

## Unreal Engine 5

Game UI/UX : Pratiques professionnelles et mise en application dans Unreal.

Taux de satisfaction des apprenants :		Nombre de stagiaires par an :
En cours		En cours



### PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

### PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'outil informatique et pratique de l'environnement 3D.

### DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

5 jours de 7h : 35h avec cours en direct + pratique  
La formation se déroule à distance à travers Zoom.

### DÉLAI D'ACCÈS

12 jours entre l'inscription et le début de la formation.

### LIEU DE LA FORMATION

Via l'application Zoom.

**Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap :**

**Dominique Rodriguez**

**[d.rodriquez@artfactory-formation.fr](mailto:d.rodriquez@artfactory-formation.fr)**

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Connaître les règles de bases de l'UI/UX dans le jeu vidéo. Pouvoir analyser des UI de jeux déjà existants. Comprendre à quoi correspondent les paramètres, de l'outil et faciliter son utilisation. Connaître l'UI pour les options d'accessibilité.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés.
- QCM : contrôle des connaissances acquises.

### MÉTHODES MOBILISÉES

- Plate-forme de partage, groupe de travail sur Zoom.
- Le formateur possèdera un micro et une caméra de qualité.
- Chaque cours en visioconférence sera enregistré sur la plateforme de partage.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.
- Le stagiaire pourra revoir le cours en vidéo chez lui pendant ou après la formation.
- Il aura accès à ces vidéos via un drive.

### Jour 1

#### Module 1

##### Focus théorique high-level sur l'UX/UI

1. Connaître les contraintes principales d'une GUI.
2. Avoir les bases en UX.
3. Identifier des problèmes d'ergonomie et de conception, savoir les anticiper pour les éviter ou savoir les adresser s'ils sont déjà là.
4. Connaître les besoins liés à l'accessibilité.

### Jour 2

#### Module 2

##### Focus précis et concret sur l'UI dans les jeux et mise en application dans l'éditeur de jeu

5. Connaître les étapes clés pour produire une GUI.
6. Savoir choisir les bonnes typographies pour rester lisible tout en insufflant du style et éviter les problèmes de localisation.
7. Savoir analyser précisément une UI existante pour en identifier les qualités et problèmes.
8. Connaître les différents types de HUD et leurs usages.

### Jour 3

#### Module 2 (suite)

##### Mise en pratique des acquis dans l'éditeur de jeu.

9. Savoir interpréter une requête high level de game design pour en sortir une proposition d'UX solide.
10. Savoir trouver des bonnes références comparables, répondant à un besoin précis.
11. Savoir faire des wireframes et des flowcharts
12. Savoir préparer ses assets Unreal en fonction du besoin.
13. Connaître les principaux widgets de base de l'éditeur.
14. Connaître les différents types de variables.
15. Connaître les bonnes pratiques pour créer des widgets personnalisés dans l'éditeur.
16. Mettre en application les acquis théoriques.

### Jour 4

#### Module 3

##### Focus sur les fonctionnalités avancées de scripting dans l'éditeur

17. Savoir gérer les interactions souris/gamepad.
18. Savoir architecturer ses widgets en utilisant des concepts de POO.
19. Savoir utiliser l'événement modèle d'UE pour communiquer entre widgets.
20. Savoir faire un menu "statique".

21. Savoir faire un menu peuplé de manière "dynamique".
22. Savoir monter des écrans responsive depuis un document de design.
23. Savoir utiliser des BP Library, Interface et enums.
24. Connaître les fonctionnalités de textes avancées.
25. Connaître les bonnes pratiques pour la localisation.

### Jour 5

#### Module 4

##### Focus sur les fonctionnalités avancées de materials dans l'éditeur afin de rendre l'interface agréable et animée

26. Savoir préparer des materials pour l'UI.
27. Savoir organiser les materials, fonctions et paramètres pour avoir un système souple et maintenable.
28. Appliquer les materials dans l'UI et les manipuler en script/code.
29. Animer les materials dans l'UI pour communiquer des feedbacks aux joueurs.
30. Savoir utiliser des fonctionnalités avancées de contrôles de materials et animations.