

Certificat Avancé

Design de Scénarios de Jeux Vidéo



Certificat Avancé Design de Scénarios de 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.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-scenarios-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

L'industrie du jeu vidéo est en plein essor, personne n'en doute. La technologie a favorisé ce décollage, portant les graphismes à un niveau de réalisme jamais atteint auparavant. Mais, au-delà de tout cela, il y a une personne qui est chargée d'écrire et de concevoir, de façon millimétrée, l'histoire derrière un jeu. C'est pourquoi la figure du scénariste est très recherchée dans le secteur, car il faut faire preuve d'un haut niveau de créativité et d'ingéniosité pour élaborer de bons récits. Dans cette optique, ce programme offre aux concepteurs intéressés tous les outils et les ressources linguistiques qu'ils doivent connaître pour réussir au niveau international dans ce domaine.



“

Vous voulez passer à l'étape suivante de votre carrière? Se spécialiser en tant que concepteur de scénarios de jeux vidéo"

Les scénarios sont une partie fondamentale de toute œuvre. À tel point que, lors de divers festivals et cérémonies de remise de prix, un prix est consacré à ce sujet. Dans le monde des jeux vidéo, ce n'est pas une exception. Un bon script détermine ce qui se passe, comment et quand un événement se produit qui change le cours de l'histoire et fournit ce "Plot Twist" qui maintiendra l'attention et la motivation de l'utilisateur.

Un scénariste de jeux vidéo n'écrit pas un document solide, mais développe les moments clés qui s'ajouteront à une histoire complète. C'est ce qui fait la différence avec les scénarios de film ou de théâtre, apportant un niveau de difficulté supplémentaire au métier. C'est pourquoi les grandes entreprises recherchent des profils capables de relever ce défi, en étant l'une des ressources humaines les plus appréciées et les plus soignées du secteur.

Dans cette optique, il n'y a pas de meilleur moment pour se spécialiser dans ce secteur. Ainsi, ce programme de conception de scénarios de jeux vidéo aidera l'étudiant à comprendre et à apprendre tout ce qu'il faut pour devenir un scénariste à succès, en écrivant des histoires originales et intéressantes qui permettront à un jeu vidéo d'être acclamé par la critique et les fans.

Ce **Certificat Avancé en Design de Scénarios de Jeux Vidéo** propose un programme éducatif complet, spécialisé et axé sur l'industrie des jeux vidéo, qui répondra aux exigences des étudiants. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Expertise en matière de script de jeu vidéo, une discipline nouvelle et intéressante
- ◆ La méthodologie pratique, qui met l'accent sur l'application des connaissances dans des cas concrets et réels
- ◆ 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



Vos idées seront appréciées dans le secteur après avoir obtenu ce diplôme"

“

Devenez l'un des rares scénaristes de jeux vidéo sur le marché et soyez une ressource précieuse pour toute entreprise”

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.

Approfondir la structuration d'un scénario de jeu vidéo et la différence entre les jeux vidéo et le cinéma.

Le scénario d'un jeu vidéo est le squelette qui soutient l'ensemble de l'histoire.



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé va au-delà de l'apport de connaissances et de techniques narratives aux étudiants. L'objectif de ce programme est d'initier les designers à un nouveau marché du travail, en améliorant leurs aptitudes et compétences créatives pour développer une histoire émotionnelle, dynamique, attrayante et, surtout, innovante. À cette fin, ils disposeront d'un programme qui leur permettra d'approfondir les structures de la narration et leur application complexe dans la conception d'un jeu vidéo.

A close-up photograph of a textured, light-colored surface, possibly a piece of fabric or paper. The word "LIFE" is printed in large, dark, block letters across the center. The texture is fibrous and uneven, with some darker spots and fibers visible. The lighting is soft, creating subtle shadows and highlights on the surface. The overall composition is abstract and artistic, with the word "LIFE" being the central focus.

