

Certificat Avancé

Direction de la Programmation des Jeux Vidéo



Certificat Avancé

Direction de la
Programmation
des 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.techtitude.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-direction-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

De tous les départements qui composent une entreprise de jeux vidéo, le département de programmation est l'un des plus importants. Si d'autres, comme le Marketing ou le Design, peuvent être plus marquants, celui consacré à la programmation est essentiel, car les sections les plus perceptibles en dépendent pour être correctement développées. Il s'agit donc d'une tâche complexe et délicate qui nécessite des gestionnaires capables d'être en charge de ce type de projets. C'est pourquoi ce Certificat Avancé est essentiel pour tous les professionnels qui souhaitent se spécialiser dans la gestion de projets de programmation de jeux vidéo, car il leur fournit toutes les compétences nécessaires pour mener à bien cette tâche avec efficacité et succès.



“

Devenez responsable de la programmation des meilleurs jeux vidéo du futur grâce à ce Certificat Avancé"

Les postes de gestion et de coordination sont essentiels dans les projets audiovisuels. Ce type d'initiative nécessite du personnel spécialisé dans différents domaines, tant artistiques que techniques. Et le cas des jeux vidéo n'est pas différent, bien qu'il contienne une série de particularités qui le rendent spécial. Ainsi, la présence de tâches de programmation signifie que les jeux vidéo sont soumis à un processus de développement très délicat.

La programmation est un élément clé du développement d'un jeu vidéo, car elle contient les instructions de base pour que l'œuvre soit telle qu'elle est. Par exemple, la programmation intervient dans la façon dont les graphiques réagissent aux mouvements des personnages ou dans l'interaction avec les différents éléments du jeu. Sans le code, donc, les jeux vidéo ne seraient guère agréables.

Et pour coordonner cette tâche complexe et importante, il faut du personnel spécialisé qui sait comment gérer avec succès des projets de programmation de jeux vidéo. Pour cette raison, ce Certificat Avancé en Direction de Programmation de Jeux Vidéo est la réponse pour tous ceux qui veulent acquérir toutes les compétences nécessaires pour gérer un département de développement dans une grande entreprise de jeux vidéo.

Ainsi, les étudiants de ce Certificat Avancé auront à leur portée de nombreuses opportunités professionnelles grâce aux compétences acquises, ce qui les placera dans une position privilégiée lorsqu'il s'agira de concourir pour les meilleurs postes dans les grandes entreprises du secteur.

Ce **Certificat Avancé en Direction de la Programmation des Jeux Vidéo** contient le programme d'éducation le plus complet et le plus récent du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas pratiques présentées par des experts dans la direction 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 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 un Jeu Vidéo. Spécialisez-vous et devenez indispensable dans votre entreprise"



Dirigez le département de programmation d'une grande Entreprise de Jeux Vidéo et menez-le au succès grâce aux compétences que vous apprendrez dans ce programme"

