

Certificat

Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D





tech universit 
technologique

Certificat Production et Pitching pour Jeux vid o 3D

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Quali cation: TECH Universit  Technologique
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/production-pitching-jeux-video-3d

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

Avant de créer, d'éditer et de lancer un produit audiovisuel de qualité et de format élevé, il est nécessaire de planifier à l'avance l'intrigue, l'idée principale et les développements possibles. Le *pitching* est une partie indispensable du travail du concepteur, tout comme le maintien d'une bonne organisation lors de la production de contenu. Dans le secteur du jeu vidéo, il est essentiel de se répartir dans des équipes de développement efficaces, de mettre en œuvre de bonnes pratiques de production et d'utiliser des méthodologies agiles qui facilitent le travail. Ce programme a été créé précisément pour approfondir toutes ces questions, en donnant au concepteur les bons outils pour mener ses projets à leur plein potentiel. Le format du programme est 100 % en ligne, de sorte que les étudiants pourront mettre à jour leurs connaissances dans diverses compétences de production sans les contraintes typiques des horaires fixes ou des cours en face à face.



“

Le meilleur programme pour approfondir vos connaissances en matière de production et de présentation de projets de grande envergure, avec des modules consacrés à l'analyse de la production, à la hiérarchisation des objectifs et à la recherche d'investissements"

Les grands projets audiovisuels sont nés de grandes idées. Cependant, l'un des processus les plus ardues et les plus difficiles dans le monde de l'industrie du jeu vidéo est de les matérialiser. C'est la raison pour laquelle le diplôme de production et de présentation de jeux vidéo en 3D a été créé, afin d'encourager le concepteur à présenter un *pitch* à fort impact, tout en organisant son propre travail et son équipe de production d'une manière beaucoup plus efficace.

Afin de permettre à un plus grand nombre de professionnels de montrer au monde leurs compétences et leurs capacités en matière de conception, TECH et son équipe d'experts ont mis au point ce Certificat. Il s'agit d'un programme qui approfondit le point de vue de la production, de ses caractéristiques méthodologiques à son processus de commercialisation, afin qu'un plus grand nombre de professionnels puissent montrer au monde leurs idées mises en pratique et leurs produits audiovisuels. Un programme immersif et multidisciplinaire 100% en ligne, compatible avec les responsabilités professionnelles ou personnelles les plus exigeantes.

Pour faciliter l'étude, une vaste bibliothèque multimédia de matériel supplémentaire a été créée, comprenant des vidéos détaillées, des exercices de prise de conscience, des articles de recherche, des lectures complémentaires et des résumés dynamiques. En outre, tout le matériel sera disponible dès le début du cours et pourra être consulté à tout moment à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet.

Ce **Certificat en Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en jeux vidéo et en technologie
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Actualisez vos connaissances en matière de Production et Pitching avec ce programme et apprenez à vendre et à publier vos projets audiovisuels pour en faire un succès mondial"

“

Ce programme vous permettra de concevoir un plan d'action pour présenter vos idées à un cabinet ou à une entreprise qui souhaite parrainer vos projets"