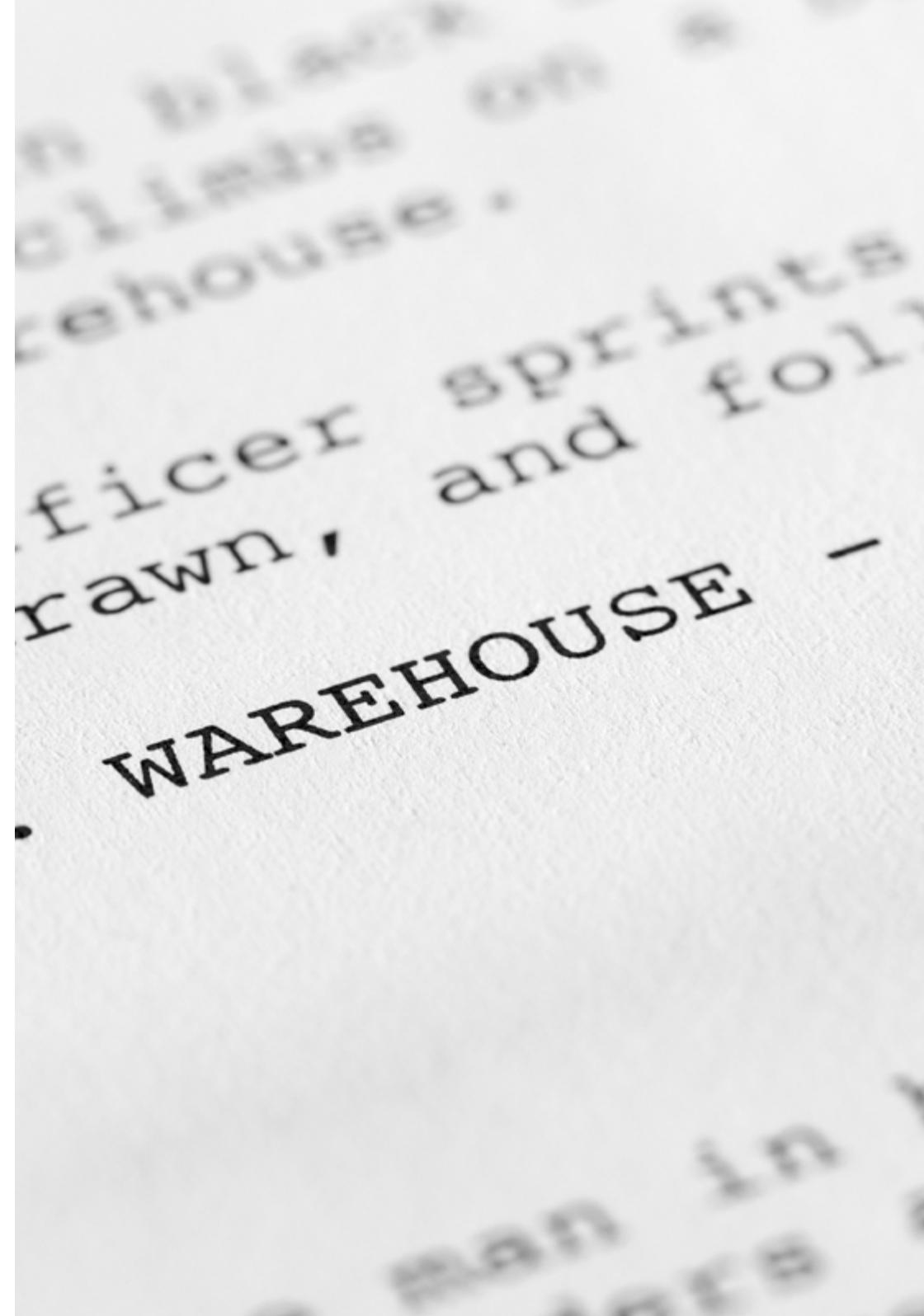
“

Réaliser vos objectifs professionnels sera facile en complétant ce Certificat Avancé”



