



PROGRAMME

Formation Création Jeu
Vidéo 2D avec Unity

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

SOFT SKILLS

MARQUE EMPLOYEUR

HANDICAP

PARCOURS CERTIFIANTS

PRÉVENTION

CENTRE

DE FORMATION PROFESSIONNELLE

depuis 2007

Qualiopi
processus certifié

Certification qualité délivrée au titre
de la catégorie «Actions de formation»

PARMI NOS THÉMATIQUES

Devictio
formations

Informatique & Management

- Informatique / Bureautique
- PAO - 3D - Vidéo
- Web / E-Marketing
- Management / Communication
- Juridique / Comptabilité
- Commercial/Efficacité professionnelle
- Handicap
- QVCT / RPS
- Marque employeur
- Parcours certifiants

MAGNIS
FORMATION
by Devictio

Sécurité & Prévention

- AIPR
- SST (Sauveteur Secouriste du Travail) / MAC SST
- Habilitations électriques
- CACES
- Manipulation d'extincteurs
- Hygiène alimentaire
- Travail en hauteur
- CSE SSCT
- Geste & posture TMS
- Sécurité Incendie

Pixio
by Devictio

E-Learning & Développement personnel

- Langues étrangères
- Développement commercial DISC & WPMOT
- Développement personnel
- E-learning
- Marketing Entreprise
- Parcours en digital

DES FORMATIONS

QUALIFIANTES ET CERTIFIANTES



“ Tous nos formateurs sont des consultants et des professionnels **experts** dans leur domaine d'intervention [...] ”

VOUS ÊTES

Une entreprise et vous souhaitez développer les compétences de vos salariés ? Renforcer votre marque employeur ? Renforcer la prévention et la sécurité dans vos locaux ?

Un particulier (salarié ou demandeur d'emploi) et vous souhaitez acquérir ou renforcer vos compétences sur les outils informatiques, en soft skills ou en développement personnel ? Obtenir une certification professionnelle ?

NOS SOLUTIONS

Formation en groupe ou sur-mesure, en centre ou sur site. Présentiel, distanciel, e-learning, apprentissage mixte (blended learning). Nos stages comprennent des mises en situation et de nombreux travaux pratiques. Nos certifications professionnelles vous permettront de mettre en avant votre expertise.

NOS FORMATEURS

Nos formateurs sont à la fois professionnels et intervenants, ils vous font bénéficier de leur expérience professionnelle cumulée à leur compétence pédagogique. Quel que soit votre niveau, ils sauront vous écouter et vous accompagner pour vous aider à acquérir toutes les compétences nécessaires.

FAITES NOUS PART DE VOTRE PROJET

04 72 64 25 19

formation@devictio.fr

Formation Création Jeu Vidéo 2D avec Unity

D[®]

Référence : PV3JEUVID523

Nombre de stagiaires max : 5

Public en situation de handicap :

Notre organisme est charté Handicap +. Chaque apprenant en situation de handicap peut effectuer une demande d'adaptation de sa formation à l'adresse suivante : handicap@devictio.fr

Public visé :

Toute personne souhaitant créer un jeu vidéo en 2D.

Objectifs :

Dans cette formation nous apprendrons les fondamentaux de la création de jeu vidéo 2D à l'aide du moteur Unity. Nous aborderons les notions générales de gamedesign et comment les retranscrire à l'aide des différents outils de l'éditeur Unity et du langage C#. Au cours de la semaine, le stagiaire créera un prototype fonctionnel répondant à un plan établi avec l'aide du formateur.

Moyens techniques et pédagogiques :

Mises en situation par le biais d'exercices.

Répétitions des manipulations pour mémoriser l'utilisation des outils présentés.

Un ordinateur par personne.

Support de cours remis sur clé USB ou en format papier à la fin de la formation.

Modalités d'évaluation :

Évaluation pédagogique (orale et/ou écrite) effectuée à la fin de la formation afin d'attester l'acquisition de compétences. Exercice de synthèse.

Validation de la formation :

Attestation de fin de formation envoyée par mail.

Pré-requis : Maîtrise de la création d'éléments visuels en 2D (Personnages et Environnements) et de leur animation.

Formateur : Samuel

Durée : 5 jour(s) / 35 heures

Points abordés :

Introduction au Gamedesign

Définition du projet

- Explorer les genres de jeu et leurs particularités.
- Comprendre les « trois C » essentiels.
- Utiliser le modèle du cercle d'or pour définir le « Pourquoi, Comment et Quoi ».
- Attirer le joueur grâce à un concept accrocheur.