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

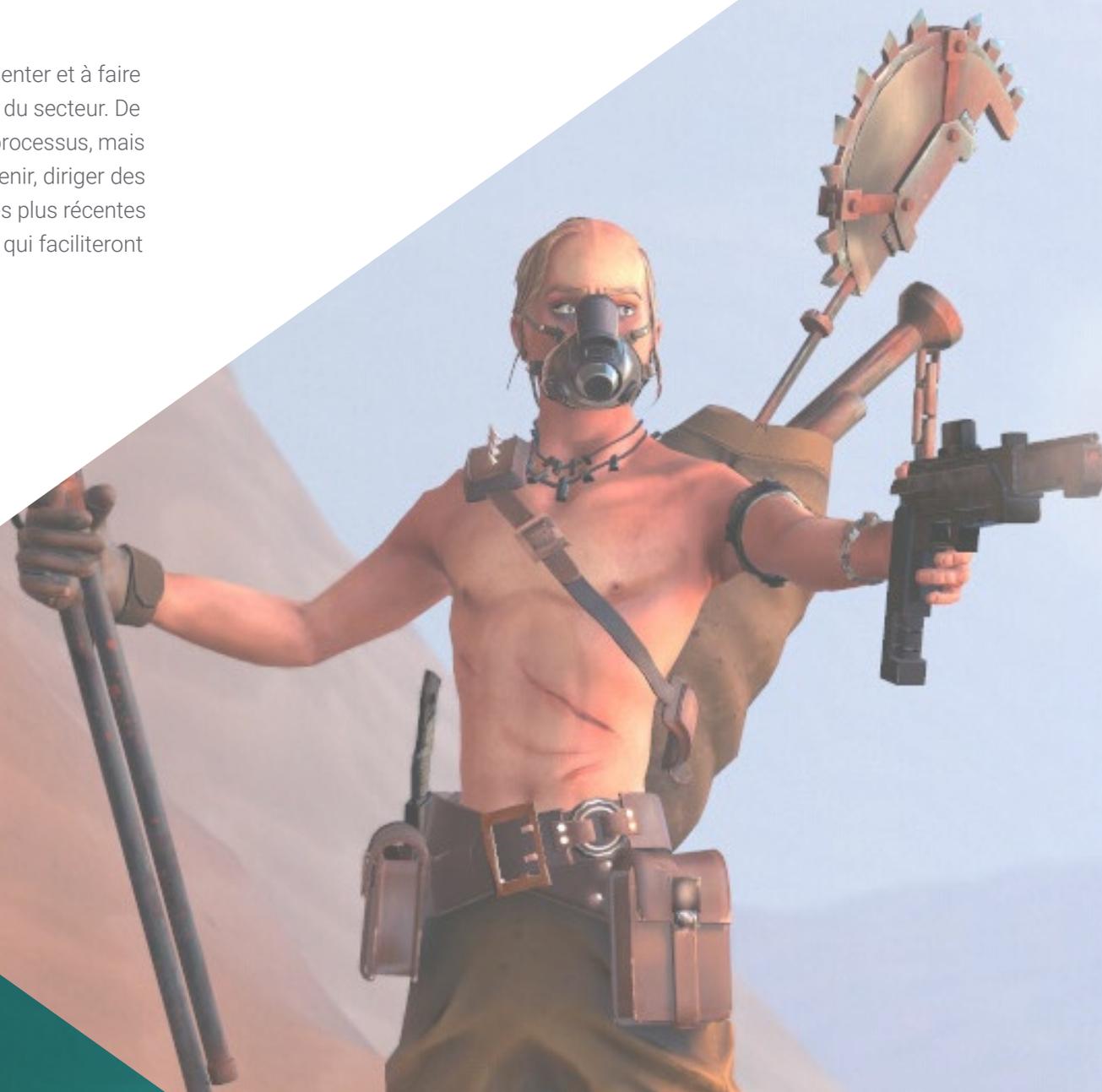
Si vous êtes à la recherche d'une qualification en Design qui vous permettra de mieux comprendre les différentes méthodologies agiles utilisées dans le développement de pièces audiovisuelles, ce programme a tout ce que vous recherchez et plus encore.

Vous apprendrez à estimer la valeur, l'effort et le temps pour pouvoir organiser votre capacité de conception de manière plus agile.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat est que l'étudiant apprenne à présenter et à faire valoir ses conceptions de jeux vidéo auprès des grandes entreprises du secteur. De même, la priorité de l'étudiant ne sera pas seulement d'apprendre le processus, mais aussi d'être capable de l'exécuter brillamment afin de pouvoir, à l'avenir, diriger des équipes de production. Pour ce faire, il disposera des informations les plus récentes et les plus exhaustives, ainsi que des meilleurs outils académiques qui faciliteront l'expansion de ses connaissances de manière garantie.



“

Vous apprendrez à calculer précisément les coûts de production d'un projet en fonction de ses effets futurs et de son impact sur la jeunesse"