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

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. Document de conception

- ◆ Rédiger et illustrer un document de conception professionnelle
- ◆ Connaître chacune des parties de la conception: idée générale, marché, *Gameplay*, mécanique, niveaux, progression, éléments de jeu, HUD et interface
- ◆ Connaître le processus de conception d'un document de conception ou GDD afin d'être capable de représenter sa propre idée de jeu dans un document compréhensible, professionnel et bien élaboré

Module 3. Narration et Design de Scénarios

- ◆ Comprendre la narration générale et la narration dans les jeux vidéo
- ◆ Comprendre les éléments complexes de la narration tels que les personnages, l'objectif et le cadre
- ◆ Approfondir les structures de la narration et l'application complexe dans la conception d'un jeu vidéo
- ◆ Connaître les dernières évolutions de l'univers et des cadres tels que la fantasy ou la science-fiction et leurs caractéristiques dans les scénarios
- ◆ Avoir une connaissance approfondie et pratique d'un scénario
- ◆ Apprendre à créer des personnages principaux et secondaires
- ◆ Approfondir la structuration d'un scénario de jeu vidéo et la différence entre les jeux vidéo et le cinéma
- ◆ Connaître le processus de création d'un scénario et les caractéristiques et éléments pour sa création



Vous pourriez écrire l'histoire du prochain jeu vidéo à succès. Commencez sur cette voie dès aujourd'hui en vous inscrivant au programme"

03

Direction de la formation

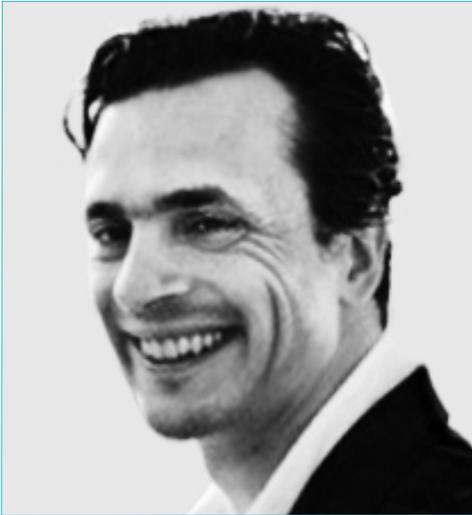
Le corps enseignant de ce programme est composé de professionnels excellent du secteur. Ils ont consacré leur carrière à perfectionner les techniques qu'ils utilisent pour écrire et créer les scénarios de divers jeux vidéo. En tant que tels, ils sont plus que qualifiés pour transmettre non seulement les connaissances empiriques de l'expert universitaire, mais aussi pour motiver les étudiants à atteindre l'excellence dans ce domaine de travail.



“

Ce corps enseignant s'est spécialisé dans l'écriture et la création de scénarios qui ont permis le succès de différents jeux vidéo"

