vidéo et des œuvres futures.

Ainsi, une phase de *Testing* inadéquate ou inexistante peut finalement conduire à la ruine de l'entreprise. C'est pourquoi il est si important et pourquoi les entreprises accordent de plus en plus d'importance au de *Tester*. Cette tâche nécessite toutefois des connaissances spécifiques dans le domaine, car n'importe qui ne peut pas occuper un poste aussi responsable.

Pour cette raison, ce Certificat Avancé en *Testing* pour les Jeux Vidéo est la réponse à tous ceux qui veulent entrer dans cette industrie en occupant le poste de *Tester* dans l'une des grandes entreprises. Cette qualification fournit aux étudiants toutes les connaissances nécessaires pour effectuer différents types de tests et de simulations sur les jeux vidéo, afin de s'assurer qu'ils sont publiés sans erreurs, garantissant ainsi leur succès commercial.

Ce **Certificat Avancé en Testing pour les Jeux Vidéo** contient le programme plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en matière de Testing pour les 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.



Les connaissances que vous recherchez pour devenir un grand testeur de jeux vidéo sont ici"

“

Vous avez toujours voulu être le premier à essayer de nouveaux jeux vidéo et cette qualification vous aidera à le faire"

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.

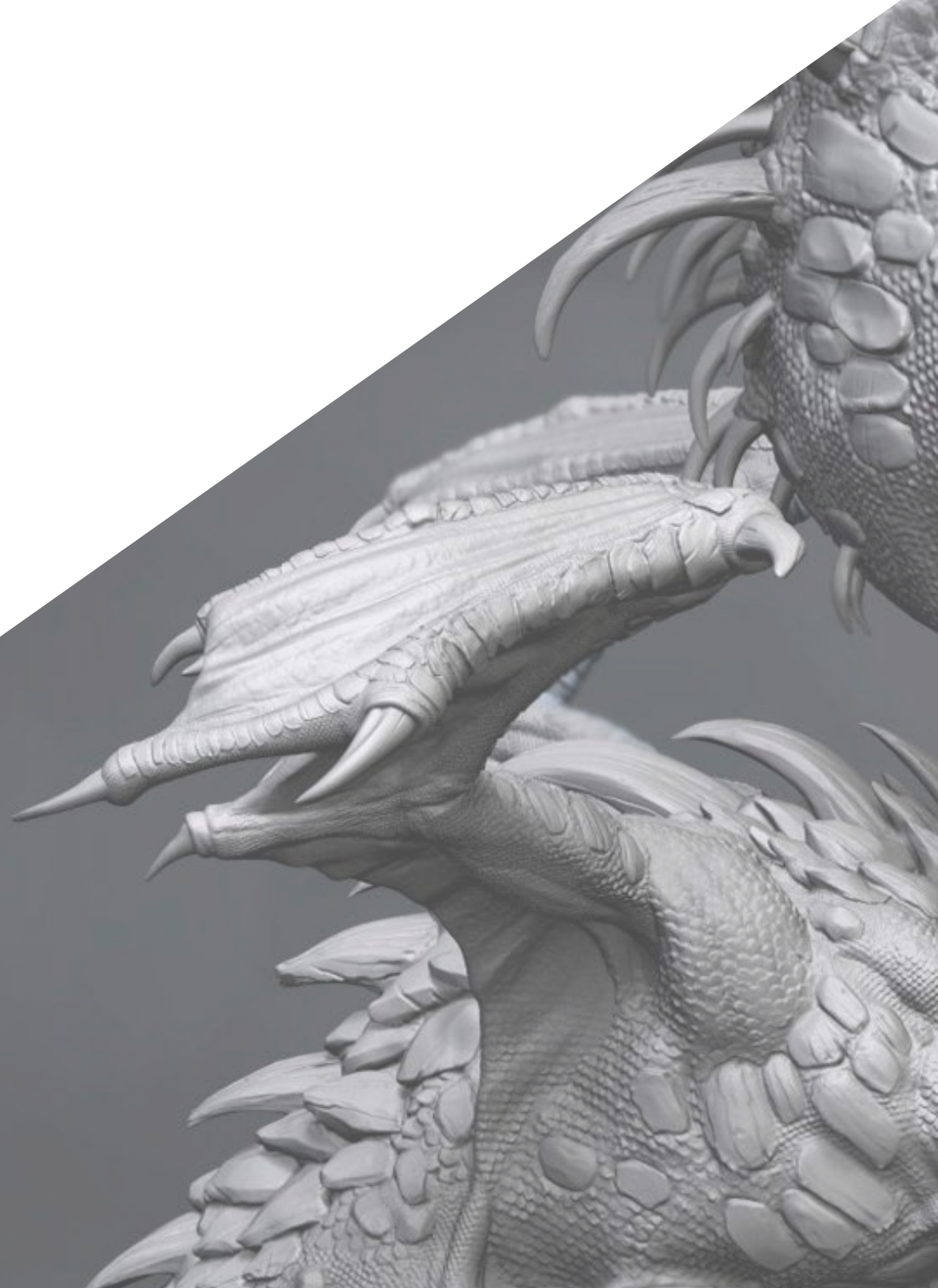
Les entreprises recherchent des spécialistes des tests pour assurer le succès de leurs jeux vidéo.

