

Certificat Avancé

Langages de Programmation de Jeux Vidéo





Certificat Avancé

Langages de 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.techtute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-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

Le domaine de la programmation est très vaste et contient différents types de langages, en fonction de l'objectif ou de l'environnement auquel il est destiné. Les jeux vidéo présentent une série de particularités qui font que des programmeurs spécialisés sont nécessaires dans ce domaine pour développer correctement des projets dans ce secteur. Ces particularités sont liées non seulement à la manière dont ils sont programmés mais aussi aux langages utilisés. Ainsi, des compétences adéquates sont requises dans ce domaine pour pouvoir créer un code de qualité. Ce diplôme offre à ses étudiants les outils et les connaissances nécessaires pour pouvoir programmer des jeux vidéo de qualité et obtenir de nombreuses opportunités professionnelles dans ce secteur.





“

*Spécialisez vous dans les Langages de
Programmation qui sont essentiels pour le
Développement de Jeux Vidéo de haute qualité”*

Il existe de nombreux Langages de Programmation dans le monde. Certains d'entre eux sont très limités et sont utilisés dans des circonstances très spécifiques. D'autres, bien qu'ayant un champ d'application très restreint, sont absolument indispensables, comme le langage machine ou l'assembleur, qui servent à établir les instructions de base entre le matériel et le logiciel dans les systèmes d'exploitation.

Il existe également des langages qui interviennent dans un seul système, comme Visual Basic, d'autres qui sont devenus universels, comme C, et ceux qui ont gagné en popularité ces dernières années en raison de leur utilité dans les aspects liés aux statistiques, comme Python.

Ainsi, pour chaque problème ou pour chaque circonstance, il existe un langage de programmation. Et les jeux vidéo ne font pas exception, puisqu'ils nécessitent un type de langage spécifique pour être développés correctement. Ainsi, les langages de programmation orientés objet tels que le C++ sont essentiels dans ce processus et, pour cette raison, cet Expert universitaire en langages de programmation pour les jeux vidéo est la réponse pour tous ceux qui veulent tout apprendre sur le développement de ce type d'œuvres.

Grâce à cette qualification, les étudiants pourront donc devenir de véritables experts dans ce domaine, ce qui leur ouvrira les portes de l'industrie et leur permettra d'accéder aux meilleures entreprises du secteur grâce aux compétences qu'ils auront acquises en suivant ce cours.

Ce **Certificat Avancé en Langages de Programmation de 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 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 pratiques 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Apprenez à connaître les Langages de Programmation qui feront le succès des Jeux Vidéo que vous développez”

“

La programmation est essentielle dans le développement d'un Jeu Vidéo. Inscrivez-vous à ce Certificat Avancé et faites progresser votre carrière professionnelle”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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 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.

L'industrie du Jeu Vidéo recherche des programmeurs talentueux comme vous. Ne manquez pas cette occasion et inscrivez-vous.

Programmez votre chemin vers le succès avec ce Certificat Avancé.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Langages de Programmation de Jeux Vidéo est de faire des étudiants de grands experts en développement de jeux vidéo, afin qu'ils puissent bénéficier des meilleures opportunités professionnelles dans l'une des industries les plus passionnantes du monde actuel. Ainsi, grâce aux connaissances qu'ils acquerront dans ce diplôme, ils pourront faire évoluer leur carrière au point de collaborer avec les entreprises les plus célèbres du secteur.





“

*Vous serez le meilleur programmeur de
Jeux Vidéo dans votre environnement.
Spécialisez-vous maintenant”*



Objectifs généraux

- ◆ Apprendre les différentes méthodes de programmation appliquées aux jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production des jeux 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 web



La Programmation est essentielle pour les entreprises du secteur. Lorsque vous aurez obtenu ce diplôme, vous aurez les meilleures possibilités de carrière dans ce secteur passionnant





Objectifs spécifiques

Module 1. Programmation orientée Objets

- ◆ Connaître les différents patrons de conception pour les problèmes Orientés Objets
- ◆ Comprendre l'importance de la documentation et des tests dans le développement de Software
- ◆ Gérer l'utilisation du Threading et de la Synchronisation ainsi que la résolution des problèmes courants dans le cadre de la Programmation Concurrente