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

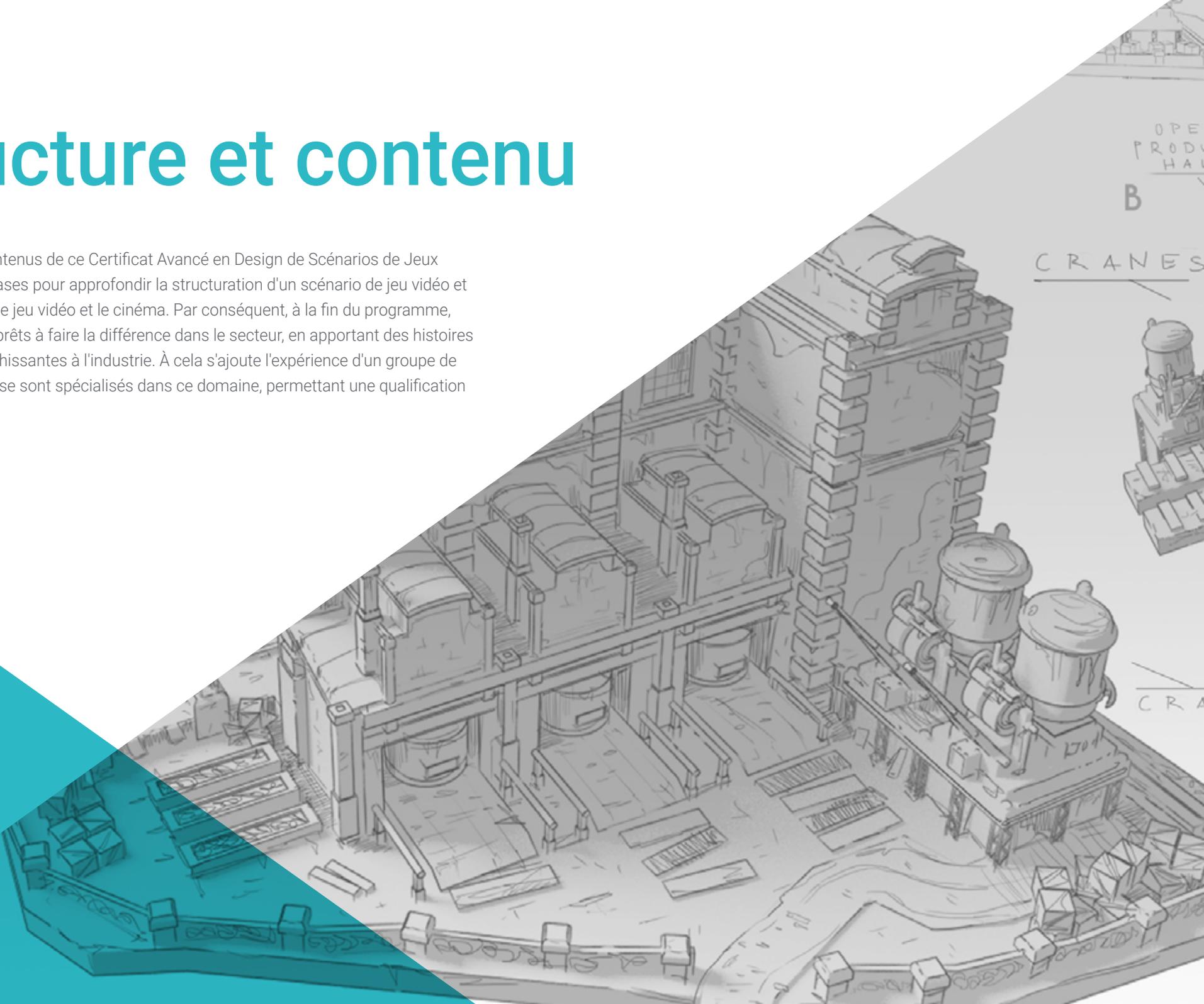
- ◆ Designer de Jeux Vidéo
- ◆ Diplômée en Cinéma et Médias. École de Cinéma de Catalogne. 2015
- ◆ Étudiant en Animation 3D, Jeux vidéo et Environnements Interactifs. Currnet – CEV. 2020
- ◆ Formation spécialisée dans l'écriture de Scénarios d'Animation pour Enfant. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Membres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

