USMU2M - Approfondissement Middleware

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU2M

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Avoir la dernière version d'Unreal d'installée et/ou une version commune au groupe rejoint par l'élève.

Objectifs pédagogiques

Acquérir une vision de base des middlewares de jeu vidéo, notamment Unity et Unreal

Acquérir l'autonomie professionnelle nécessaire à résoudre les problèmes de développement liés aux middlewares.
Préparation de la Licence 3.

Compétences

Connaissance et maîtrise du moteur 3D Unreal Engine.

Programme

Contenu

1 - Théorie et techniques

- Présentation du moteur Unreal.

2 - Level design

- Création de scène avec le middleware et paramétrage pour le PC.
- Finalisation, optimisation, polish projet.

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1

Exercices individuels ou en groupe : 70 %

Défi : présentation en groupe (jeu final) à des professionnels 30 %