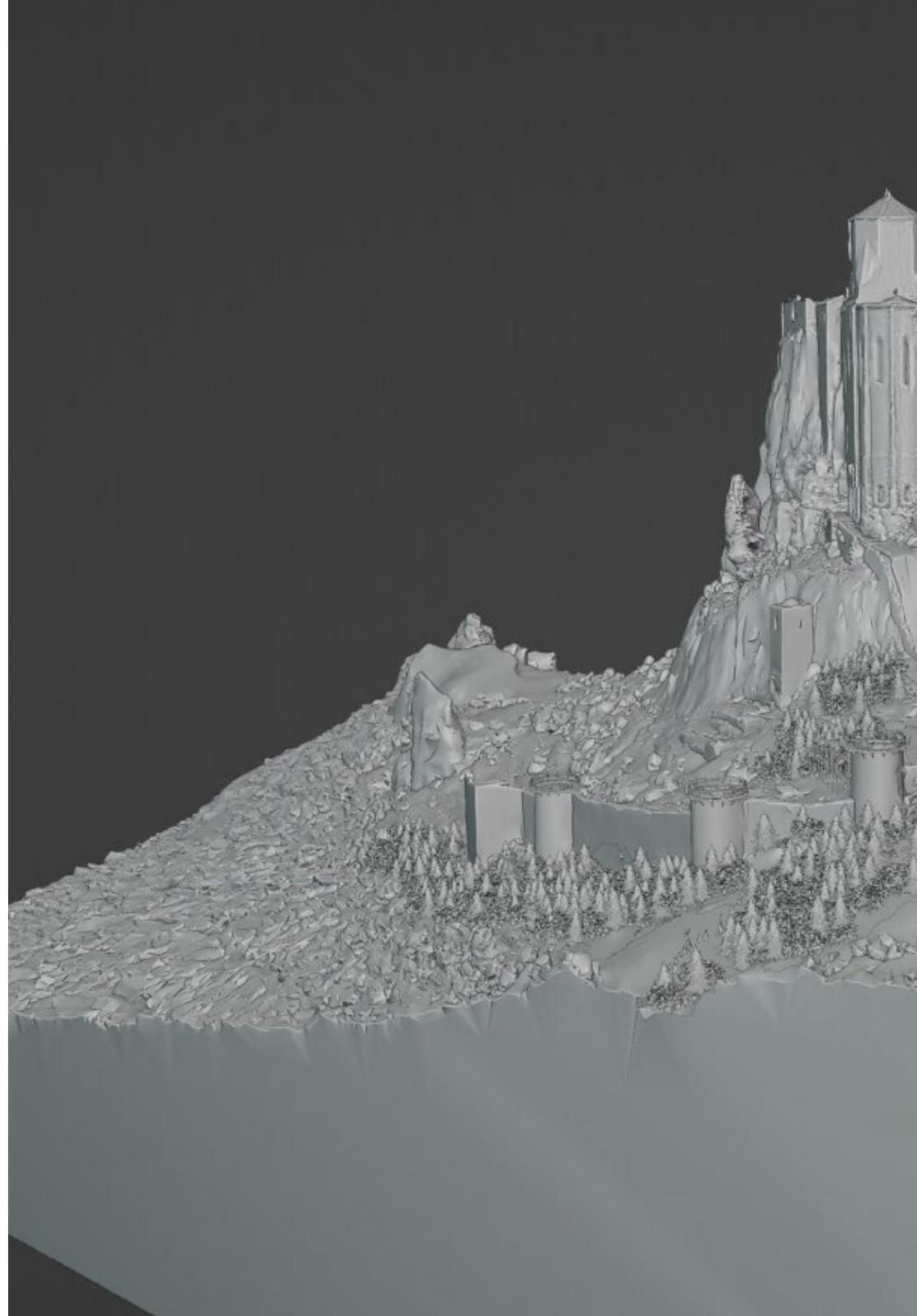


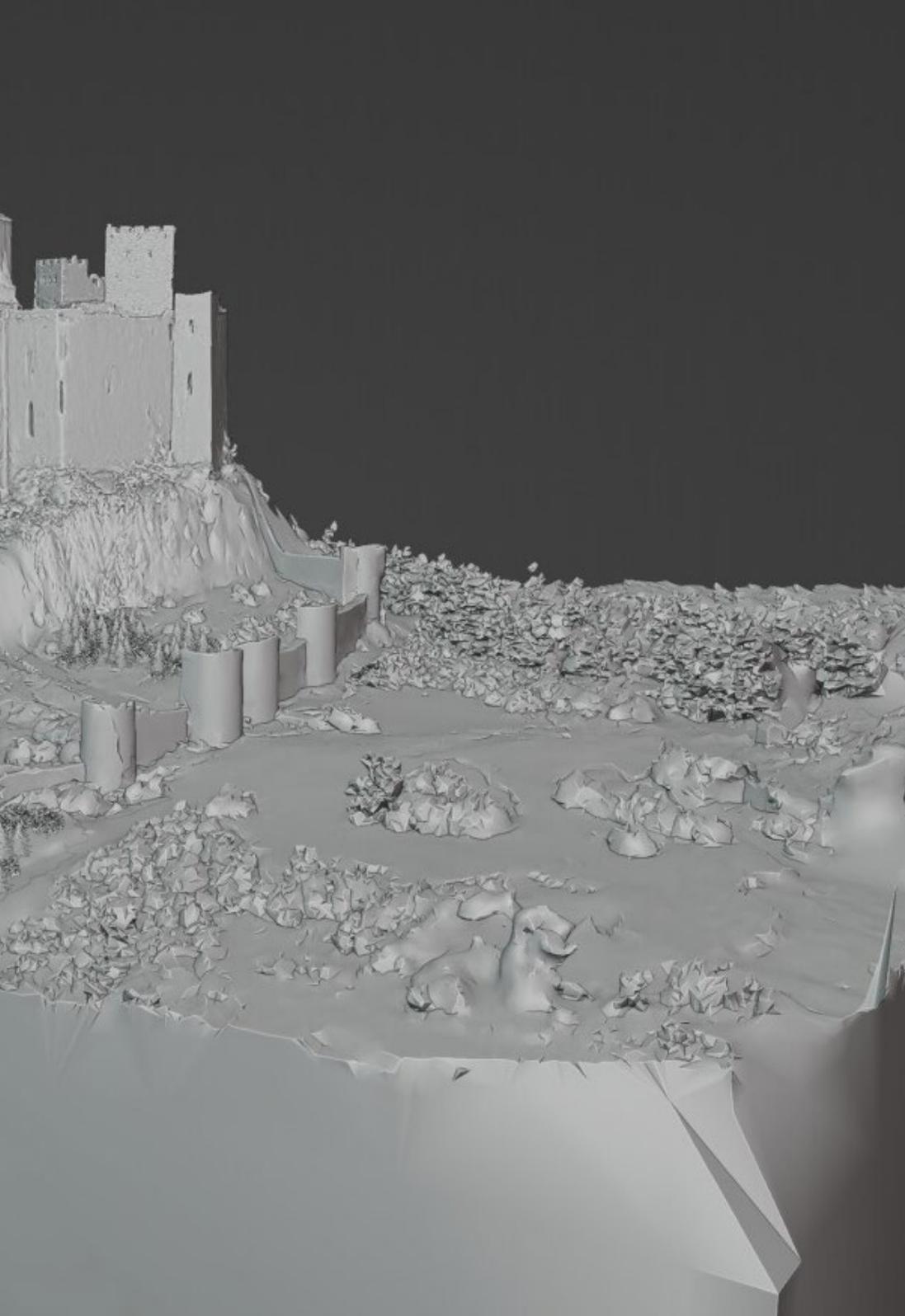
Objectifs généraux

- ◆ Développer la méthodologie SCRUM et Agile appliquée aux jeux vidéo pour gérer les projets
- ◆ Établir un système de calcul de l'effort sous forme d'estimations horaires
- ◆ Produire du matériel pour présenter le projet aux investisseurs

“

Vous étudierez les principales stratégies d'analyse de la concurrence, afin de connaître parfaitement vos concurrents directs et de pouvoir développer des projets meilleurs qu'eux"





Objectifs spécifiques

- ◆ Déterminer les différences entre les méthodologies de production antérieures à SCRUM et leur évolution jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Appliquer la pensée Agile à tout développement sans perdre la gestion de projet
- ◆ Développer un cadre de travail durable pour toute l'équipe
- ◆ Anticiper les besoins en Ressources Humaines de la production et développer une estimation de base des coûts de personnel
- ◆ Effectuer une pré-analyse pour obtenir des informations clés pour la communication sur les valeurs les plus importantes de notre projet
- ◆ Étayer les arguments de vente et de financement du projet par des chiffres qui démontrent la solvabilité potentielle du projet
- ◆ Déterminer les étapes nécessaires pour approcher les *Publishers* et les investisseurs

03

Direction de la formation

L'une des priorités de TECH dans la conception de ses programmes universitaires est la constitution d'un corps enseignant qualifié qui assure la qualité et les normes rigoureuses du développement du programme. C'est pourquoi un groupe d'experts dans le domaine a été sélectionné pour ce Certificat, pour guider le professionnel de la conception grâce à leurs connaissances. De plus, le corps enseignant est composé de spécialistes en activité, ce qui permet à l'étudiant d'être proche du monde du travail actuel.





