

Certificat

Art dans les Jeux Vidéo



tech université
technologique

Certificat Art dans les Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/art-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

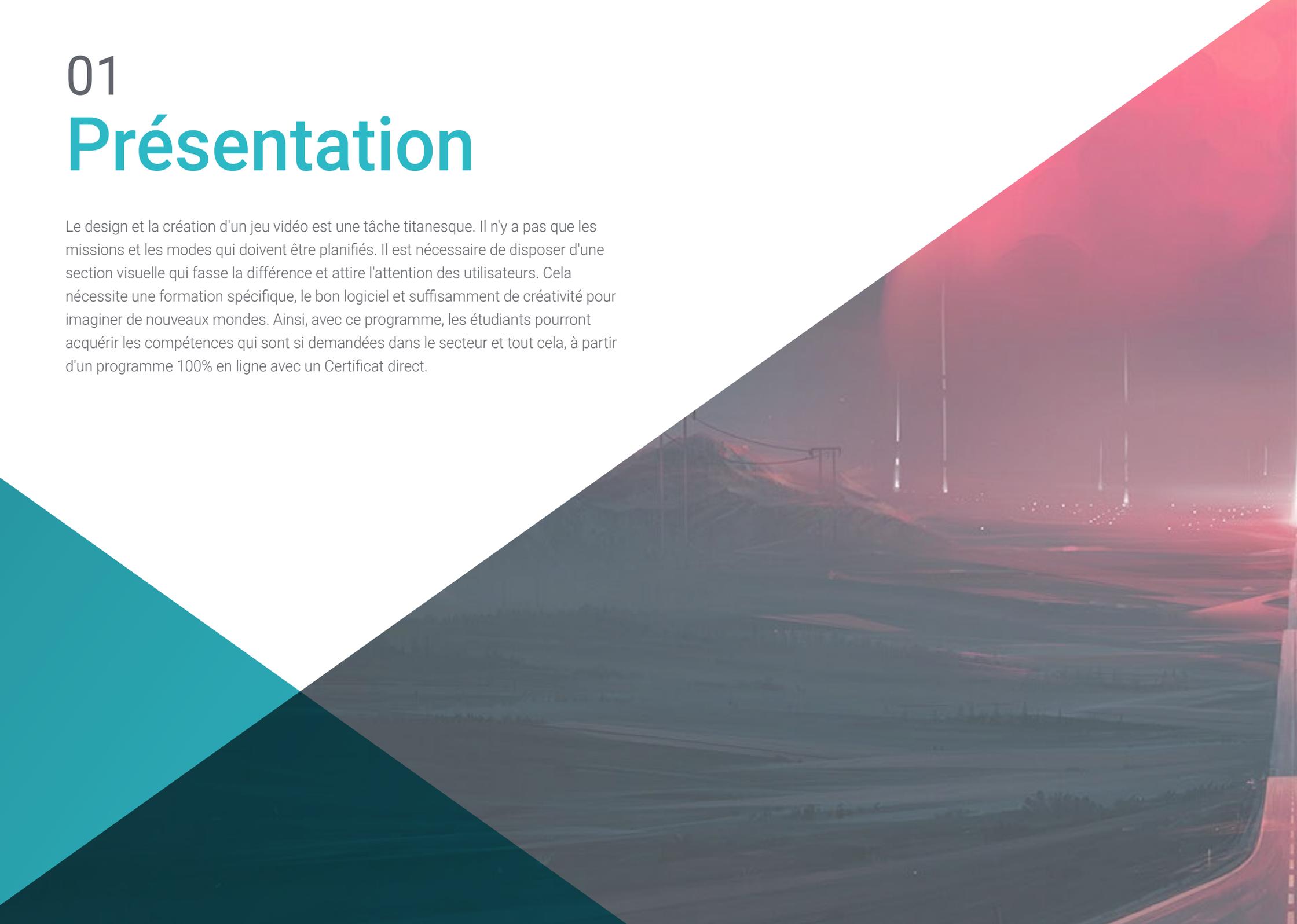
Diplôme

page 28

01

Présentation

Le design et la création d'un jeu vidéo est une tâche titanesque. Il n'y a pas que les missions et les modes qui doivent être planifiés. Il est nécessaire de disposer d'une section visuelle qui fasse la différence et attire l'attention des utilisateurs. Cela nécessite une formation spécifique, le bon logiciel et suffisamment de créativité pour imaginer de nouveaux mondes. Ainsi, avec ce programme, les étudiants pourront acquérir les compétences qui sont si demandées dans le secteur et tout cela, à partir d'un programme 100% en ligne avec un Certificat direct.