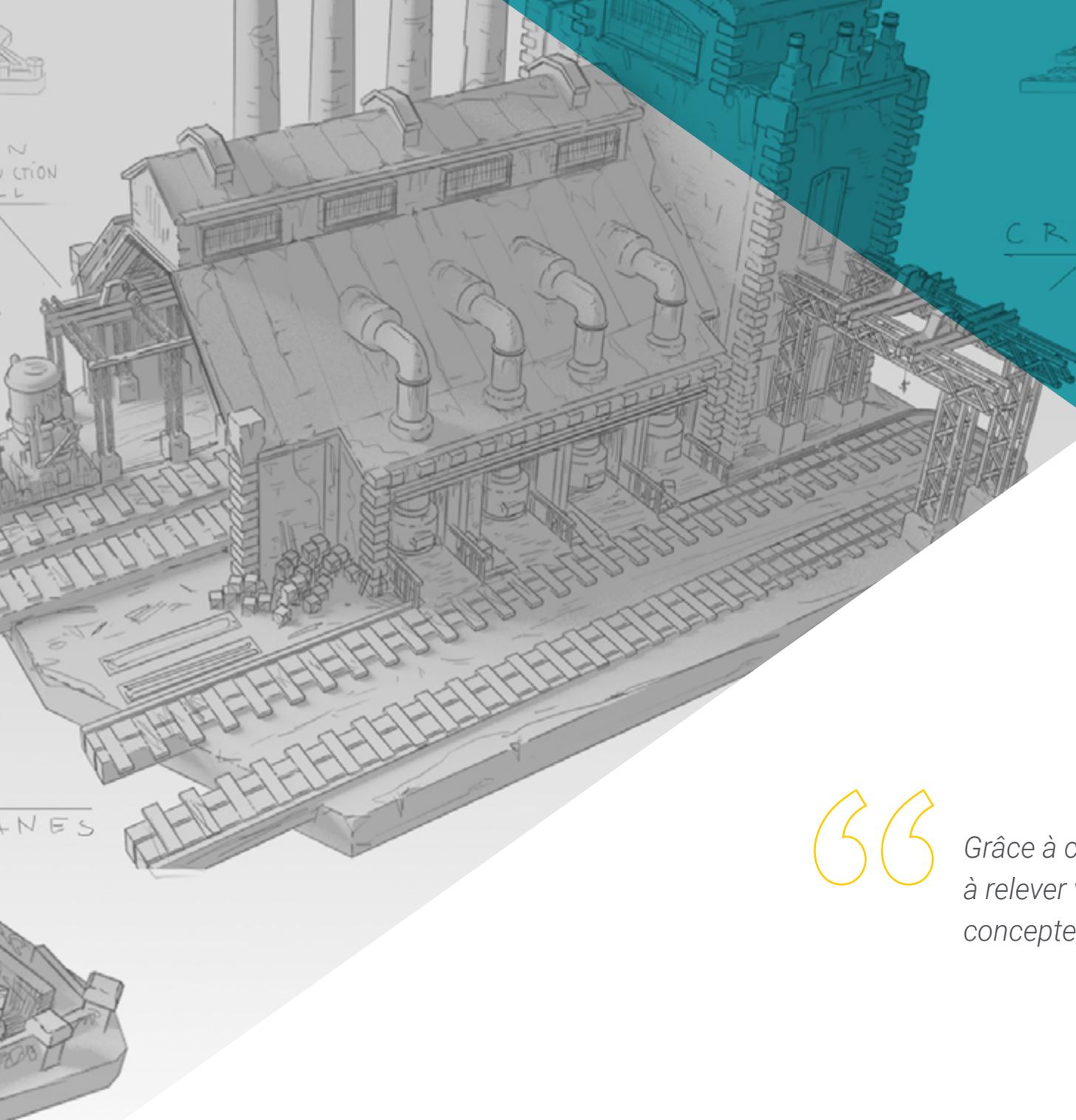
“

*Ne manquez pas l'occasion
d'étudier avec les meilleurs
enseignants du secteur”*

04 Structure et contenu

L'ensemble des contenus de ce Certificat Avancé en Design de Scénarios de Jeux Vidéo posera les bases pour approfondir la structuration d'un scénario de jeu vidéo et la différence entre le jeu vidéo et le cinéma. Par conséquent, à la fin du programme, les étudiants sont prêts à faire la différence dans le secteur, en apportant des histoires nouvelles et rafraîchissantes à l'industrie. À cela s'ajoute l'expérience d'un groupe de professionnels qui se sont spécialisés dans ce domaine, permettant une qualification complète.





