

Certificat

Développement Web et
Réseaux pour Jeux vidéo





tech universit 
technologique

Certificat D veloppement Web et R seaux pour Jeux vid o

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/developpement-web-reseaux-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

Internet a ouvert ses portes aux jeux vidéo il y a des années. La sphère numérique présente un grand nombre de particularités qui la rendent très complexe. Cependant, il est nécessaire de le maîtriser pour pouvoir faire fonctionner correctement les jeux vidéo. Sans la connaissance de cet environnement, le développement de jeux web devient beaucoup plus compliqué et les œuvres qui sont jouées en ligne peuvent échouer. C'est pourquoi des compétences spécifiques sont nécessaires dans ce domaine et les entreprises recherchent des spécialistes capables de s'en charger. Ainsi, ce diplôme offre à ses étudiants les meilleures compétences pour maîtriser les réseaux et le développement web appliqués aux jeux vidéo.





“

Devenir un expert en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo et progresser professionnellement"

L'environnement Internet est devenu l'une des voies les plus importantes pour l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui. Internet permet, d'une part, la connexion de millions d'utilisateurs qui peuvent jouer simultanément et interagir, rendant l'expérience beaucoup plus spéciale et complète. Et, d'autre part, elle permet l'existence de jeux vidéo conçus spécifiquement pour ce domaine par le biais de sites web.

Il s'agit donc d'un domaine que le secteur des jeux vidéo exploite intensivement depuis des années. C'est pourquoi les entreprises recherchent des spécialistes capables de développer des jeux web et qui comprennent le fonctionnement des réseaux appliqués aux jeux vidéo. Mais la maîtrise de ce domaine n'est pas aisée et nécessite des connaissances spécifiques.

Ce Certificat en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo offre donc les compétences et les connaissances nécessaires pour devenir un grand expert dans le domaine, afin que les diplômés puissent bénéficier des meilleures opportunités de carrière dans l'industrie.

Ce **Certificat en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

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



Maîtriser Internet et les jeux vidéo grâce à ce Certificat"

“

Connaître le fonctionnement des réseaux appliqué aux jeux vidéo est essentiel pour les entreprises d'aujourd'hui. Spécialisez-vous et voyez votre carrière progresser rapidement”

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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Ce programme est ce dont vous avez besoin pour réussir dans l'industrie du jeu vidéo.

Cette qualification vous apprend à développer des jeux vidéo sur Internet comme les meilleurs experts.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo est d'aider ses étudiants à progresser professionnellement et, pour cela, il leur offre le meilleur enseignement et les meilleures compétences, afin qu'à la fin du diplôme ils puissent accéder aux grandes entreprises du secteur. Ainsi, ce programme est la solution pour ceux qui recherchent une amélioration immédiate de leur emploi et de nouvelles compétences qui leur permettront d'affronter l'avenir avec des garanties.





“

*Tous vos objectifs seront rapidement atteints
une fois que vous aurez obtenu ce diplôme”*



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre le rôle des réseaux dans l'utilisation et le développement des jeux vidéo
- ◆ Développer des jeux vidéo web et multijoueurs
- ◆ Connaître les différentes méthodes de programmation appliquées aux jeux vidéo
- ◆ Étudier les processus de sécurité impliqués dans les jeux vidéo
- ◆ Intégrer toutes les phases d'un projet dans le document

“

TECH sait que vous êtes ambitieux et que ce diplôme vous aidera à atteindre tous vos objectifs"