“

*Les Gamers ont besoin d'images
et de paysages stimulants, qui les
incitent à terminer un jeu vidéo"*

Les jeux vidéo sont bien plus qu'un ensemble de personnages sur un écran qui sont contrôlés par un agent externe. Ils sont une expression artistique et unique, qui a été favorisée par les innombrables avancées technologiques du secteur. Il n'est donc pas surprenant de trouver des titres si réalistes qu'ils font s'interroger même les joueurs les plus expérimentés.

De même, de nombreux jeux vidéo ont été qualifiés d'"œuvres d'art" pour leurs visuels et leur narration visuelle, créant une expérience émotionnelle pour le joueur et une empreinte sur l'industrie, comme *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) o *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Ainsi, la figure du concepteur est d'une importance capitale dans ce domaine, car il sera chargé de développer l'histoire visuelle d'un jeu vidéo et de veiller à ce que la qualité soit la même de la première minute à la fin du jeu. Par conséquent, ce Certificat a été développé pour aider les étudiants à se spécialiser dans ce domaine. Ainsi, l'étudiant apprendra et maîtrisera la théorie artistique et la théorie des couleurs à l'aide de programmes tels que Photoshop et Studio Max.

Tout cela, concentré dans un programme avec une modalité entièrement en ligne, dans lequel l'étudiant décidera du meilleur moment et du meilleur endroit pour suivre chaque cours. L'étudiant pourra également accéder au contenu de n'importe où dans le monde, ce qui est essentiel pour planifier ses sessions d'étude. Enfin, vous n'aurez pas à présenter de projet final, ce qui vous garantit une qualification directe qui vous permettra de travailler immédiatement comme concepteur artistique.

Ce **Certificat en Art dans les Jeux Vidéo** contient un programme Éducatifs spécialisé et innovant. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ L'attention particulière qu'il accorde aux possibilités d'emploi fait que son contenu est axé sur ce domaine
- ◆ Les contenus, présentés sous différents formats, permettent d'offrir un enseignement spécialisé dans l'art du jeu vidéo, adapté aux besoins des étudiants
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Réalisez le modelage des personnages d'un jeu vidéo en utilisant le meilleur logiciel du marché Studio Max et Mudbox"

“ Vous avez le potentiel et la passion pour devenir le meilleur concepteur artistique de jeux. Inscrivez-vous dès maintenant pour atteindre cet objectif”

