

CURSUS PRO GAME DEVELOPPEUR(-SE) XR ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

Il s'adresse principalement à des profils passionnés par les techniques numériques et disposant d'une bonne culture du jeu vidéo.

Spécialisé sur les techniques de programmation et de game design pour répondre aux exigences des entreprises du secteur du jeu vidéo. Novatrice, elle débouche en 3 ans sur le BACHELOR Game Développeur XR avec les techniques de réalité virtuelle et réalité augmentée et donne accès aux différents métiers de développeur XR, gameplay développeur, développeur 2D/3D

BACHELOR GAME DEVELOPPEUR XR

DEV 1ère année

C# Unity jeu vidéo
600h oct-juin

- Game Design Doc
- C# Unity niveau 1
- Projet Jeu Vidéo 2D/3D

DEV 2ème année

C# Unity AR/VR
600h oct-juin

- Game Design Doc
- C# Unity niveau 2
- Projet Jeu Vidéo AR/VR

DEV 3ème année

C++ Unreal Engine
350h + 250h stage

- Game Design Doc
- C++ Unreal Engine
- Projet Jeu Vidéo

RNCP Game
Développeur XR *

Nos points forts :

- Mise à disposition d'un PC adapté à la réalité virtuelle pendant leur formation
- Des classes de 12 à 15 élèves
- Des expériences professionnelles avec l'organisation de Game Jam régulières avec les créatifs de l'école pour enrichir leur CV

L'évaluation de vos compétences se fait tout le long de votre formation (productions, partiels, projet de fin d'année) par l'équipe pédagogique et par un jury professionnel en fin de cursus, un document de synthèse vous sera aussi remis en fin de formation.

PERSPECTIVES D'EMPLOIS

Secteur du Jeu Vidéo - Etude afjv

C'est la première entreprise culturelle. Elle représente un chiffre d'affaires de 4.9 Milliards d'euros, 26000 emplois en France, 1 ce sont 2000 à 3000 postes qui seront à pouvoir pour répondre à la progression constante d'activité de ce secteur (10% par an). (<https://emploi.afjv.com>). Pénurie de profils disponibles, liée à la concurrence sur les recrutements : des studios de développement de jeux vidéo étrangers, proposant des projets de plus grande envergure ou des salaires plus attractifs ainsi que des secteurs employant des profils similaires (e.g. SSII) Secteur de l'entreprise - Etude CNC. L'expertise française est particulièrement reconnue et la qualité des formations appréciée par les professionnels

PROGRAMME GAME DEVELOPPEUR(-SE) 1ERE ANNEE 600 h ANNEXE 1 5500€ (9.16€/h)

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

MODULE CONCEPTION

- Base du Game Design et du Level Design
- Culture du jeu vidéo, Synopsis, Scénario du jeu
- Sound design

MODULE PROGRAMMATION

- Hardware
- Bases de la programmation (Python)
- Programmation orientée objet C #.NET
- IDE Visual Studio
- Bases de données (SQL, JSON)
- Réseau
- Découverte Moteur de Jeu 2D/3D (Unity)
- Maths appliquées

MODULE PROFESSIONNEL

- Anglais
- Economie et Gestion de Projet
- Méthodes Agiles (SCRUM)
- Présentations VR

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Concevoir et réaliser un projet jeu vidéo 2D et 3D

RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein d'octobre à juin

MOYENS PEDAGOGIQUES :

Mise à disposition d'un PC adapté à la VR 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.

MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Contrôle continu et partiels.
Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Partiel en Janvier et Avril
Réalisation d'un projet de jeu vidéo à présenter devant jury de professionnel

SANCTION DE LA FORMATION

Attestation du bloc de compétences avec pour objectif en fin de cursus un RNCP niveau II

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.

METIERS PREPARES

- Développeur(-se) C# / UNITY
- Développeur(-se) 2D/ 3D
- Développeur(-se) AR/VR

PROGRAMME GAME DEVELOPPEUR(-SE) 2^{EME} ANNEE 600 h ANNEXE 1 5500€ (9.16€/h)

Accessible niveau BAC+1 formation informatique - Dossier et entretien

MODULE CONCEPTION

- Game Design et Level Design
- Culture du jeu vidéo, Synopsis, Scénario du jeu
- Sound design

MODULE PROGRAMMATION

- Hardware avancée
- Unity avancé
- UI basique WPF
- Rendering -Shaders et Théorie de la Rastérisation
- Traitement d'images
- Modules RA/ VR (Unity)
- Module IA et Graphes
- Animation procédurale
- Réseau & Multijoueurs
- VMap interactif
- Maths appliquées

MODULE PROFESSIONNEL

- Anglais
- Economie et Gestion de Projet
- Méthodes Agiles (SCRUM)
- Génie logiciel
- Droit du numérique

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Concevoir et réaliser un projet jeu vidéo VR et projet AR

RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein d'octobre à juin

MOYENS PEDAGOGIQUES :

Mise à disposition d'un PC adapté à la VR 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.

MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Contrôle continu et partiels.
Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Partiels en Janvier et Avril
Présentation de production devant jury en septembre.

SANCTION DE LA FORMATION

Attestation du bloc de compétences avec pour objectif en fin de cursus un RNCP niveau 6

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.

METIERS PREPARES

- Développeur(-se) C# / UNITY
- Développeur(-se) 2D/ 3D
- Développeur(-se) AR/VR
- Développeur(-se) .NET/WPF
- Développeur(-se) GAMEPLAY
- Développeur(-se) RENDU

PROGRAMME GAME DEVELOPPEUR(-SE) 3^{EME} ANNEE 600 h ANNEXE 1 5500€

600 h (350 h+250 h stage) Possibilité de contrats en alternance

Accessible niveau BAC+1 formation informatique - Dossier et entretien

MODULE CONCEPTION

- Game Design et Level Design
- Culture du jeu vidéo, Synopsis, Scénario du jeu
- Maths - Physique mécanique

MODULE PROGRAMMATION

- Bases C++/ Unreal Engine
- Programmation parallèle C++
- Ray-tracing C++
- Unreal Engine avancé
- Bases du Deep Learning
- Programmation massivement parallèle sur GPU
- Hardware GPU
- Rastérisation

MODULE PROFESSIONNEL

- Anglais
- Economie et Gestion de Projet
- Méthodes Agiles (SCRUM)
- Insertion professionnelle

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Concevoir et réaliser un projet jeu vidéo VR et projet AR

RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein janvier – février – septembre (12 semaines)

Suivi de projet mars à juin

Stage professionnel de juin à août

MOYENS PEDAGOGIQUES :

Mise à disposition d'un PC adapté à la VR 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.

MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Contrôle continu et partiels.

Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Présentation de production devant jury en septembre.

SANCTION DE LA FORMATION

BACHELOR Game Développeur XR

RNCP Game Développeur XR – Niveau 6

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.

METIERS PREPARES

- Développeur(-se) C++ / UNREAL ENGINE
- Développeur(-se) 2D/ 3D
- Développeur(-se) AR/VR
- Développeur(-se) .NET/WPF
- Développeur(-se) RENDU