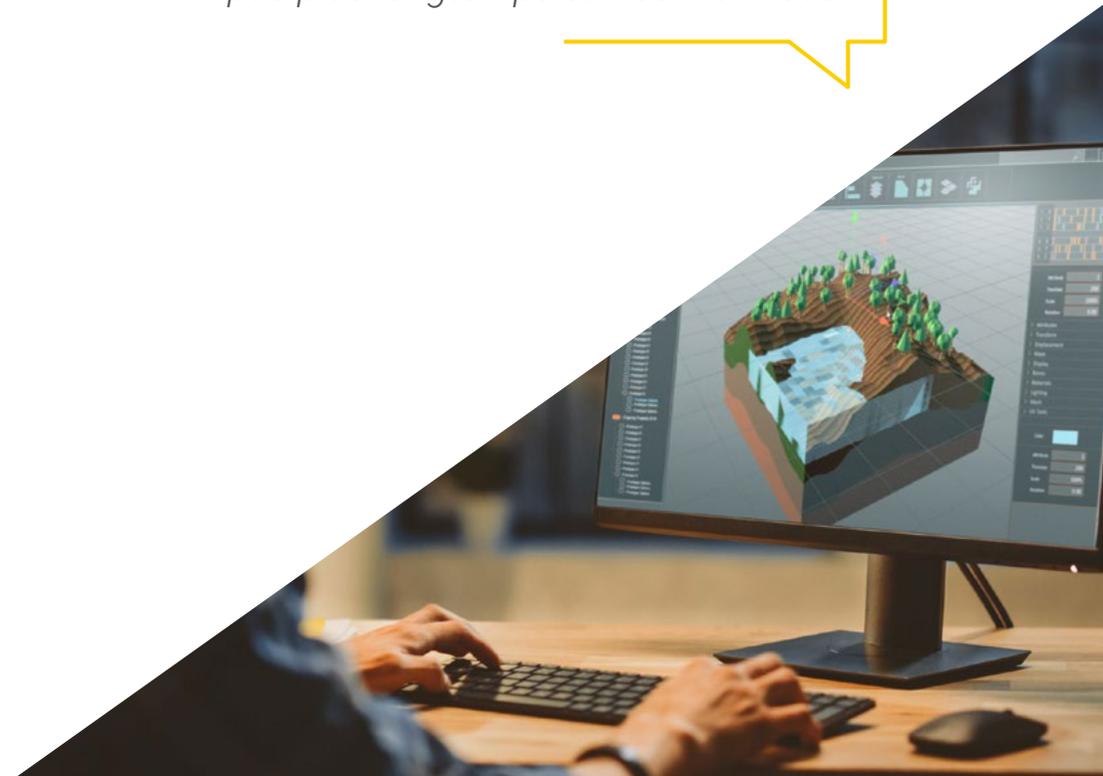
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

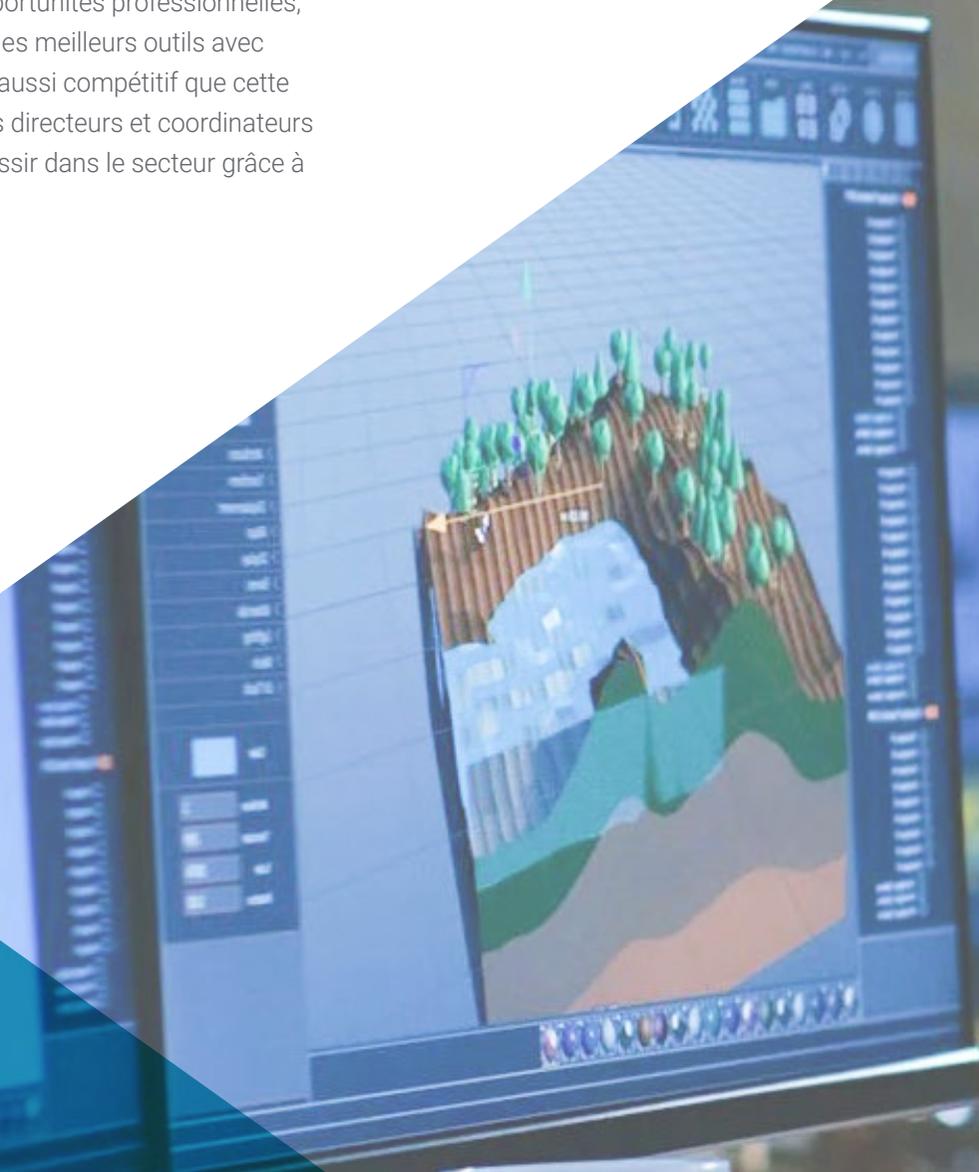
Gérez avec succès tous les types de projets de programmation de jeux vidéo grâce à ce Certificat Avancé.