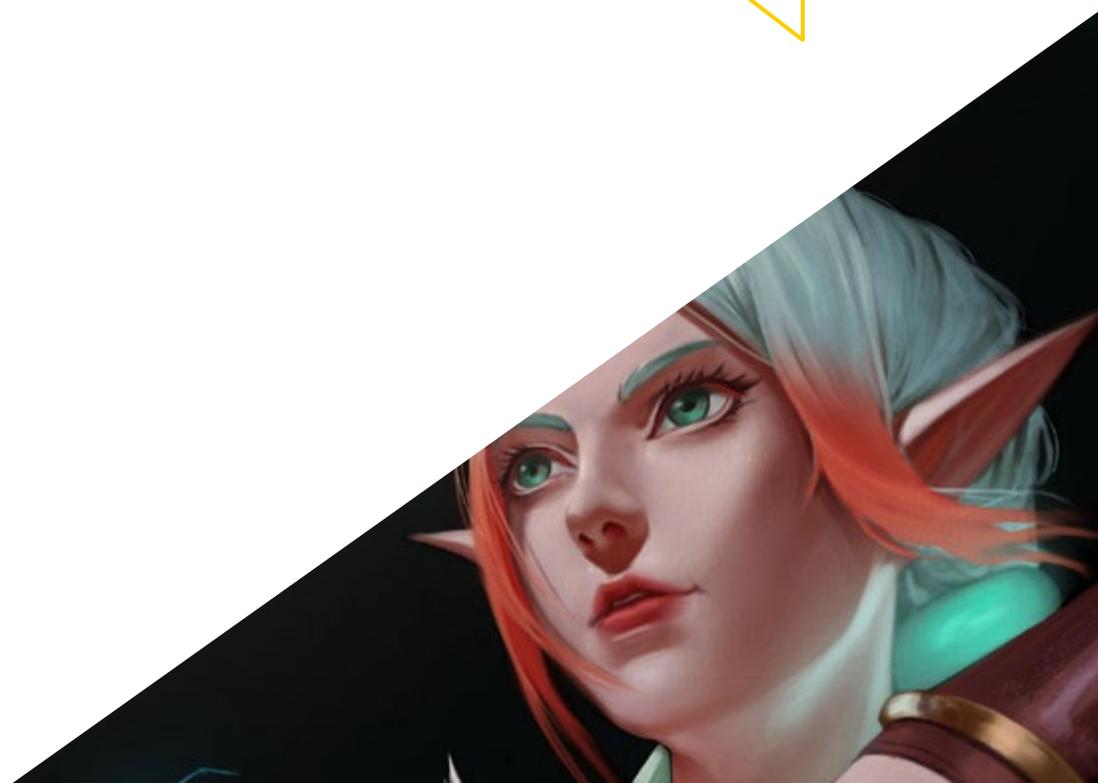
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

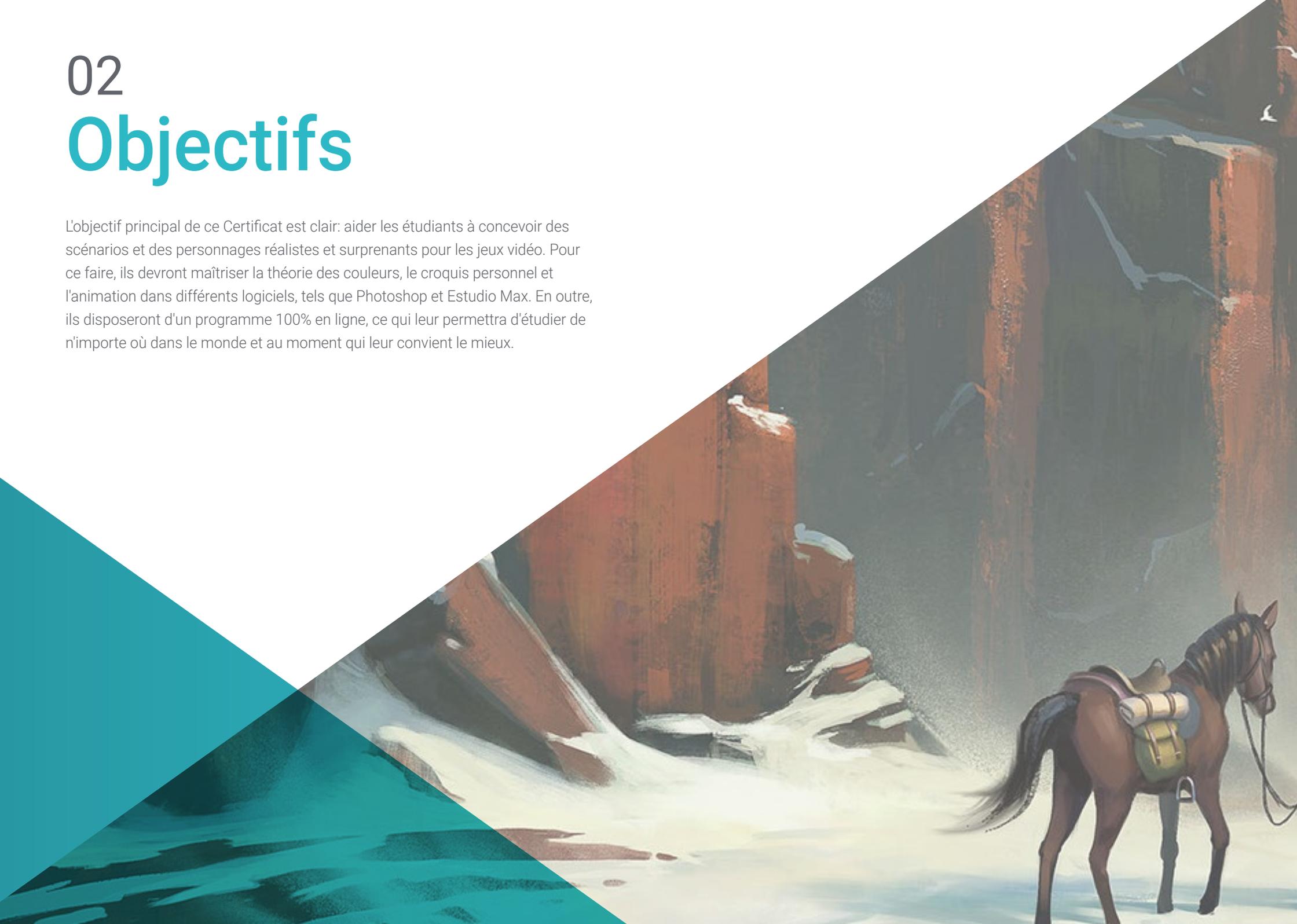
La qualification directe de ce programme vous aidera à travailler immédiatement en tant que concepteur artistique de jeux vidéo.