Objectifs spécifiques

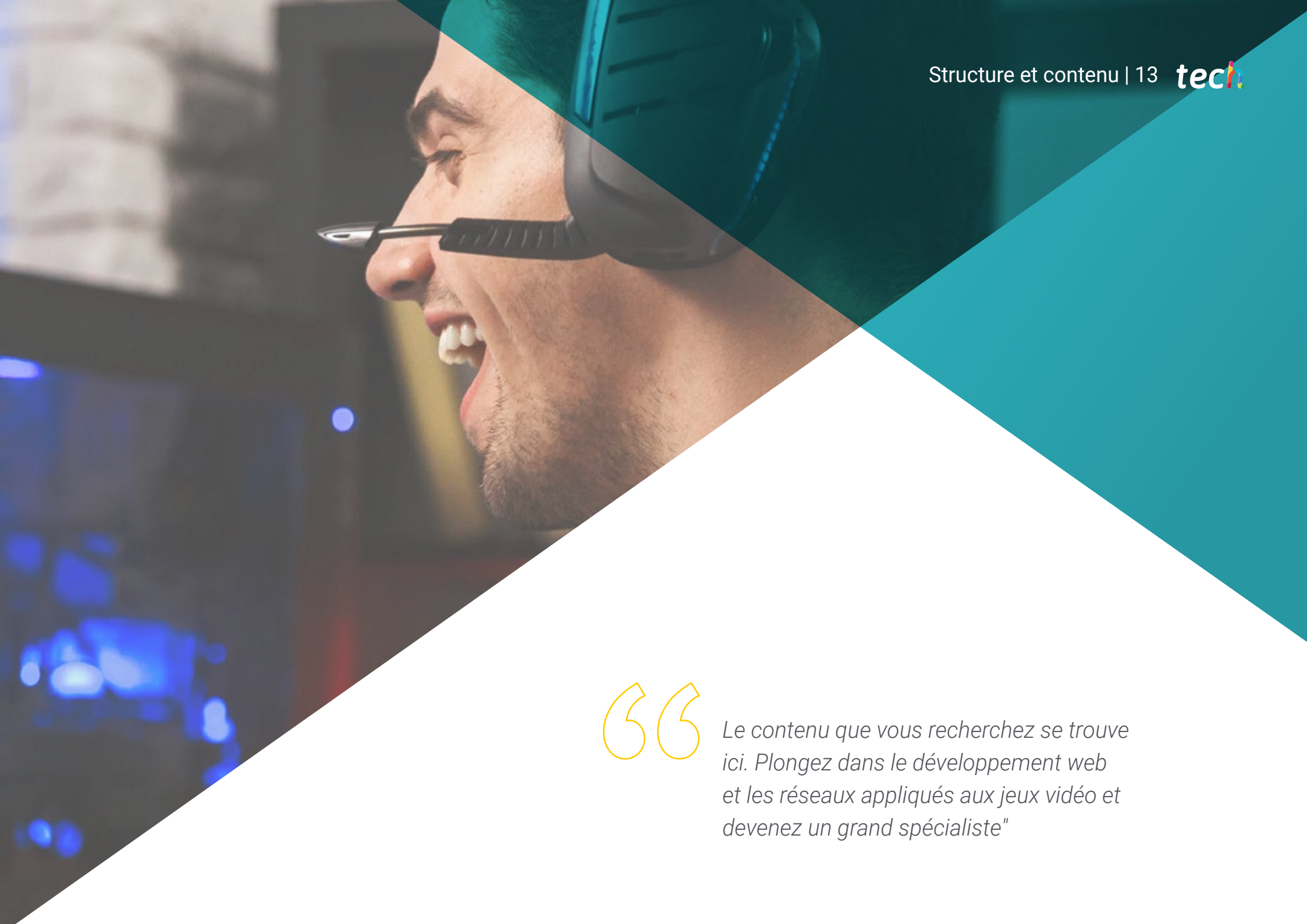
- ◆ Être capable de concevoir des jeux et des applications web interactives avec la documentation correspondante
- ◆ Évaluer les principales caractéristiques des jeux et des applications web interactives afin de communiquer de manière professionnelle et correcte
- ◆ Décrire l'architecture du protocole de contrôle de transmission/protocole Internet (TCP/IP) et le fonctionnement de base des réseaux sans fil
- ◆ Analyser la sécurité appliquée aux jeux vidéo
- ◆ Acquérir la capacité de développer des jeux en ligne multi-joueurs

03

Structure et contenu

Ce Certificat en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo est structuré en 2 modules spécialisés, et a été conçu par des experts de premier plan dans le domaine. Ainsi, TECH s'assure que les étudiants reçoivent le meilleur contenu afin qu'ils puissent l'appliquer immédiatement dans leur domaine professionnel. C'est pourquoi l'orientation de ce programme est idéale pour ceux qui cherchent à améliorer leur carrière à court terme dans le secteur des jeux vidéo.





