

Certificat Avancé Art et Animation des Jeux Vidéo





Certificat Avancé Art et Animation des Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-art-animation-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 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Les jeux vidéo sont devenus l'un des principaux piliers du divertissement, étant l'une des industries qui ne cesse de croître. Cela est dû en grande partie à l'incroyable avancée de la technologie, qui a permis de créer des animations plus réalistes et détaillées, les transformant presque en film. De cette manière, la conception visuelle d'un jeu s'est positionnée comme la première caractéristique que les utilisateurs apprécient et exigent pour les versions futures. C'est pourquoi il n'est pas surprenant que les grands développeurs recherchent un profil spécialisé dans la modélisation, la conception 3D et l'animation, un contenu qui se reflète dans ce programme et qui fera passer la carrière des étudiants au niveau supérieur.





“

Vous êtes attiré par l'animation de jeux vidéo et souhaitez vous spécialiser dans ce domaine? Inscrivez-vous à ce programme pour y parvenir"

Le monde des jeux vidéo est le résultat d'un processus d'évolution de différentes technologies. Au début, les écrans ne permettaient d'afficher que certains pixels en noir et blanc. Puis, avec l'arrivée de la couleur, un nouveau monde de possibilités s'est ouvert, montrant certaines nuances et différenciant les formes des fonds. Aujourd'hui, les écrans ne sont pas seulement le support d'une animation dans laquelle les textures et les contrastes sont détaillés à la perfection, ils contribuent également à immerger le joueur dans une nouvelle réalité, en l'intégrant à l'ensemble de l'environnement virtuel.

Pour cette raison, les responsables de l'art et de l'animation dans la conception d'un jeu vidéo sont l'un des profils les plus demandés dans le secteur. C'est l'animateur qui modélise et donne vie aux personnages et à tous les éléments visuels qui composent un jeu. Il doit donc posséder les connaissances et les compétences nécessaires pour obtenir un résultat impeccable.

Dans cette optique, cet Certificat Avancé a été conçu pour aider les étudiants à comprendre les bases de la modélisation et du texturage 3D, en utilisant différents logiciels, tels que Studio Max et Mudbox. De même, les étudiants seront en mesure d'apprendre et de connaître les techniques que les grands exposants utilisent pour animer des personnages et tout élément en 2D et 3D.

Ce programme peut être suivi partout dans le monde grâce à son mode 100% en ligne, ce qui permet aux designers de ne pas interrompre leurs activités quotidiennes pour assister à un cours. En outre, vous aurez accès au contenu à tout moment de la journée, ce qui vous permettra de planifier votre étude à votre convenance. Enfin, vous ne serez pas tenu de réaliser un projet final pour obtenir le diplôme, ce qui signifie que vous pourrez mettre en pratique immédiatement ce que vous avez appris, favorisant ainsi votre entrée dans le monde professionnel.

Ce **Certificat Avancé en Art et Animation des Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art et Animation de Jeux vidéo
- ◆ Un contenu, large et, en même temps, très spécifique, spécialement conçu pour fournir aux étudiants des connaissances concrètes et générales sur l'animation de jeux vidéo
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



La qualification directe de ce programme vous permettra d'entrer rapidement sur le marché professionnel en tant que concepteur spécialisé en animation de jeux"

“

Révolutionnez le monde de l'animation des jeux vidéo comme Jordan Mechner, le premier à utiliser l'enregistrement par capture de mouvement"

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.

Vous pourrez réaliser ce programme quand, où et comme vous le souhaitez grâce à son mode 100% en ligne.

L'époque des pixels et des cinématiques ennuyeuses est révolue. Inscrivez-vous à ce programme pour créer des animations dynamiques et innovantes.



02 Objectifs

L'objectif de cet Certificat Avancé est de fournir aux étudiants toutes les connaissances nécessaires à la réalisation d'animations et de modélisations 2D et 3D. Pour ce faire, ils devront maîtriser différents logiciels tels que Studio Max et Mudbox, deux des plus utilisés par les professionnels au niveau international. Pour ce faire, vous disposerez d'un programme en ligne conçu par un groupe d'experts d'une grande pertinence dans le secteur. Grâce à cela, vous pourrez progresser dans votre carrière et faire partie de l'équipe de développement d'une entreprise ou fournir vos services de manière indépendante.



