

# DÉVELOPPEUR JEUX VIDÉO

## Formation à distance



Obtenir les compétences nécessaires au développement de Gameplay dans le moteur de jeu Unreal Engine via Blueprint ou C++ (prototypage ou mini projets) ainsi que dans le moteur de jeu Unity via le langage C#.

→ Codes ROME : M1805

### OBJECTIFS :

Connaître les moteurs Unreal et Unity  
Maîtriser les langages en C++ Unreal et C# Unity  
Produire des prototypes à l'aide des différents codes ainsi qu'en Blueprint  
Développer des mécaniques de Gameplay en C++ sur Unreal ou en C# dans Unity  
Programmer une interface de jeu fonctionnelle  
Compiler un exécutable du jeu

### MODULES PROPOSÉS :

- DÉCOUVERTE ET PROGRAMMATION EN C++ DANS UNREAL ENGINE 5
- DÉVELOPPER DES INTERFACES
- DÉCOUVERTE ET PROGRAMMATION EN C# DANS UNITY 3D
- PROGRAMMATION BLUEPRINT

### MÉTIERS VISÉS :

Responsable de programmation, Gameplay Programmer, Programmer UI

### PÉRIODE DE FORMATION

Prochaine session : Du 30/09/2024 au 14/03/2025

### PARCOURS DE FORMATION

350h en distanciel et journées de regroupement,  
233 h en auto-formation et 175 h en entreprise

### RÉUNION D'INFORMATION COLLECTIVE

Le 12 Septembre 2024

### ACCESSIBILITÉ

Formation accessible aux personnes en situation de handicap. Pour toute situation de handicap, nous contacter. Un référent handicap est à votre disposition

**TARIFS :** Nous contacter

### CONTACT

Gaël GEIGER

[g.geiger@objectif3w.com](mailto:g.geiger@objectif3w.com)

04 67 15 01 66

### ADRESSES

2214 Bd de la Lironde

34980 Montferrier-sur-Lez

[www.objectif3w.com](http://www.objectif3w.com)

### PUBLIC VISÉ :

Tout public, Demandeur d'emploi

### MOYENS PÉDAGOGIQUES, TECHNIQUES ET D'ENCADREMENT :

**Moyens pédagogiques :** Cours théoriques, mémos, corrections d'exercices, projets de groupes, interventions de professionnels extérieurs et/ou d'anciens stagiaires, sites spécialisés.

**Moyens techniques :** Un ordinateur par stagiaire, vidéoprojecteur, les logiciels Unreal Engine 5 et Unity 3D.

**Moyens d'encadrement :** Un formateur spécialisé par domaine de compétences par groupe de 20 stagiaires. Les stagiaires bénéficient d'une assistance technique et pédagogique spécifique à la FOAD.

### SUIVI D'EXÉCUTION :

Emergence électronique par demie-journée

### MODALITÉS D'ÉVALUATION :

Exercices spécifiques à différents points clés de la formation, quizz, bilan d'évaluations en milieu et fin de parcours.

### FINANCEMENTS :

Employeur, OPCO, Pôle Emploi, la Région Occitanie et individuel.

### PRÉ-REQUIS :

- Niveau BAC minimum
- Bonnes connaissances de l'outil informatique et de la navigation internet
- Intérêt pour les nouvelles technologies
- Sens logique et facultés de raisonnement indispensables
- Savoir organiser une veille technique et technologique

### MODALITÉS D'INSCRIPTION :

Sélection : Dossier de candidature avec CV, tests de positionnement et entretien individuel.

**Délais d'accès :** entre 1 et 4 semaines avant le début de la formation selon le financement.

### Pour les financements Région Occitanie :

Prescription de formation (non obligatoire) auprès d'un conseiller (Pôle Emploi, Mission Locale, Conseil départemental, Cap Emploi), inscription facultative en tiers-lieux et participation à une réunion collective. Parcours individualisé pour les stagiaires et possibilité de rémunération.

### VALIDATION - CERTIFICATIONS PROPOSÉES :

Attestation de fin de formation

Attestation Unity Certified Programming "User"

**INTERVENANTS** : Formateurs spécialisés dans les métiers du jeu vidéo, expérimentés dans la formation pour adultes.

## PROGRAMME DE FORMATION

### BLOC 1 : PROGRAMMATION EN BLUEPRINT - 49 Heures

Initiation à la notion de moteur de jeu  
 Découverte des outils principaux, de l'interface et de l'architecture du moteur tels que (Actors, Components, GameMode,...)  
 Découverte de la "Programmation Nodale"  
 Apprentissage des bases du Blueprint  
 Gestion des différents outils du Blueprint  
 Bases de programmation nodale  
 Mise en place des Actors  
 Mise en place des Actors Components  
 Créer des fonctions au sein d'un Blueprint Graph  
 Associer des variables et débiter une interaction entre objets  
 Utilisation de Debug visuels pour accompagner le développement et les tests.

### BLOC 2 : DÉCOUVERTE ET PROGRAMMATION EN LANGAGE [C++] DANS UNREAL ENGINE 5 - 67 Heures

Remplacer la programmation Blueprint par du langage code C++  
 Créer des fonctions C++ utilisables en Blueprint  
 Utilisation du langage C++ et Visual Studio pour concevoir différentes mécaniques de Gameplay  
 Gestion précise de la hiérarchie des GameObjects de programmation d'Unreal Engine  
 Apprendre à utiliser de façon correcte les pointeurs dans Unreal Engine (Garbage collector)  
 Programmation d'une interface en jeu via les outils d'Unreal Engine  
 Mettre en place une interface dynamique dans le jeu  
 Créer le menu d'un jeu avec ses différentes fonctions  
 Reproduction d'une interface de jeu fonctionnelle

### BLOC 3 : DÉCOUVERTE ET PROGRAMMATION EN LANGAGE [C#] DANS UNITY 3D - 87 Heures

Connaître l'interface du moteur  
 Apprendre le mode de navigation et la hiérarchie principale d'Unity avec ses objets  
 Utilisation du HUB  
 Apprentissage des viewports et de la logique principale des GameObjects.  
 Approche des différents pipelines de rendu (URP, HDRP, Standard)  
 Appréhender le langage C# entre cours et exercices  
 Mise en place du langage C# au travers le moteur de jeu Unity  
 Apprentissage d'une programmation orientée objet  
 Comprendre et savoir comment programmer le langage C# dans Unity  
 Créer des mécaniques de Gameplay dans Unity  
 Créer des outils permettant de modifier les fonctionnalités du moteur Unity  
 Associer les différents inputs dans le moteur de jeu Unity  
 Mettre en place une interface de jeu fonctionnelle

### TECHNIQUES DE RECHERCHES D'EMPLOI - 14 Heures

Repérage des compétences, des aptitudes, des motivations professionnelles  
 Mise en situation professionnelle  
 Droits applicables au travail  
 Analyse des offres et ciblage des entreprises  
 Développer et/ou construire son réseau, utiliser les réseaux sociaux professionnels, Web marketing

### MODULES TRANSVERSES - 133 Heures

Accompagnement à la FAD	SST (Sauveteur Secouriste du Travail)
Positionnement / Métiers / Intégration	Anglais
Introduction à l'informatique et à la cybersécurité	Assurer une veille technologique
Transition écologique et énergétique / Développement durable	Soft Skills
Citoyenneté	Bilan de formation

### PÉRIODE D'APPLICATION EN ENTREPRISE - 175 heures

Stage pratique en entreprise

**Pas de résultats publiés (taux de satisfaction, de réussite) : 1ère session en cours**