“

Le contenu que vous recherchez se trouve ici. Plongez dans le développement web et les réseaux appliqués aux jeux vidéo et devenez un grand spécialiste”

Module 1. Design et développement de jeux web

- 1.1. Origines et normes du web
 - 1.1.1. Origines d'internet
 - 1.1.2. Création du World Wide Web
 - 1.1.3. Émergence des normes web
 - 1.1.4. L'essor des normes web
- 1.2. HTTP et structure client-serveur
 - 1.2.1. Rôle client-serveur
 - 1.2.2. Communication client-serveur
 - 1.2.3. Histoire récente
 - 1.2.4. Informatique centralisée
- 1.3. Programmation web: introduction
 - 1.3.1. Concepts de base
 - 1.3.2. Configuration d'un serveur web
 - 1.3.3. Les bases du HTML5
 - 1.3.4. Formulaire HTML
- 1.4. Introduction au HTML et exemples
 - 1.4.1. Histoire du HTML5
 - 1.4.2. Éléments du HTML5
 - 1.4.3. APIS
 - 1.4.4. CCS3
- 1.5. Modèle Objet de Document
 - 1.5.1. Qu'est-ce que le Document Object Model?
 - 1.5.2. Utilisation de DOCTYPE
 - 1.5.3. L'importance de la validation du HTML
 - 1.5.4. Accès aux éléments
 - 1.5.5. Création d'éléments et de textes
 - 1.5.6. Utilisation de innerHTML
 - 1.5.7. Suppression d'un élément de texte ou d'un nœud
 - 1.5.8. Lecture et écriture des attributs d'un élément
 - 1.5.9. Manipulation des styles d'éléments
 - 1.5.10. Joindre plusieurs fichiers à la fois
- 1.6. Introduction au CSS et exemples
 - 1.6.1. Syntaxe CSS3
 - 1.6.2. Feuilles de style
 - 1.6.3. Tags
 - 1.6.4. Sélecteurs
 - 1.6.5. Conception Web avec CSS
- 1.7. Introduction à JavaScript et exemples
 - 1.7.1. Qu'est-ce que JavaScript?
 - 1.7.2. Brève histoire de la langue
 - 1.7.3. Versions de JavaScript
 - 1.7.4. Affichage d'une boîte de dialogue
 - 1.7.5. Syntaxe JavaScript
 - 1.7.6. Comprendre les *Scripts*
 - 1.7.7. Espaces
 - 1.7.8. Commentaires
 - 1.7.9. Fonctions
 - 1.7.10. JavaScript interne et externe
- 1.8. Fonctions JavaScript
 - 1.8.1. Déclarations de fonctions
 - 1.8.2. Expressions de fonctions
 - 1.8.3. Fonctions d'appel
 - 1.8.4. Récursion
 - 1.8.5. Fonctions imbriquées et fermetures
 - 1.8.6. Préservation des variables



- 1.8.7. Fonctions multi-niveaux
- 1.8.8. Conflits de noms
- 1.8.9. Fermetures
- 1.8.10. Paramètres d'une fonction
- 1.9. PlayCanvas pour le développement de jeux web
 - 1.9.1. Qu'est-ce que PlayCanvas?
 - 1.9.2. Configuration du projet
 - 1.9.3. Création d'un objet
 - 1.9.4. Ajout de la physique
 - 1.9.5. Ajout d'un modèle
 - 1.9.6. Modification des paramètres de gravité et de scène
 - 1.9.7. Exécution de *Scripts*
 - 1.9.8. Contrôle de la caméra
- 1.10. Phaser pour le développement de jeux web
 - 1.10.1. Qu'est-ce que Phaser?
 - 1.10.2. Chargement des ressources
 - 1.10.3. Construire le monde
 - 1.10.4. Plateformes
 - 1.10.5. Le joueur
 - 1.10.6. Ajout de la physique
 - 1.10.7. Utilisation du clavier
 - 1.10.8. Ramassage *pickups*
 - 1.10.9. Points et notation
 - 1.10.10. Bombes rebondissantes