Module 2. Modèle 3D

- ◆ Déterminer la structure interne d'un moteur de Jeu Vidéo
- ◆ Établir les Éléments d'une Architecture de Jeu Vidéo Moderne
- ◆ Comprendre les Fonctions de chacun des Composants d'un Jeu Vidéo
- ◆ Exemplifier les jeux vidéo réalisés avec des graphiques 2D et 3D

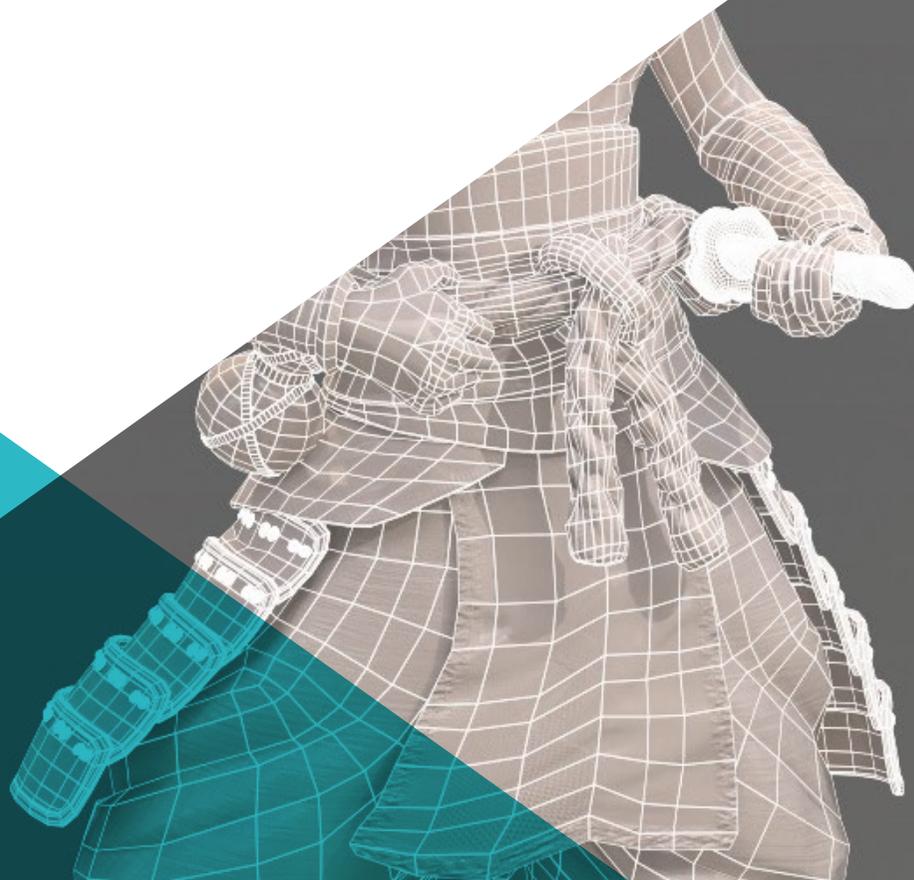
Module 3. Conception et Développement de jeux Web

- ◆ Concevoir des Jeux et des Applications Web interactives avec la Documentation correspondante
- ◆ Évaluer les principales caractéristiques des jeux et des applications Web interactives pour communiquer de manière professionnelle et correcte

03

Structure et contenu

Cette qualification contient un programme d'études hautement spécialisé qui a été conçu par des experts de premier plan dans ce domaine. Ainsi, les étudiants bénéficieront de connaissances totalement axées sur la pratique professionnelle, ce qui leur permettra de devenir plus facilement des travailleurs très recherchés dans le secteur. C'est pourquoi ce Certificat Avancé en Langages de Programmation de Jeux Vidéo est la solution pour tous ceux qui veulent donner un nouveau tournant à leur carrière, en les mettant dans la meilleure position pour prospérer dans ce secteur complexe.