Vous devez posséder des connaissances spécifiques pour travailler en tant que testeur. Ce programme éducatif vous apprend tout sur la profession.



02 Objectifs

Les tests de jeux sont essentiels pour les entreprises. Se spécialiser dans ce domaine peut donc offrir de grandes opportunités de carrière à ceux qui acquièrent des connaissances spécifiques dans ce domaine. Ainsi, l'objectif principal de ce Certificat Avancé en *Testing* pour les Jeux Vidéo est de fournir aux étudiants toutes les aptitudes et compétences nécessaires pour devenir de grands spécialistes très appréciés par leurs entreprises, capables d'effectuer toutes sortes de tests et de vérifications sur leurs produits pour s'assurer qu'ils fonctionnent correctement.



“

*Tous vos objectifs seront à votre portée
grâce à Certificat Avancé”*



Objectifs généraux

- ◆ Apprendre à réaliser des *Testing* pour les jeux vidéo
- ◆ Détection de bugs dans les jeux vidéo en phase de test
- ◆ Connaître les différents types d'erreurs qui peuvent être détectées lors de la phase de *Testing*
- ◆ Savoir comment concevoir et développer un jeu vidéo afin d'effectuer le *Testing* plus efficacement

“

Testez avec succès différents types de jeux vidéo et devenez un élément essentiel de votre entreprise”





Objectifs spécifiques

Module 1. Programmation en temps réel

- ◆ Analyser les principales caractéristiques d'un langage de programmation en temps réel qui le différencie d'un langage de programmation traditionnel
- ◆ Comprendre les concepts de base des systèmes informatiques
- ◆ Acquérir la capacité d'appliquer les principaux principes fondamentaux et techniques de la programmation en temps réel

Module 2. Consoles et appareils de jeux vidéo

- ◆ Connaître le fonctionnement de base des principaux périphériques d'entrée et de sortie
- ◆ Comprendre les principales implications des différentes plateformes en matière de conception
- ◆ Étudier la structure, l'organisation, le fonctionnement et l'interconnexion des dispositifs et des systèmes
- ◆ Comprendre le rôle du système d'exploitation et des kits de développement pour les appareils mobiles et les plateformes de jeux

Module 3. Réseaux et systèmes multijoueurs

- ◆ Décrire l'architecture du protocole de contrôle de transmission/protocole Internet (TCP/IP) et le fonctionnement de base des réseaux sans fil en analysant la sécurité telle qu'elle s'applique aux jeux vidéo
- ◆ Acquérir la capacité de développer des jeux en ligne multi-joueurs



03

Structure et contenu

Afin de s'assurer que les étudiants apprennent tout ce dont ils ont besoin pour devenir de grands testeurs, Certificat Avancé en *esting* pour les Jeux Vidéo offre le meilleur contenu dans ce domaine, développant des connaissances spécifiques et panoramiques afin que les étudiants reçoivent une formation complète. Ils pourront tout apprendre sur la programmation en temps réel, le fonctionnement des consoles et des appareils, ainsi que sur les réseaux et les systèmes multijoueurs. Avec ce syllabus, les étudiants deviendront de grands spécialistes en *Testing* de jeux vidéo.