“

C'est votre chance, inscrivez-vous à un programme diplômant direct et commencez votre nouvelle carrière dès aujourd'hui"



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
- ◆ Approfondir l'animation 2D et 3D, ainsi que les éléments clés de l'animation d'objets et de personnages
- ◆ Savoir comment effectuer des tâches de modélisation 3D
- ◆ Réaliser une programmation professionnelle avec le moteur Unity 3D
- ◆ Être capable de créer une *Startup* indépendante de divertissement numérique



Ce programme vous permettra d'atteindre vos objectifs professionnels, en vous spécialisant dans la conception de l'animation et de l'art d'un jeu vidéo"





Objectifs spécifiques

Module 1. Le design de la Jeux vidéo

- ◆ Connaître la théorie de la conception de jeux vidéo
- ◆ Approfondir les éléments de conception et de gamification
- ◆ Apprendre à connaître les types de joueurs, leurs motivations et leurs caractéristiques
- ◆ Apprendre la mécanique des jeux, connaître le MDA et d'autres théories de la conception de jeux vidéo
- ◆ Apprendre les bases critiques de l'analyse des jeux vidéo à l'aide de théories et d'exemples
- ◆ Apprendre la conception de niveaux de jeu, comment créer des énigmes dans ces niveaux et comment placer les éléments de conception dans l'environnement

Module 2. Art 3D

- ◆ Modélisation et texturation d'objets et de personnages en 3D
- ◆ Connaître l'interface du programme 3D Studio Max y Mudbox pour la modélisation d'objets et de personnages
- ◆ Comprendre la théorie de la modélisation 3D
- ◆ Savoir comment extraire des textures
- ◆ Connaître le fonctionnement des caméras 3D

