

Certificat Avancé

Production d'Animation pour
les Projets Transmédias



Certificat Avancé Production d'Animation pour les Projets Transmédias

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-production-animation-projets-transmedias

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

La narration *Transmédia* ouvre un vaste monde d'opportunités pour tout professionnel de l'Animation, en lui offrant la possibilité d'adapter ses projets à différents formats, en soulignant son implication dans le secteur des jeux vidéo. Connaître en détail les caractéristiques de leurs techniques, ainsi que les outils technologiques les plus appropriés pour leur utilisation, est essentiel pour tout professionnel qui veut se démarquer dans l'industrie *gaming*, c'est pourquoi ce programme est parfait pour eux. Il s'agit d'un diplôme qui rassemble, dans le meilleur contenu conçu par des experts en animation et présenté dans un format 100 % en ligne, les informations nécessaires pour acquérir les connaissances les plus complètes et les plus récentes sur les projets d'Animation *Transmédia* en moins de 6 mois.





“

Vous souhaitez obtenir un diplôme qui vous mette sur un pied d'égalité avec les producteurs d'Animation de Microsoft, PlayStation ou Nintendo ? Si la réponse est oui, inscrivez-vous à ce programme et obtenez-le facilement"

Depuis l'apparition du premier jeu vidéo de l'histoire dans les années 1950, cette industrie a connu un développement énorme, stimulé, d'une part, par l'évolution de la technologie et de l'internet et, d'autre part, par l'amélioration qu'a connue l'Animation. Grâce à ces deux piliers, il est désormais possible de trouver des projets hyperréalistes tels que Red Dead Redemption ou Streets of Rage, qui sont très éloignés des versions originales des premières consoles.

Dans ce secteur, l'Animation *Transmédia* est particulièrement pertinente, capable de créer des contenus variés et de les adapter à différents formats et plateformes : des œuvres pour PlayStation, Xbox ou Nintendo, aux médias analogiques, numériques et hybrides, en passant par les projets de réalité augmentée ou virtuelle. C'est pourquoi une connaissance approfondie de cette spécialité de la profession peut ouvrir la porte à un marché vaste et fructueux pour tout professionnel.

Sur cette base, cette université a jugé nécessaire de concevoir le Certificat Avancé en Production d'Animation pour les Projets *Transmedia*, un diplôme qui permettra aux diplômés de mettre en œuvre les dernières techniques et stratégies du secteur à leur profil et à leur pratique en moins de 6 mois et à travers un programme 100% en ligne hautement formateur et compatible avec toute autre activité personnelle ou professionnelle.

Grâce au meilleur contenu développé par des experts de l'industrie, ils apprendront en détail, non seulement les spécifications de l'Animation dans les jeux vidéo, mais aussi dans les multiples formats qui englobent la narration *Transmedia*. En outre, ils apprendront à gérer des projets de petite et de grande envergure en mettant l'accent sur la législation actuelle liée à l'industrie et à la négociation. Il s'agit donc d'une occasion unique de se développer professionnellement avec TECH, son équipe d'experts et le meilleur programme conçu exclusivement pour améliorer leur carrière professionnelle.

Ce **Certificat Avancé en Production d'Animation pour les Projets Transmédi**as contient le programme 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 production audiovisuelle et animation
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations actuelles et dynamiques sur ces disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ 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



Vous allez acquérir les compétences nécessaires pour maîtriser les techniques d'Animation Transmédia dans les jeux vidéo avec TECH et ce Certificat Avancé très complet"

“

L'équipe pédagogique a sélectionné des cas réels avec lesquels vous pourrez mettre en pratique vos compétences professionnelles et améliorer vos compétences dans la gestion de projets Transmedia"

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. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous pourrez vous mettre à jour et approfondir les lois et les accords interprofessionnels en vigueur, afin de pouvoir créer des projets en toute garantie et légalité.

