

PROGRAMME GAME DEVELOPPEUR XR 1^{ème} ANNÉE Annexe 1

Accessible niveau BAC - Tests et entretien - Octobre à Juin

Tarif : 600 h 5650€ (9.41€/h)

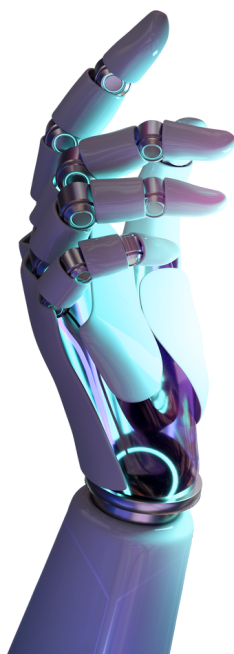
OBJECTIFS DE LA FORMATION : Concevoir et réaliser des projets de jeu vidéo 2D/3D
Concevoir un projet de jeu vidéo à présenter et à pitcher devant un jury professionnel
Réaliser et présenter les documents de présentation et GDD du jeu

MODULES CONCEPTION :

- GAME & LEVEL DESIGN
- CULTURE JEU VIDÉO & HISTOIRE ART
- SOUND DESIGN
- MATHS APPLIQUES

MODULES PROFESSIONNELS :

- ANGLAIS PROFESSIONNEL , JAPONAIS
- ÉCONOMIE & GESTION DE PROJET
- MÉTHODOLOGIE & MÉTHODES AGILES
- ÉCONOMIE & DROIT
- PRÉSENTATION PROJET



MODULES PROGRAMMATION :

- INFORMATIQUE & HARDWARE
- PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET C#.NET
- MOTEUR DE JEU UNITY
- BASE DE DONNÉES
- RENDU LUMIÈRE & VFX SUR MOTEUR DE JEU

MÉTIERS PRÉPARES :

- DÉVELOPPEUR(-SE) 2D/3D UNITY
- DÉVELOPPEUR(-SE) C# / UNITY
- GAME DÉVELOPPEUR

MOYENS PÉDAGOGIQUES :

Mise à disposition d'un PC adapté à la réalité virtuelle et d'un accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur l'institut ou à domicile, logiciels compris.

LIEU : École 62 av Maréchal Joffre 65000 – Annexe 2 Rue André Breyer 65000 Tarbes

MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Contrôle continu et partiels. Productions et mise en situation.

MODALITÉ D'ÉVALUATION DE LA FORMATION

Partiels en janvier et avril - Présentation de production devant jury de professionnels.

SANCTION DE LA FORMATION

BACHELOR Game Développeur XR et un titre professionnel Développeur XR niv. 6 (en cours).

RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Remis lors de l'inscription.