“

*C'est le meilleur programme que vous trouverez
pour devenir un grand testeur de jeux vidéo"*

Module 1. Programmation en temps réel

- 1.1. Conceptos básicos de la programación concurrente
 - 1.1.1. Concepts fondamentaux
 - 1.1.2. Concurrence
 - 1.1.3. Avantages de la concurrence
 - 1.1.4. Concurrence et hardware
- 1.2. Structures de base du support de la concurrence en Java
 - 1.2.1. Concurrence dans Java
 - 1.2.2. Création de *Threads*
 - 1.2.3. Méthodes
 - 1.2.4. Synchronisation
- 1.3. *Threads*, cycle de vie, priorités, interruptions, états, exécuteurs
 - 1.3.1. *Threads*
 - 1.3.2. Cycle de vie
 - 1.3.3. Priorités
 - 1.3.4. Interruptions
 - 1.3.5. États
 - 1.3.6. Implémenteurs
- 1.4. Exclusion mutuelle
 - 1.4.1. Qu'est-ce que l'exclusion mutuelle?
 - 1.4.2. L'algorithme de Dekker
 - 1.4.3. L'algorithme de Peterson
 - 1.4.4. Exclusion mutuelle sur Java
- 1.5. Unités d'État
 - 1.5.1. Injection de dépendances
 - 1.5.2. Mise en œuvre du modèle en Java
 - 1.5.3. Façons d'injecter des dépendances
 - 1.5.4. Exemple





- 1.6. Modèles de conception
 - 1.6.1. Introduction
 - 1.6.2. Modèles de création
 - 1.6.3. Modèles de structure
 - 1.6.4. Modèles de comportement
- 1.7. Utilisation des bibliothèques Java
 - 1.7.1. Que sont les bibliothèques en Java?
 - 1.7.2. *Mockito-all, mockito-core*
 - 1.7.3. Guava
 - 1.7.4. Commons-io
 - 1.7.5. Commons-lang, commons-lang3
- 1.8. Programmation des *Shaders*
 - 1.8.1. Pipeline et trame 3D
 - 1.8.2. Vertex Shading
 - 1.8.3. *Pixel Shading*: Éclairage I
 - 1.8.4. *Pixel Shading*: Éclairage II
 - 1.8.5. Post-effets
- 1.9. Programmation en temps réel
 - 1.9.1. Introduction
 - 1.9.2. Traitement des interruptions
 - 1.9.3. Synchronisation et communication entre les processus
 - 1.9.4. Systèmes de planification en temps réel
- 1.10. Planification en temps réel
 - 1.10.1. Concepts
 - 1.10.2. Modèle de référence pour les systèmes en temps réel
 - 1.10.3. Politiques de planification
 - 1.10.4. Planificateurs cycliques
 - 1.10.5. Planificateurs avec des propriétés statiques
 - 1.10.6. Planificateurs avec des propriétés statiques

Module 2. Consoles et appareils de jeux vidéo

- 2.1. Histoire de la programmation des jeux vidéo
 - 2.1.1. Période Atari (1977-1985)
 - 2.1.2. Période NES y SNES (1985-1995)
 - 2.1.3. Période PlayStation / PlayStation 2 (1995-2005)
 - 2.1.4. Période Xbox 360, PS3 y Wii (2005-2013)
 - 2.1.5. Période Xbox One, PS2.y Wii U – Switch (2013-actualidad)
 - 2.1.6. Le futur
- 2.2. Histoire du gameplay dans les jeux vidéo
 - 2.2.1. Introduction
 - 2.2.2. Le contexte social
 - 2.2.3. Schéma structurel
 - 2.2.4. Futur
- 2.3. Adaptation aux temps modernes
 - 2.3.1. Jeux basés sur le mouvement
 - 2.3.2. Réalité virtuelle
 - 2.3.3. Réalité augmentée
 - 2.3.4. Réalité mixte
- 2.4. Unity: *Scripting* I et exemples
 - 2.4.1. Qu'est-ce qu'un *Script*?
 - 2.4.2. Notre premier *Script*
 - 2.4.3. Ajout d'un *Script*
 - 2.4.4. Ouvrir un *Script*
 - 2.4.5. MonoBehaviour
 - 2.4.6. *Debugging*
- 2.5. Unity: *Scripting* II et exemples
 - 2.5.1. Entrée du clavier et de la souris
 - 2.5.2. Raycast
 - 2.5.3. Instanciation
 - 2.5.4. Variables
 - 2.5.5. Variables publiques et sérialisées
- 2.6. Unity: *Scripting* III et exemples
 - 2.6.1. Obtention des composants
 - 2.6.2. Modification des composants
 - 2.6.3. Test
 - 2.6.4. Objets multiples
 - 2.6.5. *Colliders et triggers*
 - 2.6.6. Quaternions
- 2.7. Périphériques
 - 2.7.1. Évolution et classification
 - 2.7.2. Périphériques et interfaces
 - 2.7.3. Périphériques actuels
 - 2.7.4. Futur proche
- 2.8. Jeux vidéo: perspectives d'avenir
 - 2.8.1. Jeux en Cloud
 - 2.8.2. Absence de contrôleurs
 - 2.8.3. Réalité immersive
 - 2.8.4. Autres alternatives
- 2.9. Architecture
 - 2.9.1. Les besoins spécifiques des jeux vidéo
 - 2.9.2. Évolution de l'architecture
 - 2.9.3. Architecture actuelle
 - 2.9.4. Différences entre les architectures
- 2.10. Les kits de développement et leur évolution
 - 2.10.1. Introduction
 - 2.10.2. Kits de développement de troisième génération
 - 2.10.3. Kits de développement de quatrième génération
 - 2.10.4. Kits de développement de Cinquième génération
 - 2.10.5. Kits de développement de Sixième génération