Créez de nouveaux scénarios qui rompent avec la réalité grâce à ce Certificat.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat est clair: aider les étudiants à concevoir des scénarios et des personnages réalistes et surprenants pour les jeux vidéo. Pour ce faire, ils devront maîtriser la théorie des couleurs, le croquis personnel et l'animation dans différents logiciels, tels que Photoshop et Estudio Max. En outre, ils disposeront d'un programme 100% en ligne, ce qui leur permettra d'étudier de n'importe où dans le monde et au moment qui leur convient le mieux.





“

*À la fin de ce programme, vous
atteindrez tous vos objectifs: devenir
un designer artistique prestigieux”*



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les différents genres de jeux vidéo, le concept de gameplay et ses caractéristiques afin de les appliquer dans l'analyse des jeux vidéo ou dans la création de design de Jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production d'un jeu vidéo et la méthodologie SCRUM pour la production de projets
- ◆ Apprendre les bases de la conception de jeux vidéo et les connaissances théoriques qu'un concepteur de jeux vidéo doit connaître
- ◆ Générer des idées et créer des histoires, des intrigues et des scripts divertissants pour les jeux vidéo
- ◆ Connaître les bases théoriques et pratiques de la conception artistique d'un jeu vidéo
- ◆ Être capable de créer une *Startup* indépendante de divertissement numérique





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître la théorie artistique, la théorie des couleurs, la théorie des personnages et de l'environnement
- ◆ Créer des croquis et des *Concept Art* complexes et connaître les styles artistiques des personnages et des décors, ainsi que les typologies de décors et leur représentation dans les dessins
- ◆ Plongez dans la création de personnages, d'objets et d'environnements en 2D avec les programmes Photoshop
- ◆ Créer des objets, des personnages et des environnements en 3D avec 3D Studio Max y Mudbox

“

La qualification directe de ce Certificat vous permettra de travailler immédiatement dans ce qui vous passionne le plus: la conception artistique de jeux vidéo"

03

Direction de la formation

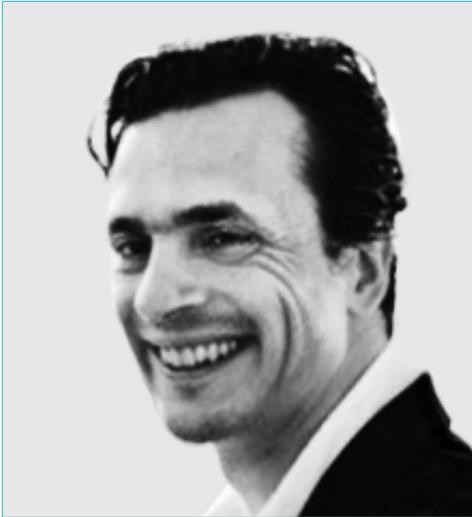
Le corps enseignant chargé de superviser et d'enseigner les contenus de ce programme dispose d'un parcours professionnel impeccable dans le monde des jeux vidéo. Ils ont été responsables de grands projets internationaux et connaissent le fonctionnement des outils utilisés par les grandes figures du secteur. Ils sont donc plus que qualifiés pour donner un coup de pouce à la carrière professionnelle des étudiants grâce à ce programme de Certificat direct.