Vous apprendrez comment la profession de producteur a changé après la pandémie et vous découvrirez les nouvelles caractéristiques des productions internationales.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé est de fournir aux diplômés les meilleurs outils académiques qui leur permettront d'atteindre leurs objectifs professionnels de manière garantie et dans les plus brefs délais. Pour cette raison, l'équipe TECH a mis tous ses efforts dans ce diplôme pour créer le meilleur contenu et vous fournir les informations les plus avant-gardistes basées sur les techniques, les stratégies et les protocoles qui englobent actuellement l'Animation *Transmédia*.





“

Vous maîtriserez les techniques de création de contenu basées sur la Réalité Augmentée et Virtuelle et son application dans les jeux vidéo”



Objectifs généraux

- ♦ Acquérir une connaissance large et détaillée des technologies qui doivent être mises en œuvre dans un projet *Transmédia*, ainsi que des caractéristiques de l'Animation dans les différents médias dans les années à venir
- ♦ Connaître de manière approfondie la législation en vigueur en matière de production d'Animation, ainsi que des problèmes auxquels un producteur peut être confronté lorsqu'il doit gérer des équipes humaines
- ♦ Maîtriser les ressources à gérer par un producteur et les programmes de gestion du temps de développement d'un projet en fonction de son type et de sa durée





Objectifs spécifiques

Module 1. Projet Transmédia

- ♦ Connaître les projets actuels et innovants qui marquent la production de nouveaux contenus
- ♦ Connaître en détail les technologies utilisées dans ces projets et l'inclusion d'autres personnes dans les projets de développement
- ♦ Avoir une notion des utilisations futures dans l'Animation pour l'humanisation des intelligences artificielles
- ♦ Gérer la production d'animations dans l'industrie du jeu vidéo
- ♦ Connaître l'utilisation de l'animation dans la publicité et les programmes de télévision

Module 2. Projets d'Animation 3D

- ♦ Apprendre en profondeur chacun des rôles impliqués dans une production d'Animation 3D, en fonction du style et de l'équipement artistique utilisé et de la durée de l'œuvre finale
- ♦ Distinguer les phases à réaliser dans ces productions et la durée de ces phases en fonction du projet
- ♦ Calculer le coût monétaire par temps travaillé en fonction du travailleur
- ♦ Calculer le coût des équipements et des logiciels nécessaires

Module 3. Production d'Animation : législation, négociation et industrie

- ♦ Avoir une connaissance approfondie de la législation en matière de protection du secteur de l'animation et des métiers qui y sont liés
- ♦ Concilier la vie professionnelle et personnelle des salariés, en fonction des aléas saisonniers, et l'exécution des tâches

- ♦ Savoir effectuer des tâches multiples en dehors de ses fonctions face au manque de personnel dans les petites entreprises
- ♦ Gérer l'accès aux dossiers des différents services, et respecter les délais
- ♦ Connaître les informations à prendre en compte dans le secteur pour l'avenir
- ♦ Comprendre la situation actuelle de l'Animation post-pandémique



Pariez sur un diplôme conçu par des spécialistes de l'Animation Transmédia et destiné aux futurs experts de ce secteur"

03

Direction de la formation

La direction et l'enseignement de ce diplôme sont assurés par une équipe de professionnels du secteur de l'Animation, qui ont une longue et vaste expérience de la gestion de projets internationaux. Ainsi, les diplômés pourront connaître de première main les clés de cette industrie grâce à l'expérience du corps enseignant, qui fournira, en plus d'un caractère réaliste et critique du programme, une variété de cas pratiques afin qu'ils puissent perfectionner leurs compétences avec l'aide d'experts spécialisés dans le domaine.