Module 2. Réseaux et systèmes multi-joueurs

- 2.1. Histoire et évolution des jeux multijoueurs
 - 2.1.1. Années 1970: premiers jeux multijoueurs
 - 2.1.2. Les années 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 2.1.3. L'essor des jeux vidéo multijoueurs
 - 2.1.4. Multijoueur local et en ligne
 - 2.1.5. Jeux de société
- 2.2. Modèles commerciaux multijoueurs
 - 2.2.1. Origine et fonctionnement des modèles d'entreprise émergents
 - 2.2.2. Services de vente en ligne
 - 2.2.3. Jouer gratuitement
 - 2.2.4. Micropaiements
 - 2.2.5. Publicité
 - 2.2.6. Abonnement avec paiements mensuels
 - 2.2.7. Pay-per-play
 - 2.2.8. Essayez avant d'acheter
- 2.3. Jeux locaux et jeux en réseau
 - 2.3.1. Les jeux locaux: Débuts
 - 2.3.2. Jeux de société: Nintendo et la convivialité en famille
 - 2.3.3. Les jeux en réseau: pour Débuts
 - 2.3.4. Évolution des jeux en réseau
- 2.4. Modèle OSI: Couches I
 - 2.4.1. Modèle OSI: Introduction
 - 2.4.2. Couche physique
 - 2.4.3. Couche liaison de données
 - 2.4.4. Couche réseau
- 2.5. Modèle OSI: Couches II
 - 2.5.1. Couche de transport
 - 2.5.2. Couche session
 - 2.5.3. Couche de présentation
 - 2.5.4. Couche d'application





- 2.6. Réseaux informatiques et Internet
 - 2.6.1. Qu'est-ce qu'un réseau informatique?
 - 2.6.2. Software
 - 2.6.3. Hardware
 - 2.6.4. Serveurs
 - 2.6.5. Stockage en réseau
 - 2.6.6. Protocoles de réseau
- 2.7. Réseaux mobiles et sans fil
 - 2.7.1. Réseau mobile
 - 2.7.2. Réseau sans fil
 - 2.7.3. Fonctionnement des réseaux mobiles
 - 2.7.4. Technologie numérique
- 2.8. Sécurité
 - 2.8.1. Sécurité personnelle
 - 2.8.2. *Hacks* et *Cheats* dans les jeux vidéo
 - 2.8.3. Sécurité anti-tricherie
 - 2.8.4. Analyse des systèmes de sécurité anti-triche
- 2.9. Systèmes multi-joueurs: serveurs
 - 2.9.1. Hébergement de serveurs
 - 2.9.2. Jeux vidéo MMO
 - 2.9.3. Serveurs dédiés aux jeux vidéo
 - 2.9.4. LAN Parties
- 2.10. Conception et programmation de jeux multi-joueurs
 - 2.10.1. Principes fondamentaux de la conception de jeux multijoueurs Unreal
 - 2.10.2. Principes fondamentaux de la conception de jeux vidéo multijoueurs dans Unity
 - 2.10.3. Comment rendre un jeu multijoueur amusant
 - 2.10.4. Au-delà d'une manette: l'innovation dans les contrôles multijoueurs



Vous ne trouverez pas de meilleur programme pour faire aboutir vos projets"

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.