“

Une équipe pédagogique spécialisée vous aidera à obtenir ce Certificat"

Direction



M. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Créateur Narratif aux Studios Saona, Espagne
- Créateur Narratif chez Stage Clear Studios développant un produit confidentiel
- Créateur Narratif chez HeYou Games dans le projet "Youturbo"
- Concepteur et scénariste de produits d'apprentissage en ligne et de serious games pour Telefónica Learning Services, TAK et Bizpills
- Level designer chez Indigo pour le projet "Meatball Marathon"
- Professeur de scénario dans le cadre du Master de création de jeux vidéo de l'Université de Malaga
- Professeur de cours en Conception et Production Narratives dans le domaine des jeux vidéo au département cinéma du TAI, Madrid
- Professeur dans les Ateliers de Design Narratif et de Scénario, et dans le Diplôme de Design de Jeu Vidéo à l'ESCAV, Grenade
- Diplôme en Philologie Hispanique de l'Université de Grenade
- Master en Créativité et Scénario de Télévision de l'Universidad Rey Juan Carlos, Madrid



04

Structure et contenu

La structure du contenu de ce diplôme permettra aux étudiants d'agir plus facilement en tant que concepteurs artistiques. Ainsi, ils apprendront non seulement à faire de la modélisation 2D et 3D, mais aussi à manier les outils que les professionnels du secteur utilisent pour faire un travail impeccable. Pour autant, ils seront plus que prêts à faire évoluer leur carrière, à tracer leur chemin et à se différencier des autres.





“ Ce programme est spécialement conçu pour vous aider à progresser dans votre carrière de designer”

Module 1. L'art dans les Jeux vidéo

- 1.1. L'art
 - 1.1.1. Bases artistiques
 - 1.1.2. Théorie des couleurs
 - 1.1.3. Software
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Sketch
 - 1.2.2. *Concept Art*
 - 1.2.3. Détails
- 1.3. Scénarios pour les jeux vidéo
 - 1.3.1. Scénarios non modulaires
 - 1.3.2. Scénarios modulaires
 - 1.3.3. Props et objets environnementaux
- 1.4. Réglages
 - 1.4.1. Fantaisie
 - 1.4.2. Réaliste
 - 1.4.3. Science-fiction
- 1.5. Props et objets
 - 1.5.1. Organique
 - 1.5.2. Inorganique
 - 1.5.3. Détails
- 1.6. Personnages et éléments de jeux vidéo
 - 1.6.1. Création de personnages
 - 1.6.2. Création environnements de jeux vidéo
 - 1.6.3. Création objets Props





- 1.7. Styles Cartoon
 - 1.7.1. Cartoon
 - 1.7.2. Manga
 - 1.7.3. Hyperréalisme
- 1.8. Style manga
 - 1.8.1. Dessin de personnage de manga
 - 1.8.2. Environnement de dessin de mangas
 - 1.8.3. Dessin d'Objets de manga
- 1.9. Style réaliste
 - 1.9.1. Dessiner un personnage réaliste
 - 1.9.2. Environnement réaliste
 - 1.9.3. Objets réalistes
- 1.10. Détails finaux
 - 1.10.1. Dernières retouches
 - 1.10.2. Évolution et style
 - 1.10.3. Détails et améliorations

“

Les jeux vidéo sont des arts et vous serez en mesure de créer le prochain chef-d'œuvre avec tout ce que vous apprendrez dans ce Certificat"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Art dans les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des contraintes de déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat en Art dans les Jeux Vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Art dans les Jeux Vidéo**

N.º d'heures Officielles: **150 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Art dans les Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Art dans les Jeux Vidéo