“

Un corps enseignant spécialisé qui sera prêt à répondre à toutes vos questions, facilitant votre apprentissage de la production et du Pitching”

Direction



M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Directeur de l'Ingénierie et du Design de la Gamification pour le Groupe Intervenía
- Professeur à l'ESNE en Conception de Jeux Vidéo, Conception de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Industries des Médias Créatifs, etc
- Conseiller à la création d'entreprises comme Avatar Games ou Interactive Selection
- Auteur du livre *Video Game Design*
- Membre du Conseil consultatif de Nima World



04

Structure et contenu

TECH a conçu un programme d'études complet, composé de sujets d'intérêt et de thèmes importants pour le développement du programme. L'étudiant trouvera donc des vidéos détaillées, des articles de recherche, des résumés dynamiques, des lectures complémentaires et des exercices d'auto-connaissance. Grâce à cela, le diplômé pourra étudier les différents aspects du syllabus de manière personnalisée et les étudier quand il le souhaite, grâce à l'accessibilité de la classe virtuelle.

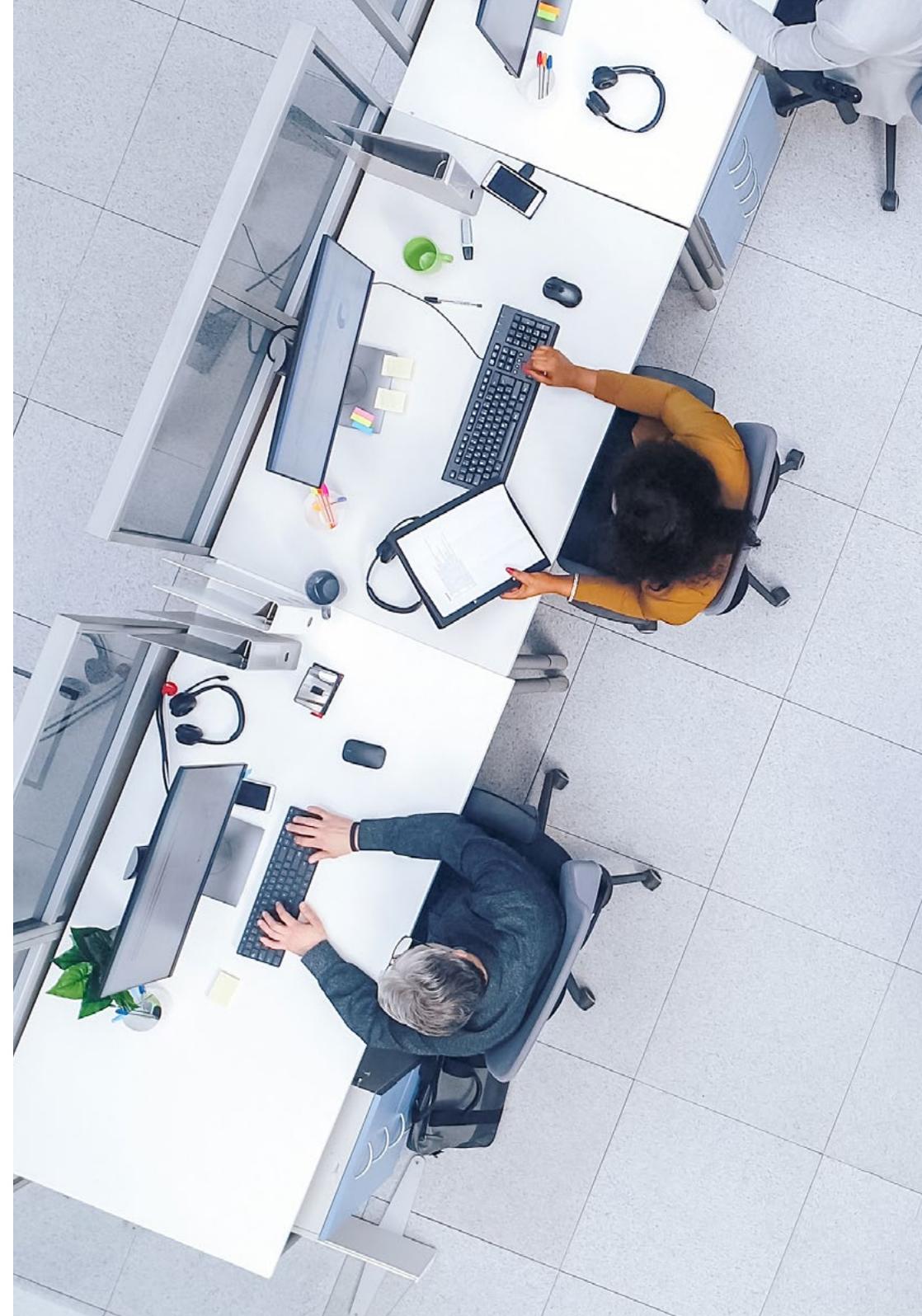


“

Une qualification avec un très haut degré de personnalisation, adapté aux différents niveaux d'exigence et conçu pour dépasser toutes les attentes"

Module 1. Production et financement de jeux vidéo

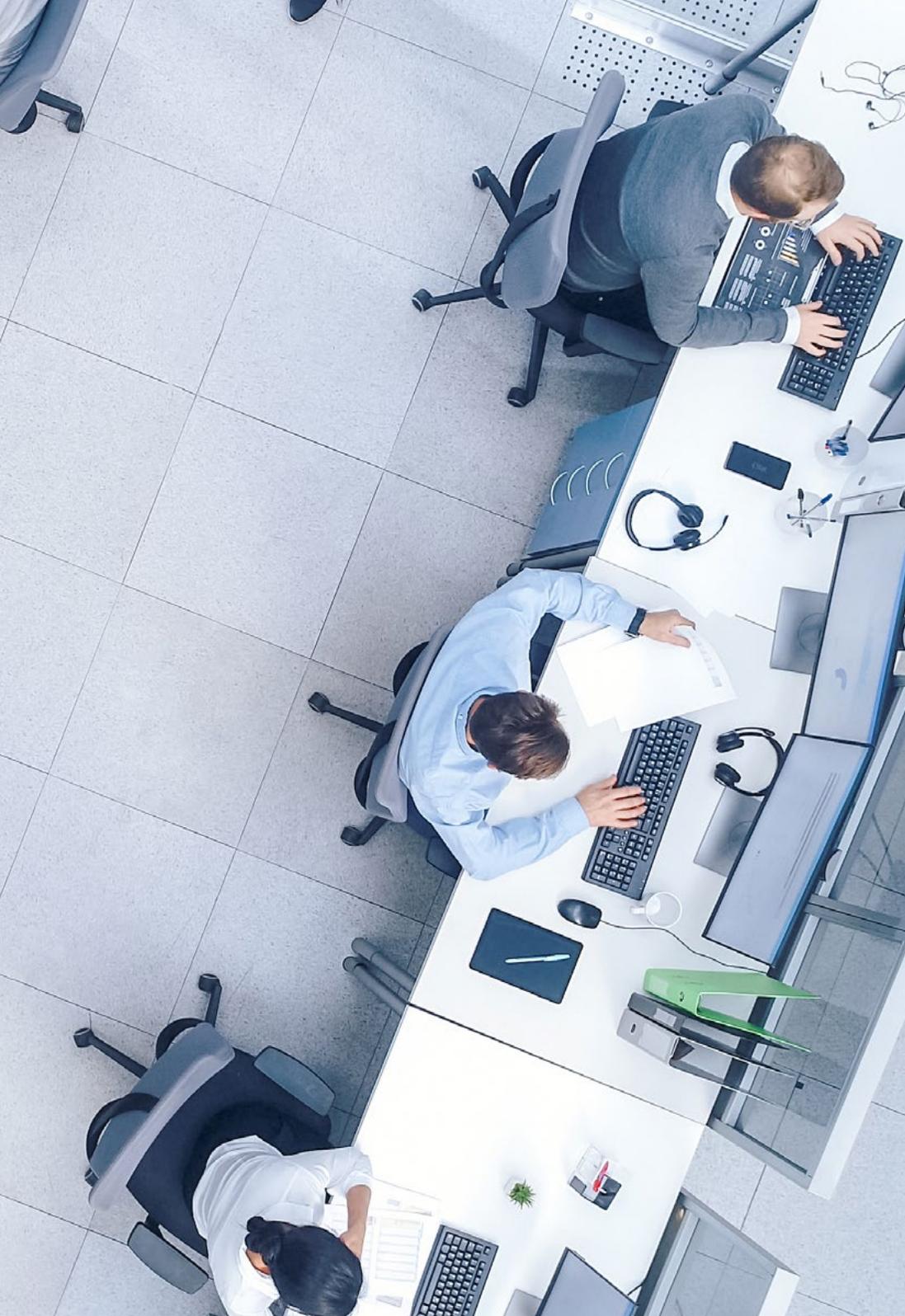
- 1.1. Production dans les jeux vidéo
 - 1.1.1. Méthodologies en cascade
 - 1.1.2. Casuistique du manque de gestion de Projet et de l'absence de plan de travail