Module 3. Réseaux et systèmes multijoueurs

- 3.1. Histoire et évolution des jeux vidéo multijoueurs
 - 3.1.1. Années 1970: premiers jeux multijoueurs
 - 3.1.2. 1990s: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.3. L'essor des jeux vidéo multijoueurs
 - 3.1.4. Multijoueur local et en ligne
 - 3.1.5. Jeux de fête
- 3.2. Modèles commerciaux multijoueurs
 - 3.2.1. Origine et fonctionnement des modèles d'entreprise émergents
 - 3.2.2. Services de vente en ligne
 - 3.2.3. Jouer gratuitement
 - 3.2.4. Micropaiements
 - 3.2.5. Publicité
 - 3.2.6. Abonnement avec paiements mensuels
 - 3.2.7. Paiement par jeu
 - 3.2.8. Essayez avant d'acheter
- 3.3. Jeux locaux et en réseau
 - 3.3.1. Jeux locaux: les débuts
 - 3.3.2. Jeux de fête: Nintendo et la convivialité en famille
 - 3.3.3. Jeux réseau dans: les débuts
 - 3.3.4. Évolution des jeux en réseau
- 3.4. Modèle OSI: couche I
 - 3.4.1. Modèle OSI: introduction
 - 3.4.2. Couche physique
 - 3.4.3. Couche liaison de données
 - 3.4.4. Couche réseau
- 3.5. Modèle OSI: couche II
 - 3.5.1. Couche de transport
 - 3.5.2. Couche session
 - 3.5.3. Couche de présentation
 - 3.5.4. Couche application
- 3.6. Les réseaux informatiques et l'internet
 - 3.6.1. Qu'est-ce qu'un réseau informatique?
 - 3.6.2. Software
 - 3.6.3. Hardware
 - 3.6.4. Serveurs
 - 3.6.5. Stockage en réseau
 - 3.6.6. Protocoles de réseau
- 3.7. Réseaux mobiles et sans fil
 - 3.7.1. Réseau mobile
 - 3.7.2. Réseau sans fil
 - 3.7.3. Exploitation des réseaux mobiles
 - 3.7.4. Technologie numérique
- 3.8. Sécurité
 - 3.8.1. Sécurité personnelle
 - 3.8.2. *Hacks et cheats* dans les jeux vidéo
 - 3.8.3. Sécurité anti-piège
 - 3.8.4. Analyse des systèmes de sécurité anti-pièges
- 3.9. Systèmes multijoueurs: serveurs
 - 3.9.1. Hébergement de serveurs
 - 3.9.2. Jeux vidéo MMO
 - 3.9.3. Serveurs dédiés aux jeux vidéo
 - 3.9.4. LAN Parties
- 3.10. Conception et programmation de jeux vidéo multijoueurs
 - 3.10.1. Principes fondamentaux de la conception de jeux vidéo multijoueurs dans Unreal.
 - 3.10.2. Principes fondamentaux de la conception de jeux multijoueurs dans Unity
 - 3.10.3. Comment rendre les jeux multijoueurs amusants
 - 3.10.4. Au-delà d'une manette: l'innovation dans les contrôles multijoueurs

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.