“

Grâce à ce programme, vous serez prêt à relever votre prochain défi en tant que concepteur: le scénario d'un jeu vidéo"

Module 1. Le design des 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. Puzzles
 - 1.10.2. Ennemis
 - 1.10.3. Environnement

Module 2. Document de design

- 2.1. Structure d'un document
 - 2.1.1. Document de conception
 - 2.1.2. Structure A
 - 2.1.3. Style
- 2.2. Idée générale, marché et références
 - 2.2.1. Idée générale
 - 2.2.2. Marché
 - 2.2.3. Références
- 2.3. Cadre, histoire et personnages
 - 2.3.1. Réglages
 - 2.3.2. Histoire
 - 2.3.3. Personnages
- 2.4. *Gameplay*, mécanismes et ennemis
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mécaniques
 - 2.4.3. Ennemis et NPC
- 2.5. Contrôles
 - 2.5.1. Commande
 - 2.5.2. Portable
 - 2.5.3. Ordinateur
- 2.6. Niveaux et progression
 - 2.6.1. Niveaux
 - 2.6.2. Visite
 - 2.6.3. Progression

- 2.7. Articles, compétences et éléments
 - 2.7.1. Items
 - 2.7.2. Compétences
 - 2.7.3. Éléments
- 2.8. Réalisations
 - 2.8.1. Médailles
 - 2.8.2. Personnages secrets
 - 2.8.3. Points bonus
- 2.9. HUD et interface
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interface
 - 2.9.3. Structure
- 2.10. Sauvegarde et ajout
 - 2.10.1. Sauvegarde
 - 2.10.2. Informations en annexe
 - 2.10.3. Détails finaux

Modu le 3. Narration et Design de Scénarios

- 3.1. Narration du jeu vidéo
 - 3.1.1. Archétypes
 - 3.1.2. Le voyage du héros
 - 3.1.3. La structure de l'ensemble
- 3.2. Éléments de la Narration
 - 3.2.1. Linéaires
 - 3.2.2. Branché
 - 3.2.3. Entonnoirs
- 3.3. Structure narrative
 - 3.3.1. Narration non linéaire: blocs
 - 3.3.2. Narrations et sous-intrigues environnementales
 - 3.3.3. Autres types de structures: histoires courtes, 4 actes
- 3.4. Ressources
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting et Pay-Off*

- 3.5. Trame
 - 3.5.1. L'intrigue
 - 3.5.2. Tension dramatique
 - 3.5.3. Courbe d'intérêt
- 3.6. Personnages I
 - 3.6.1. Ronds et plats
 - 3.6.2. Évolution du personnage
 - 3.6.3. Personnages secondaires
- 3.7. Personnages II
 - 3.7.1. Psychologie
 - 3.7.2. Motivation
 - 3.7.3. Compétences
- 3.8. Types de dialogues
 - 3.8.1. Interne
 - 3.8.2. Externe
 - 3.8.3. Autre
- 3.9. Script: les éléments
 - 3.9.1. Caractéristiques du scénario
 - 3.9.2. Scènes et séquences
 - 3.9.3. Éléments du scénario
- 3.10. Script: écriture
 - 3.10.1. Structure
 - 3.10.2. Style
 - 3.10.3. Autres détails



Ne perdez pas de temps. C'est le meilleur moment pour s'inscrire et commencer à évoluer dans le monde des jeux vidéo"

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

En plus de la spécialisation la plus rigoureuse et la plus actuelle qu'il soit, le Certificat Avancé en Design de Scénarios de Jeux Vidéo garantit l'accès à un diplôme 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 Design de Scénarios de 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 Design de Scénarios de Jeux Vidéo**

N.º d'heures Officielles: **450 h.**





Certificat Avancé
Design de Scénarios
de Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Design de Scénarios de Jeux Vidéo