Construction de la bible du Gamedesign

- Analyser et définir les boucles de gameplay.
- Élaborer un plan d'action structuré pour le projet.

Étape I : Préparation du projet

Gestion des versions avec Git

- Configuration et utilisation des projets via GitLab.
- Installer Git et une interface utilisateur adaptée.
- Maîtriser les concepts de working tree, commit, push et pull.

Création du projet dans Unity

- Introduction à Unity Engine et Unity Editor.
- Sélection de la version et du template adéquat en fonction des pipelines graphiques.

Étape II : Exploration de l'éditeur

Prise en main de l'interface Unity

- Découvrir et naviguer dans la scène, la hiérarchie, et la vue « Game ».
- Comprendre les onglets « Project », « Inspector » et la console.

Première scène de jeu

- Créer et gérer des préfabs.
- Importer des assets dans le projet.
- Configurer une caméra orthographique.
- Manipuler le composant « SpriteRenderer ».

Premières bases en programmation C#

- Découvrir la syntaxe fondamentale en C#.
- Capturer les inputs et programmer un contrôleur basique pour le joueur.
- Déboguer le code avec la console et intégrer un IDE à Unity.

Étape III : Approfondissement des compétences

Animation dans Unity

- Paramétrer et utiliser l'animateur.
- Contrôler les animations via le code.
- Manipuler des planches de sprites.

Gestion de la physique

- Comprendre et configurer les rigidbodies et colliders.
- Détecter les collisions et déclencher des interactions.
- Utiliser les layers pour la gestion des interactions.
- Créer des éléments interactifs tels que des objets destructibles ou des power-ups.

Conception de l'interface utilisateur

- Configurer les canvas, boutons, panneaux et autres éléments d'interface.
- Créer un gestionnaire d'événements pour synchroniser les systèmes.

Étape IV : Création de personnages non-joueurs (PNJ)

Évolution du joueur vers le PNJ

- Réutiliser et adapter des scripts existants grâce à l'héritage.
- Programmer des déplacements simples pour les PNJ.

Introduction à l'intelligence artificielle

- Implémenter des déplacements avancés avec NavMesh.
- Structurer le comportement des IA grâce à des automates.

Comportements alliés ou ennemis

- Initier des combats en temps réel en 2D.
- Utiliser les Scriptable Objects pour gérer les données.

Progression dans le jeu

- Concevoir des niveaux multiples avec navigation entre eux.
- Faire évoluer les personnages au fil des niveaux.
- Préserver les données entre les scènes.
- Intégrer des écrans de fin de partie (victoire/défaite).

Étape V : Finalisation du projet

Améliorer les sensations de jeu

- Ajouter des feedbacks visuels et sonores pour renforcer l'immersion.
- Exploiter les effets visuels et le post-processing.

Navigation dans le jeu

- Concevoir un menu principal et un écran de crédits.
- Gérer les paramètres utilisateurs et les fonctionnalités de sauvegarde.

Exportation et diffusion

- Construire le projet pour la distribution.
- Prévoir les aspects liés à la diffusion et au partage.
- Préparer les étapes pour des projets plus complexes et ambitieux.

NOS TARIFS

INTER dans nos locaux	2990 €* (598 €* / jour)
INTRA dans toute la France	sur devis

* Nos formations ne sont pas soumises à la TVA



FINANCEMENT



COMMENT FINANCER SA FORMATION ?

IL EXISTE PLUSIEURS DISPOSITIFS DE FINANCEMENT

- Compte Personnel de Formation (CPF)
- AIF (Pôle Emploi)
- FNE-Formation
- Fonds d'assurances formations (FAF)
- Contrats cadres
- Opérateurs de compétences (OPCO)
- Plan de Développement des compétences



CONTACTEZ NOUS !

04 72 64 25 19



magnis-formation.fr



pixio-formation.fr



devictio.fr

CENTRE

DE FORMATION PROFESSIONNELLE

📍 12 place Bir Hakeim - 69003 Lyon (siège)

📍 57 rue d'Amsterdam - 75008 Paris

✉ formation@devictio.fr

f facebook.com/organisme.de.formation

in fr.linkedin.com/company/devictio

📷 instagram.com/devictioformations