 - 1.1.3. Conséquences de l'absence d'un département de production dans l'industrie du jeu vidéo
- 1.2. L'équipe de développement
 - 1.2.1. Départements clés lors du développement de projets
 - 1.2.2. Les profils clés du micro-management : LEAD et SENIOR
 - 1.2.3. Problème du manque d'expérience des profils JUNIOR
 - 1.2.4. Mise en place d'un plan de formation pour les profils à faible expérience
- 1.3. Méthodologies agiles dans le développement de jeux vidéo
 - 1.3.1. SCRUM
 - 1.3.2. AGILE
 - 1.3.3. Méthodes hybrides
- 1.4. Estimation de l'effort, du temps et des coûts
 - 1.4.1. Le prix du développement des jeux vidéo : principaux concepts de Coûts
 - 1.4.2. Planification des tâches : points critiques, clés et aspects à prendre en compte
 - 1.4.3. Estimations basées sur les points d'effort VS calcul en heures
- 1.5. La hiérarchisation des priorités dans la planification des prototypes
 - 1.5.1. Fixer les objectifs généraux du Projet
 - 1.5.2. Hiérarchisation des fonctionnalités et contenus clés : ordre et besoins selon le département
 - 1.5.3. Regroupement des fonctionnalités et des contenus en production pour constituer des livrables (prototypes fonctionnels)
- 1.6. Bonnes pratiques dans la production de jeux vidéo
 - 1.6.1. Réunions, *daylies*, *weekly meeting*, réunions de fin de de Sprint, réunions pour vérifier les résultats des étapes ALFA, BETA y RELEASE
 - 1.6.2. Mesure de la vitesse du Sprint
 - 1.6.3. Détection de la démotivation et de la faible productivité et anticipation des éventuels problèmes de production