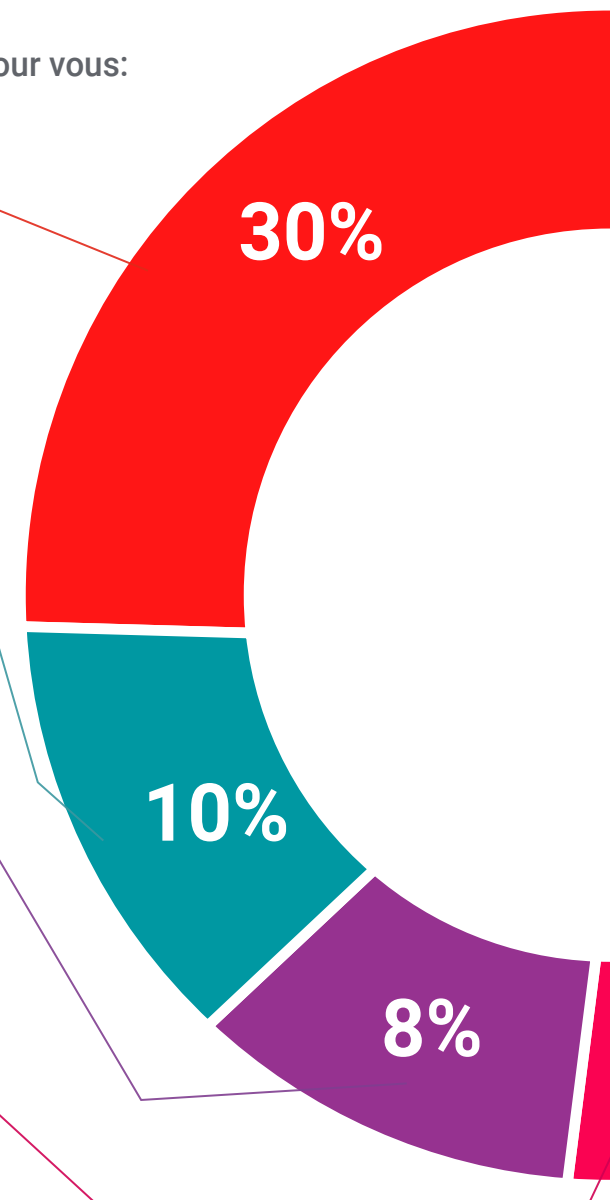
Pratique des aptitudes et des compétences

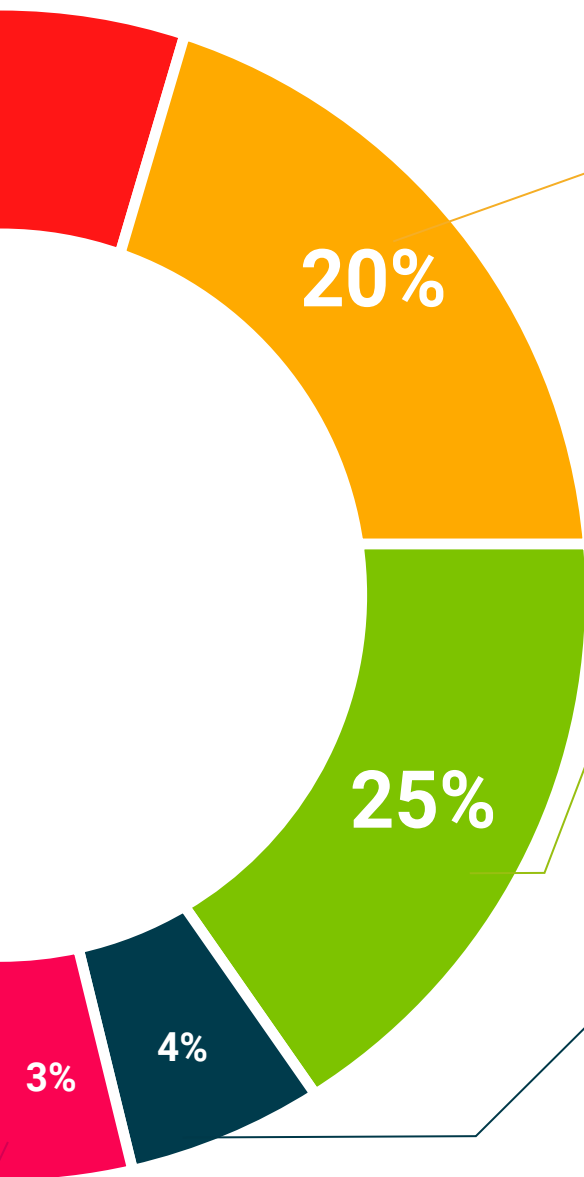
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 Testing pour les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme 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 Testing 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 Testing pour les Jeux Vidéo**

N.º 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

tech université
technologique

Certificat Avancé

Testing 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

Testing pour les Jeux Vidéo