“

Vous ne trouverez pas de meilleur programme pour vous spécialiser dans le Langage de Programmation des Jeux Vidéo”

Module 1. Programmation orientée Objets

- 1.1. Introduction à la programmation orientée objet
 - 1.1.1. Introduction à la programmation orientée objet
 - 1.1.2. Conception des cours
 - 1.1.3. Introduction à UML pour les problèmes de modélisation
- 1.2. Relations entre les cours
 - 1.2.1. Abstraction et héritage
 - 1.2.2. Concepts d'héritage avancés
 - 1.2.3. Polymorphismes
 - 1.2.4. Composition et agrégation
- 1.3. Introduction aux patrons de conception pour les problèmes orientés objet
 - 1.3.1. Quels 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 d'exceptions
 - 1.4.4. Création d'exceptions
- 1.5. Interfaces d'utilisateurs
 - 1.5.1. Introduction à Qt
 - 1.5.2. Positionnement
 - 1.5.3. Quels sont les événements?
 - 1.5.4. Événements: définition et saisie
 - 1.5.5. Développement d'interfaces d'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 fil
 - 1.6.3. Interaction entre processus ou fils
 - 1.6.4. Les fils en C++
 - 1.6.5. Avantages et inconvénients de la programmation concurrente
- 1.7. Gestion et synchronisation des fils
 - 1.7.1. Cycle de vie d'un fil
 - 1.7.2. La Classe Thread
 - 1.7.3. Planification du fil
 - 1.7.4. Groupes de fils
 - 1.7.5. Fils de type Daemon
 - 1.7.6. Synchronisation
 - 1.7.7. Mécanismes de verrouillage
 - 1.7.8. Mécanismes de communication
 - 1.7.9. Moniteurs
- 1.8. Problèmes courants en programmation concurrente
 - 1.8.1. Le problème du consommateur et du producteur
 - 1.8.2. Le problème des lecteurs et des écrivains
 - 1.8.3. Le problème du souper des philosophes
- 1.9. Documentation et test des logiciels
 - 1.9.1. Pourquoi la documentation des logiciels est-elle importante?
 - 1.9.2. Documentation sur la conception
 - 1.9.3. Utilisation des outils de documentation
- 1.10. Tests du logiciel
 - 1.10.1. Introduction aux tests logiciels
 - 1.10.2. Types de tests
 - 1.10.3. Tests unitaires
 - 1.10.4. Test d'intégration
 - 1.10.5. Test de validation
 - 1.10.6. Test du système

Module 2. Modèle 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. Conditionnels
 - 2.1.6. Objets et classes
 - 2.1.7. Modularité et Encapsulation
 - 2.1.8. Héritage
 - 2.1.9. Classes Abstraites
 - 2.1.10. Polymorphismes
- 2.2. Bases mathématiques
 - 2.2.1. Outils Mathématiques en Physique: Magnitudes 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 en Physique:
- 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 l'unité?
 - 2.5.2. Pourquoi l'unité?
 - 2.5.3. Caractéristiques de Unity
 - 2.5.4. Installation
- 2.6. Unity: 2D et 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: Installation et Création d'Objets
 - 2.7.1. Ajout de composants
 - 2.7.2. Retirer les composants
 - 2.7.3. Importation des actifs et des 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. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 2.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 2.9. Unity: Intelligence Artificielle de base pour les PNJ
 - 2.9.1. Pathfinding en Unity: Navmesh
 - 2.9.2. Ennemi de l'IA
 - 2.9.3. Arbre d'action des PNJ
 - 2.9.4. Hiérarchie et *Scripts* d'un NPC
- 2.10. Unity: Principes fondamentaux de l'animation et mise en œuvre
 - 2.10.1. *Animation Controller*. Association de caractères
 - 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 Web