Module 3. L'animation

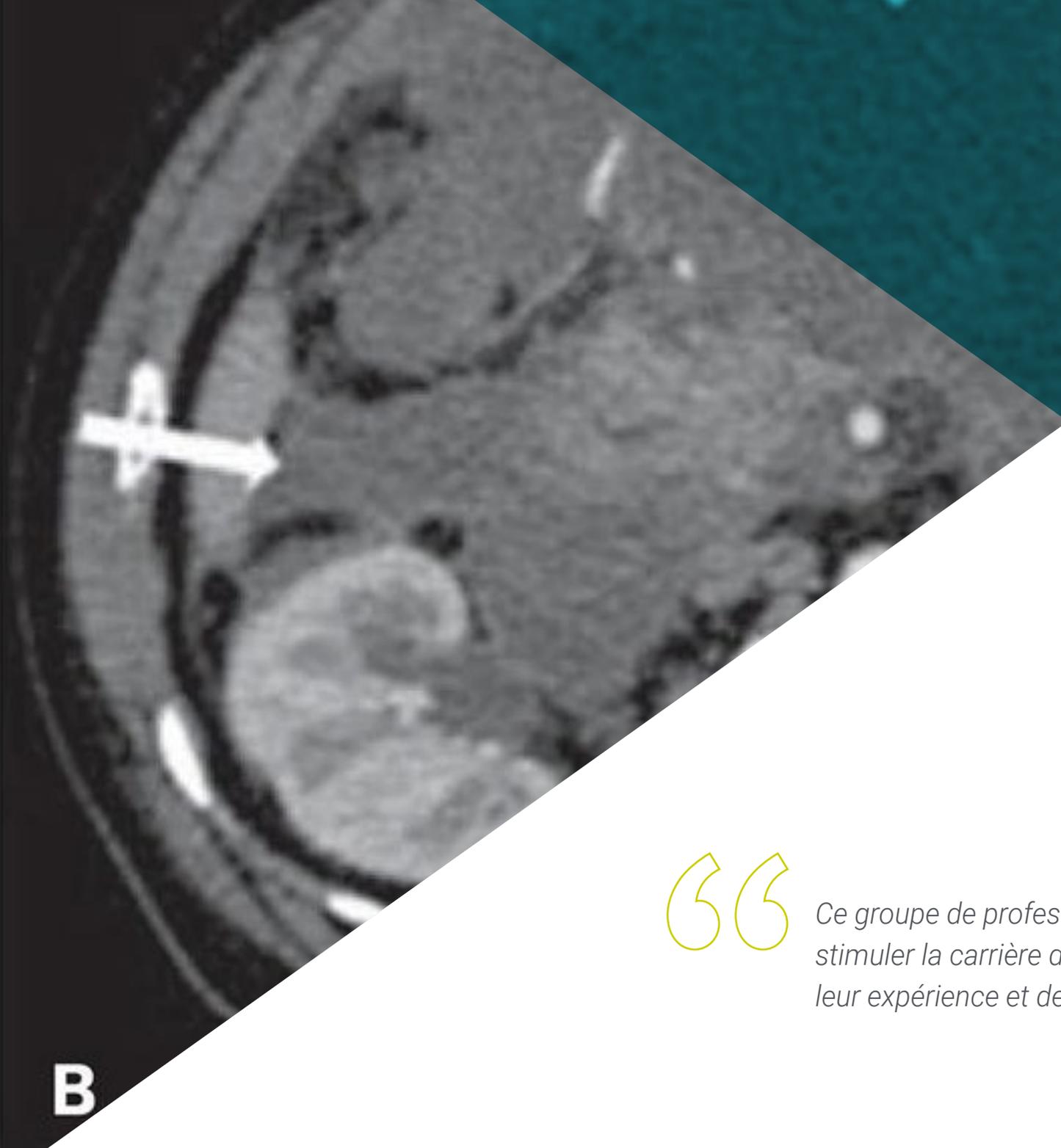
- ◆ Réaliser une animation 2D et 3D
- ◆ Connaître la théorie de l'animation sur les éléments et les personnages.
- ◆ Connaître le *Rigging* en animation 2D
- ◆ Réaliser une animation dans 3D Studio Max: mouvement des éléments et des personnages
- ◆ Connaître le *Rigging* de 3D Studio Max
- ◆ Savoir comment réaliser des animations avancées de personnages

03

Direction de la formation

Des experts professionnels du monde de l'animation et de l'art des jeux vidéo seront chargés d'enseigner les contenus de ce Certificat Avancé. Ils ont été en charge de grands projets tout au long de leur carrière d'animateurs et de concepteurs de jeux. Par conséquent, les étudiants apprendront, de première main, les demandes et les exigences du marché, améliorant leurs compétences pour les couvrir et devenir une ressource intéressante pour les entreprises internationales.





“

Ce groupe de professionnels est qualifié pour stimuler la carrière des étudiants, sur la base de leur expérience et de leur préparation académique"

B

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

Professeurs

Mme Molas, Alba

- ♦ Designer de Jeux Vidéo
- ♦ Diplômée en Cinéma et Médias. École de Cinéma de Catalogne. 2015
- ♦ Étudiant en Animation 3D, Jeux vidéo et Environnements Interactifs. Currnet – CEV. 2020
- ♦ Formation spécialisée dans l'écriture de Scénarios d'Animation pour Enfant. Showrunners BCN. 2018
- ♦ Membres l'association Women in Games
- ♦ Membre de l'Association FemDevs



04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme 100% en ligne a été élaboré en tenant compte de l'avis expert d'un groupe de professionnels dédiés au développement et à la création de l'animation de jeux vidéo. Par conséquent, l'étudiant obtiendra un programme d'études axé sur les aspects théoriques de la discipline, l'utilisation de différents logiciels d'animation et le développement de compétences créatives pour résoudre tout problème pouvant survenir. Tout cela condensé, en outre, dans un Certificat Avancé qui permet une qualification directe, facilitant l'entrée du designer sur le marché du travail.