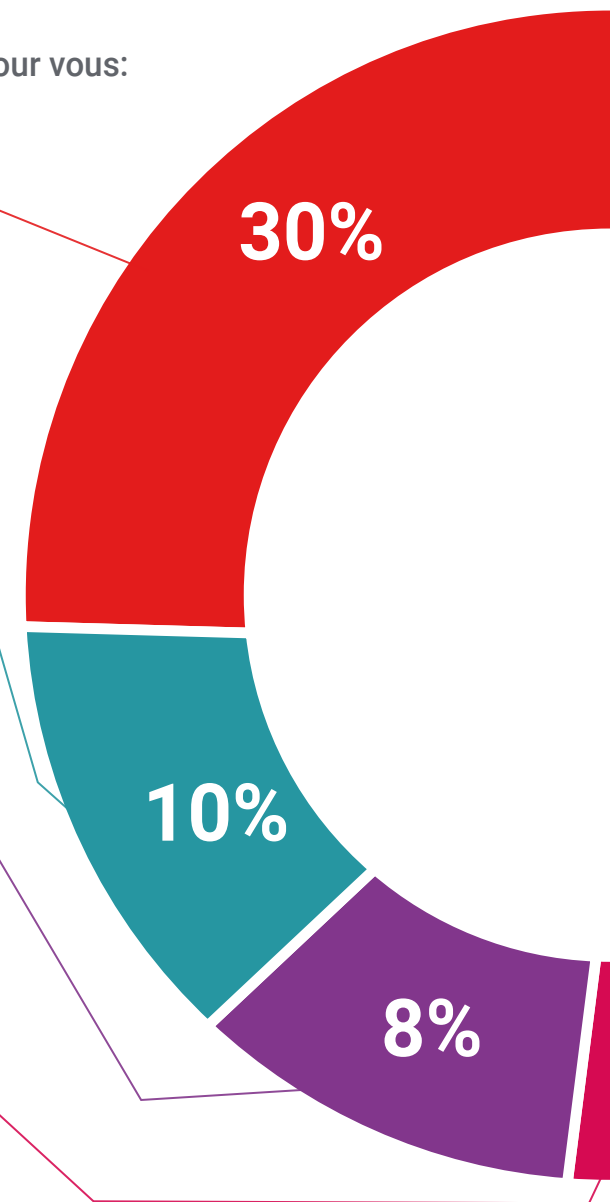
Pratique des aptitudes et des compétences

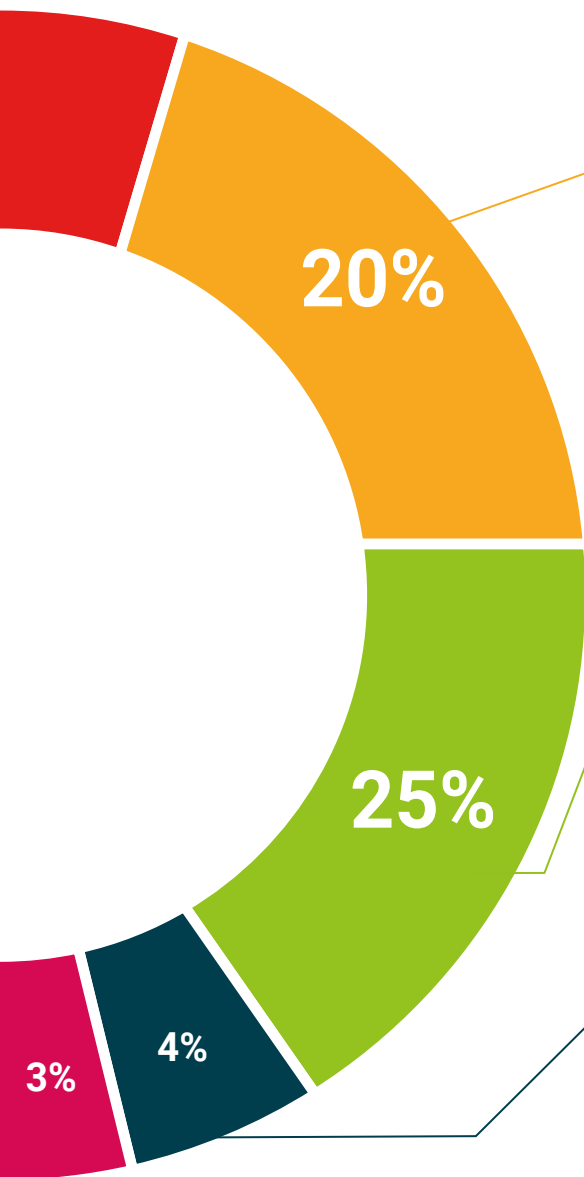
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat en Développement Web et Réseaux pour 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** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Développement Web et Réseaux pour Jeux vidéo**

N.º d'heures officielles: **300 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 qu'il y a
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
Développement Web et
Réseaux pour Jeux vidéo

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

Certificat

Développement Web et
Réseaux pour Jeux vidéo