- 3.1. Origines et normes du Web
 - 3.1.1. Origines d'Internet
 - 3.1.2. Création du World Wide Web
 - 3.1.3. Apparition des standards du Web
 - 3.1.4. L'essor 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. Histoire récente
 - 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. Concepts de base du HTML5
 - 3.3.4. Formes 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 de l'HTML
 - 3.5.4. Accès 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 de texte
 - 3.5.8. Lecture et écriture des attributs des éléments
 - 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. Étiquettes
 - 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 le Javascript?
 - 3.7.2. Brève histoire de la langue
 - 3.7.3. Versions de Javascript
 - 3.7.4. Afficher une boîte de dialogue
 - 3.7.5. Syntaxe du Javascript
 - 3.7.6. Compréhension de *Scripts*
 - 3.7.7. Espaces
 - 3.7.8. Commentaires
 - 3.7.9. Fonctions
 - 3.7.10. Javascript dans la page et externe
- 3.8. Fonctions de Javascript
 - 3.8.1. Déclarations de fonctions
 - 3.8.2. Expressions de fonctions
 - 3.8.3. Appeler les fonctions
 - 3.8.4. Récursion
 - 3.8.5. Fonctions imbriquées et fermetures
 - 3.8.6. Préservation des variables
 - 3.8.7. Fonctions multi-emboîtées
 - 3.8.8. Conflits de noms
 - 3.8.9. Clôtures ou 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. Ajout d'éléments physiques
 - 3.9.5. Ajout d'un modèle
 - 3.9.6. Modification des paramètres de gravité et de scène
 - 3.9.7. En cours d'exécution *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. Construire le monde
 - 3.10.4. Les plateformes
 - 3.10.5. Le joueur
 - 3.10.6. Ajout d'éléments physiques
 - 3.10.7. Utilisation du clavier
 - 3.10.8. Collecter *Pickups*
 - 3.10.9. Points et notation
 - 3.10.10. Bombes rebondissantes

“ Développez les jeux vidéo les plus célèbres du futur grâce à tout ce que vous apprendrez dans ce Certificat Avancé ”

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.



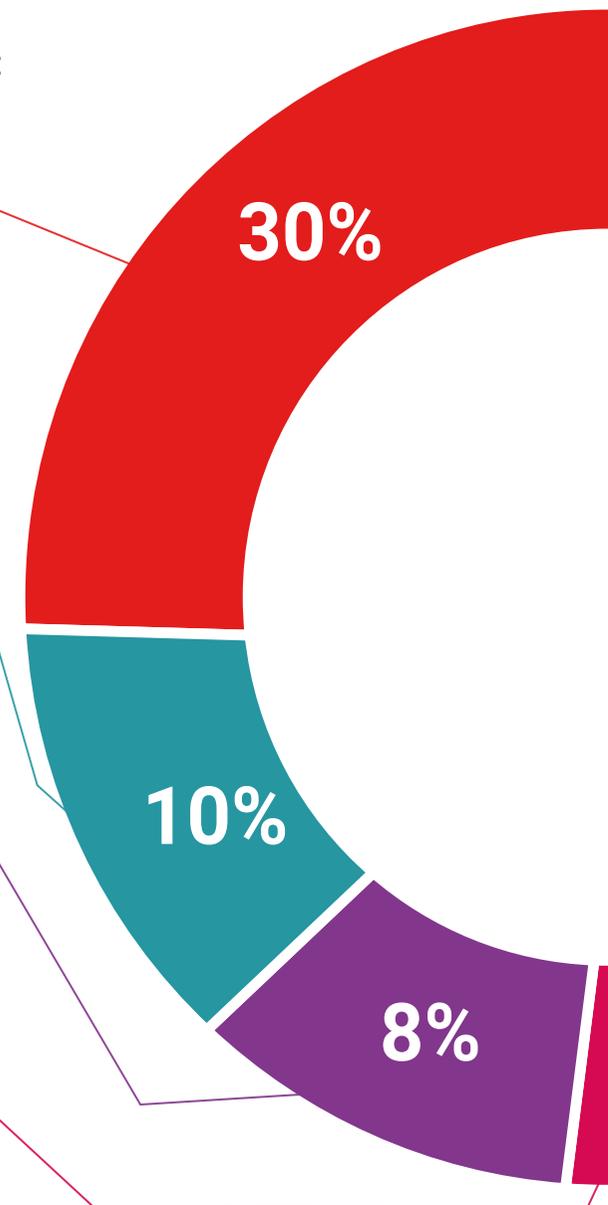
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Langages de 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 Langages de 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 Langages de Programmation de 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

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé

Langages de 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

Langages de Programmation de Jeux Vidéo