“

*Vous aurez accès aux informations de ce
Certificat Avancé de n'importe où dans le monde"*

Module 1. Le design de la Jeux vidéo

- 1.1. Le design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Types de design
 - 1.1.3. Processus de conception
- 1.2. Éléments de conception
 - 1.2.1. Les règles
 - 1.2.2. Bilan
 - 1.2.3. Amusement
- 1.3. Les types de joueurs
 - 1.3.1. Explorateur et social
 - 1.3.2. Assassin et gagnants
 - 1.3.3. Différences
- 1.4. Compétences des joueurs
 - 1.4.1. Compétences en matière de jeu de rôle
 - 1.4.2. Compétences d'action
 - 1.4.3. Compétences en matière de plate-forme
- 1.5. Mécanique de jeu I
 - 1.5.1. Éléments
 - 1.5.2. Physiques
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Mécanique de jeu II
 - 1.6.1. clés
 - 1.6.2. Plateformes
 - 1.6.3. Ennemis
- 1.7. Autres éléments
 - 1.7.1. Mécaniques
 - 1.7.2. Dynamiques
 - 1.7.3. Esthétique
- 1.8. Analyse des jeux vidéo
 - 1.8.1. Analyse du gameplay
 - 1.8.2. Analyse artistique
 - 1.8.3. Analyse du style
- 1.9. La conception des niveaux
 - 1.9.1. Conception des niveaux intérieurs
 - 1.9.2. Conception des niveaux extérieurs
 - 1.9.3. Conception de niveaux mixtes
- 1.10. Conception avancée des niveaux
 - 1.10.1. Puzles
 - 1.10.2. Ennemis
 - 1.10.3. Environnement

Module 2. Art 3D

- 2.1. L'art avancé
 - 2.1.1. De l'art conceptuel à la 3D
 - 2.1.2. Principes de modélisation 3D
 - 2.1.3. Types de modélisation: Organique/Inorganique
- 2.2. Interface 3D Max
 - 2.2.1. Software 3D Max
 - 2.2.2. Interface de base
 - 2.2.3. Organisation des scènes
- 2.3. Modélisation organique
 - 2.3.1. Modélisation avec des primitives et des déformateurs
 - 2.3.2. Modélisation avec des polygones modifiables
 - 2.3.3. Modélisation du Graphite
- 2.4. Modélisation organique
 - 2.4.1. Modélisation de personnages I
 - 2.4.2. Modélisation de personnages II
 - 2.4.3. Modélisation de personnages III
- 2.5. Création d'UVs
 - 2.5.1. Matériaux de base et cartes
 - 2.5.2. *Unwrapping* et projections de textures
 - 2.5.3. Retopologie
- 2.6. 3D avancée
 - 2.6.1. Création d'atlas de textures
 - 2.6.2. Hiérarchies et création d'os
 - 2.6.3. Application d'un squelette
- 2.7. Systèmes d'animation
 - 2.7.1. Bipet
 - 2.7.2. CAT
 - 2.7.3. *Rigging* propre
- 2.8. *Rigging* du visage
 - 2.8.1. Expressions
 - 2.8.2. Restrictions
 - 2.8.3. Contrôle
- 2.9. Principes de l'animation
 - 2.9.1. Cycles
 - 2.9.2. Bibliothèques et utilisation des fichiers de capture de mouvement MoCap
 - 2.9.3. Motion Mixer
- 2.10. Exportation vers les moteurs
 - 2.10.1. Exportation vers le Unity
 - 2.10.2. Modèles d'exportation
 - 2.10.3. Exportation des animations