- 1.7. Analyse en production
 - 1.7.1. Analyse préliminaire 1 : examen de la situation du marché
 - 1.7.2. Analyse préliminaire 2 : établissement des principaux points de référence du projet (concurrents directs)
 - 1.7.3. Conclusions des analyses préliminaires
- 1.8. Calcul des coûts de développement
 - 1.8.1. Ressources humaines
 - 1.8.2. Technologie et licences
 - 1.8.3. Coûts de développement externes
- 1.9. Recherche d'investissements
 - 1.9.1. Types d'investisseurs
 - 1.9.2. Résumé exécutif
 - 1.9.3. Pitch deck
 - 1.9.4. Publishers
 - 1.9.5. Autofinancement
- 1.10. Élaboration de Post Mortems de projet
 - 1.10.1. Processus d'élaboration du Post Mortem dans l'entreprise
 - 1.10.2. Analyse des points positifs du projet
 - 1.10.3. Étude des points négatifs du projet
 - 1.10.4. Proposition d'amélioration sur les points négatifs du projet et conclusions



Vous maîtriserez SCRUM et Agile en seulement 6 semaines avec TECH et ce programme complet et exhaustif. Êtes-vous prêt à le faire ?



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 Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat en Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat** délivrée 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 Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D**

Heures Officielles: **150 h.**



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
Production et Pitching
pour Jeux vidéo 3D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Production et Pitching
pour Jeux vidéo 3D