Obtenez ce diplôme et ouvrez les portes de l'industrie du Jeu Vidéo. N'attendez pas plus longtemps et inscrivez-vous.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Direction de la Programmation des Jeux Vidéo est de fournir aux étudiants les meilleures opportunités professionnelles, et à cette fin, il leur offre les meilleures connaissances et les meilleurs outils avec lesquels se démarquer dans un environnement de travail aussi compétitif que cette industrie. Ainsi, ce Certificat Avancé fait des étudiants des directeurs et coordinateurs de programmation de haut niveau, leur permettant de réussir dans le secteur grâce à leurs compétences nouvellement acquises.



“

Vos objectifs seront à votre portée lorsque vous aurez terminé ce Certificat Avancé”



Objectifs généraux

- ◆ Apprendre les différents langages et méthodes de programmation appliqués aux jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production des jeux vidéo et l'intégration de la programmation dans ces étapes
- ◆ Apprendre les compétences de la Direction appliquées au domaine de la Programmation des 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

“

Ne ratez pas cette occasion et devenez un grand spécialiste de la Direction de la Programmation des Jeux Vidéo. Votre carrière progressera immédiatement. Inscrivez-vous et vérifiez-le”





Objectifs spécifiques

Module 1. 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 déclarations, les entrées/sorties et les déclarations de contrôle
- ◆ Interpréter des algorithmes, qui constituent la base nécessaire pour pouvoir développer des programmes informatiques

Module 2. Ingénierie de Software

- ◆ Distinguer les bases de l'ingénierie logicielle, ainsi que le processus logiciel et les différents modèles pour son développement, 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

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

03

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat Avancé a été soigneusement conçu par des spécialistes qui connaissent parfaitement l'industrie du jeu vidéo. Ainsi, ils savent exactement ce que les entreprises exigent et, pour cette raison, ils ont orienté les connaissances de ce diplôme vers ce domaine, afin que les étudiants puissent les appliquer directement dans leurs domaines professionnels. Grâce à ce processus d'apprentissage, les étudiants seront préparés à tous les défis qui les attendent dans leur future carrière.





“

Dirigez des projets de haut niveau avec ce diplôme. Inscrivez-vous et voyez votre carrière progresser dans l'industrie du Jeu Vidéo"

