USRS4N - Approfondissement middleware de jeux vidéo

Mis à jour le 25-06-2025

Code : USRS4N

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :
Cnam - Enjmin licences
138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Avoir suivi l'atelier US335U (avoir déjà une base de middleware) pour accélérer dans la découverte du paramétrage réseau et multiplateforme.

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 vidéos, notamment Unity et Unreal

Acquérir l'autonomie professionnelle nécessaire à résoudre les problèmes de développement liés aux middlewares

Compétences

Créer un jeu jouable et fonctionnel à toutes les phases de la production d'un tel produit

Faire communiquer différent types de machines à travers Internet dans le cadre d'un jeu vidéo multijoueurs

Programme

Contenu

Les moteurs 3D temps-réel

Création de scène avec le middleware et paramétrage pour le PC

Paramétrage réseau et multiplateformes dédiées

Finalisation, optimisation, debug et 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 %

Session 2

Remise du jeu amélioré en fonction des retours des professionnels