Module 3. L'animation

- 3.1. L'animation
 - 3.1.1. Animation traditionnelle
 - 3.1.2. Animation en 2D
 - 3.1.3. Animation en 3D
- 3.2. 12 Principes de l'animation I
 - 3.2.1. Étirer et rétrécir
 - 3.2.2. Anticipation
 - 3.2.3. Mise en scène
- 3.3. 12 Principes de l'animation II
 - 3.3.1. Action directe et pose à pose
 - 3.3.2. Action continue et superposée
 - 3.3.3. Accélération et décélération
- 3.4. 12 Principes de l'animation III
 - 3.4.1. Arches
 - 3.4.2. Action secondaire
 - 3.4.3. *Timing*
- 3.5. 12 Principes de l'animation IV
 - 3.5.1. Exagération
 - 3.5.2. Dessin solide
 - 3.5.3. Personnalité
- 3.6. Animation en 3D
 - 3.6.1. Animation en 3D I
 - 3.6.2. Animation en 3D II
 - 3.6.3. Cinématique en 3D
- 3.7. Animation avancée 2D
 - 3.7.1. Mouvement des personnages I
 - 3.7.2. Mouvement des personnages II
 - 3.7.3. Mouvement des personnages III
- 3.8. *Rigging* en animation 2D
 - 3.8.1. Introduction du Rig en 2D
 - 3.8.2. Création de Rig en 2D
 - 3.8.3. Rig du visage en 2D
- 3.9. Animation en 2D
 - 3.9.1. Mouvement des Objet I
 - 3.9.2. Mouvement des Objet II
 - 3.9.3. Mouvement des Objet III
- 3.10. Cinématique
 - 3.10.1. Création d'une cinématique 2D: introduction de base
 - 3.10.2. Création d'une cinématique 2D: mouvements dans l'environnement
 - 3.10.3. Création d'une cinématique 2D: exportation



*La meilleure partie de ce programme?
C'est qu'après avoir terminé, vous serez
en mesure de créer les meilleures
cinématiques que l'industrie ait jamais vues"*



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.



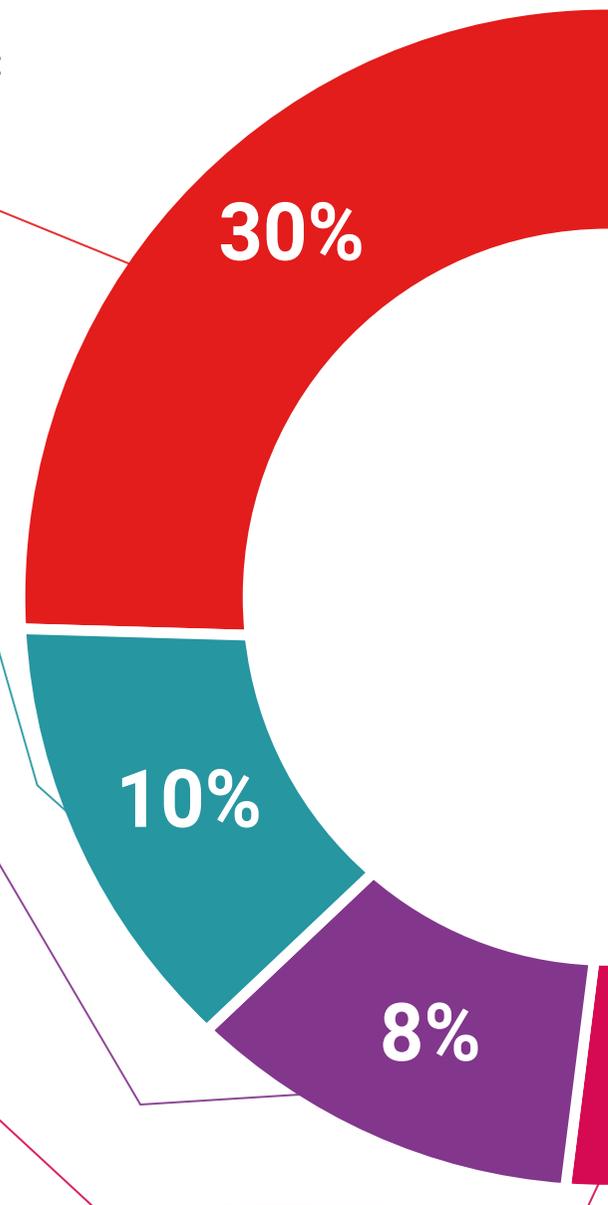
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Avancé en Art et Animation des Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé 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 Avancé en Art et Animation des Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Art et Animation des Jeux Vidéo**

N.º d'heures Officielles: **450 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 Avancé
Art et Animation
des Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Art et Animation des Jeux Vidéo