Module 1. 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. Langages de Programmation
 - 1.1.4. Cycle de vie de l'application informatique
- 1.2. Conception de l'algorithmes
 - 1.2.1. La résolution de problèmes
 - 1.2.2. Techniques descriptives
 - 1.2.3. Éléments et structure d'un algorithmes
- 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 du 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. Déclarations de contrôle
 - 1.4.1. Phrases
 - 1.4.2. Branches
 - 1.4.3. Boucles
- 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 l'appel d'une fonction
 - 1.5.5. Prototypes 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. Identifiant du champ d'application
- 1.6. Structures de données statiques
 - 1.6.1. Arrays
 - 1.6.2. Tableaux Polyèdres
 - 1.6.3. Recherche et tri
 - 1.6.4. Cordes. Fonctions d'E/S pour les chaînes de caractères
 - 1.6.5. Structures Unions
 - 1.6.6. Nouveaux types de données
- 1.7. Structures de données dynamiques: Pointeurs
 - 1.7.1. Concept Définition du 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 les cordes
 - 1.7.6. Pointeurs vers les structures
 - 1.7.7. Indirectivité multiple
 - 1.7.8. Pointeurs vers les fonctions
 - 1.7.9. Transmission de fonctions, de structures et de tableaux comme paramètres de fonctions
- 1.8. Fichiers
 - 1.8.1. Concepts de base
 - 1.8.2. Opérations sur les fichiers
 - 1.8.3. Types de fichiers
 - 1.8.4. Organisation des fichiers
 - 1.8.5. Introduction aux fichiers C++
 - 1.8.6. Traitement des fichiers
- 1.9. Récursion
 - 1.9.1. Définition de la récursion
 - 1.9.2. Types de récursions
 - 1.9.3. Avantages et inconvénients
 - 1.9.4. Considérations
 - 1.9.5. Conversion récursive-iterative
 - 1.9.6. La pile de récursion



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

Module 2. Ingénierie de Software

- 2.1. Introduction à l'ingénierie du logiciel et à la modélisation
 - 2.1.1. La nature du logiciel
 - 2.1.2. La nature unique des *Webapps*
 - 2.1.3. Ingénierie du Logiciel
 - 2.1.4. Le processus du logiciel
 - 2.1.5. La pratique de l'ingénierie du logiciel
 - 2.1.6. Mythes du logiciel
 - 2.1.7. Comment tout cela commence?
 - 2.1.8. Concepts orientés objet
 - 2.1.9. Introduction à UML
- 2.2. Le processus du 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. 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 de l'ingénierie du 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. Compréhension des besoins
 - 2.4.1. Ingénierie des besoins
 - 2.4.2. Établir les bases
 - 2.4.3. Enquête sur les besoins
 - 2.4.4. Développement de cas d'utilisation
 - 2.4.5. Élaboration du modèle de besoins
 - 2.4.6. Négociation des besoins
 - 2.4.7. Validation des besoins
- 2.5. Modélisation des besoins: Scénarios, informations et types 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 de données
 - 2.5.5. Modélisation basée en cours
 - 2.5.6. Diagrammes de cours
- 2.6. Modélisation des besoins: Flux, comportement et schémas
 - 2.6.1. Stratégies de modélisation des exigences
 - 2.6.2. Modélisation orientée au 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 de l'ingénierie logicielle
 - 2.7.2. Le processus de design
 - 2.7.3. Concepts de design
 - 2.7.4. Concepts de conception orientée objet
 - 2.7.5. Le modèle de conception
- 2.8. Architecture de design
 - 2.8.1. Architecture du logiciel
 - 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 du flux de données
- 2.9. Conception au niveau des composants et des schémas
 - 2.9.1. Qu'est-ce qu'un composant?
 - 2.9.2. Conception de composants basée sur les cours
 - 2.9.3. Réalisation de la conception au niveau des composants
 - 2.9.4. Conception traditionnelle des composants
 - 2.9.5. Développement basé sur les composants
 - 2.9.6. Schémas de design
 - 2.9.7. Conception de logiciels basée sur des modèles
 - 2.9.8. Schémas architecturaux
 - 2.9.9. Schémas de conception au niveau des composants
 - 2.9.10. Modèles de conception d'interface 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 du logiciel
 - 2.10.4. Atteindre la qualité du logiciel
 - 2.10.5. Assurance qualité du logiciel
 - 2.10.6. Le spectre de la gestion
 - 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. Les 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. Période Atari
 - 3.2.3. Période des années 80
 - 3.2.4. Premiers moteurs. Période 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. *Moteur 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. Moteur Unreal 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. Moteur Unreal 4: *Visual Scripting*
 - 3.6.1. Philosophie des *Blueprints* et des *Visual Scripting*
 - 3.6.2. *Debugging*
 - 3.6.3. Types de variables
 - 3.6.4. Contrôle de flux de base
- 3.7. Moteur Unity 5
 - 3.7.1. Programmation en C# et Visual Studio
 - 3.7.2. Création de préfabriqués
 - 3.7.3. Utiliser des gadgets pour contrôler le jeu vidéo
 - 3.7.4. Moteur adaptatif: 2D et 3D
- 3.8. Moteur Godot
 - 3.8.1. Philosophie de conception de Godot
 - 3.8.2. Conception et composition orientées objet
 - 3.8.3. Paquet tout-en-un
 - 3.8.4. Logiciels libres et communautaires
- 3.9. Moteur RPG Maker
 - 3.9.1. Philosophie de RPG Maker
 - 3.9.2. Prise en référence
 - 3.9.3. Créer un jeu avec de la personnalité
 - 3.9.4. Jeux commerciaux réussis
- 3.10. Moteur source 2
 - 3.10.1. Philosophie de la source 2
 - 3.10.2. Source et 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

