

Scratch, programmer des jeux et des animations tutorat en option

Réf : 4SZ - Prix 2023 : 89CHF HT

Cette formation digitale a pour objectifs de vous faire découvrir l'outil Scratch et à travers l'univers du jeu, et de façon progressive, de découvrir des notions de programmation telles que les boucles, les conditions ou les variables. Elle s'adresse à toute personne, qui débute avec Scratch et qui souhaite créer des jeux et des animations. La pédagogie s'appuie sur un auto-apprentissage séquencé par actions de l'utilisateur sur l'environnement à maîtriser. Une option de tutorat vient renforcer l'apprentissage (option non disponible actuellement).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Connaître les fonctionnalités de Scratch

Manipuler les blocs pour réaliser des programmes de jeux vidéo ou d'animation.

Utiliser des notions de programmation

PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Pédagogie active mixant pratique, théorie, gamification et partages. Un chef de projet coordonne les échanges et un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM et accessible en illimité pendant 1 an.

ACTIVITÉS DIGITALES

Démonstrations, cours enregistrés, partages de bonnes pratiques, quiz, fiches de synthèse.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 01/2023

1) Présentation de Scratch

- L'interface.
- Les sprites.
- Les arrière-plans.
- L'éditeur graphique.
- L'éditeur de sons.
- La dissection d'un jeu.

2) Notions de programmation

- Introduction à la programmation.
- Les instructions.
- Les conditions.
- Les variables.
- Les messages.

3) Techniques utilisées dans les jeux vidéo

- Déplacer les sprites.
- Créer un effet gravité.
- Utiliser les techniques de détection.
- Gérer les points/ les vies.

PARTICIPANTS

Toute personne, qui débute avec Scratch et qui souhaite créer des jeux et des animations.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

4) Techniques pour l'animation

- Animer les costumes.
- Modifier les arrière-plans.
- Créer un effet défilement.
- Programmer un dialogue.