04 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le 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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des activités collaboratives et des 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 des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 différents éléments didactiques 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



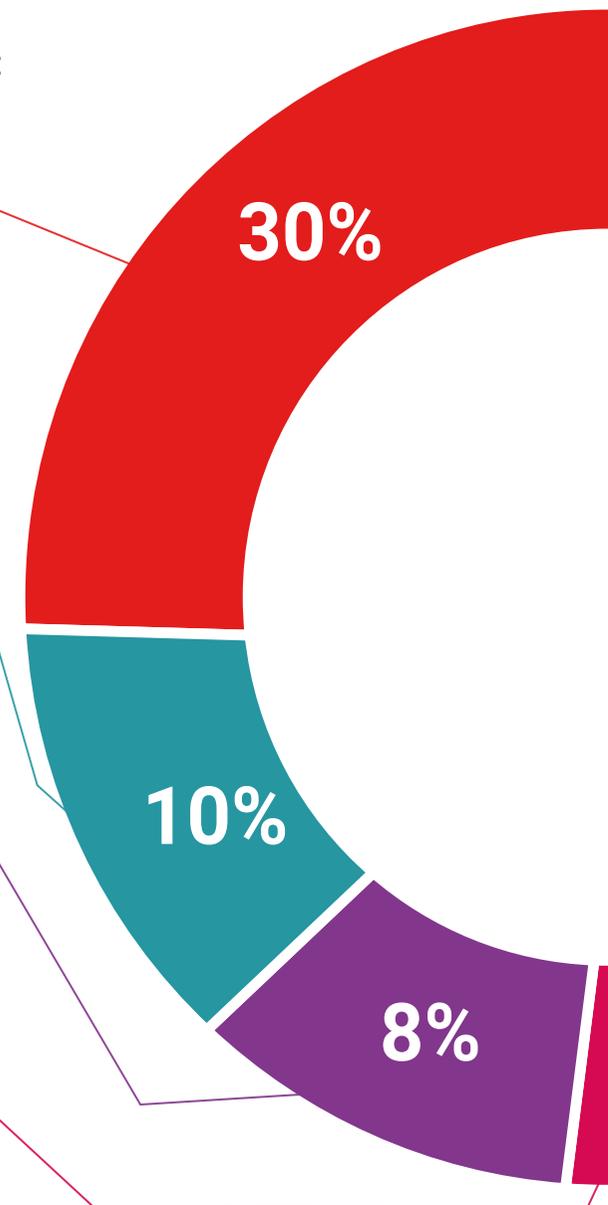
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités 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.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Direction de la Programmation des 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 Direction de la Programmation des 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 Direction de la Programmation des Jeux Vidéo**

N.º d'heures officielles: **450**



*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.



Certificat Avancé

Direction de la
Programmation
des Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Direction de la
Programmation
des Jeux Vidéo