“

Une occasion unique d'élargir et de perfectionner vos compétences professionnelles avec l'aide d'experts du secteur spécialisés dans l'industrie des jeux vidéo”

Direction



Dr Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Producteur Audiovisuel et Consultant
- ♦ Docteur en Sciences de la Communication de l'Université Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Divertissement Télévisuel de l'Institut Erich Pommer de Berlin
- ♦ Diplôme en Réalisation Cinématographique et Théâtrale à ARTTS International UK
- ♦ Membre de : Académie des Arts et Sciences du Cinéma d'Amérique, Académie de la Télévision et CARTOON Board

Professeurs

M. Álvaro Garrido, José Antonio

- ♦ Écrivain, Promoteur et Consultant Culturel
- ♦ Organisateur et Directeur d'événements culturels
- ♦ Directeur de revues littéraires (Solaris - Galaxia)
- ♦ Collaborateur dans divers programmes de radio et de télévision
- ♦ Responsable des Événements de Re-création Historiques à l'Université de Burgos
- ♦ Diplôme en Navigation Maritime de l'Université de La Corogne

M. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Réalisateur et Producteur
- ♦ Associé fondateur de Planet 141
- ♦ Réalisateur et Producteur de vidéos musicales
- ♦ Producteur de longs métrages
- ♦ Diplôme en Ingénierie Électronique de l'Université Pontificale Javeriana



Dr Yébenes, Pilar

- ◆ Experte en Communication, Essor Technologique et Renouveau Socioculturel
- ◆ Docteur en Communication, Essor Technologique et Renouveau Socioculturel de l'Université Européenne de Madrid
- ◆ Master en Gestion d'Entreprise
- ◆ Licence en Image et Sons de l'Université Complutense de Madrid
- ◆ Membre de l'Académie des Arts et des Sciences du Cinéma

“

*Une expérience de formation unique,
clé et décisive pour dynamiser votre
développement professionnel”*

04

Structure et contenu

Le succès de TECH réside en partie dans la conception de qualifications hautement formatives, mais dans lesquelles la charge d'enseignement a été considérablement réduite. C'est ainsi que l'on trouve des programmes intensifs tels que ce Certificat Avancé dans lequel, grâce à l'exhaustivité avec laquelle son programme a été composé, à l'utilisation de la méthodologie *Relearning* dans son développement et au matériel supplémentaire que l'équipe d'enseignants a sélectionné pour chaque module, le diplômé n'aura pas à passer des heures supplémentaires à étudier des sujets longs et fastidieux. Tout cela, bien sûr, sans renoncer à la qualité qui définit cette université.





“

Vous aurez accès à du matériel supplémentaire sous différents formats pour chaque module, ce qui vous permettra d'approfondir chacun d'entre eux de manière personnalisée"

Module 1. Projet transmédia

- 1.1. Technologies
 - 1.1.1. Captures
 - 1.1.2. Mouvements
 - 1.1.3. Bibliothèques
- 1.2. Médias
 - 1.2.1. Digitaux
 - 1.2.2. Analogiques
 - 1.2.3. Hybrides
- 1.3. Intelligences artificielles
 - 1.3.1. IA avec apparence
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Futur
- 1.4. Vitubers
 - 1.4.1. Nouvelles formes d'environnement
 - 1.4.2. Avenir de l'anonymat
 - 1.4.3. Développement
- 1.5. Jeux vidéo
 - 1.5.1. Technologies utilisées
 - 1.5.2. Développement
- 1.6. Jeux vidéo et processus
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Processus
 - 1.6.3. Hiérarchie
- 1.7. Publicité
 - 1.7.1. L'animation dans les publicités
 - 1.7.2. *Graphiques Motion*
 - 1.7.3. Impact visuel
- 1.8. En-têtes
 - 1.8.1. En-têtes
 - 1.8.2. Autres types d'animation
 - 1.8.3. Production

- 1.9. Réalité augmentée
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. Utilisations
 - 1.9.3. Actualité
- 1.10. Réalité virtuelle
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Utilisations
 - 1.10.3. Métaverse

Module 2. Projets d'Animation 3D

- 2.1. Objectifs d'un projet d'animation 3D
 - 2.1.1. Début du projet
 - 2.1.2. Interlude
 - 2.1.3. Arriver au projet
- 2.2. Phases du projet
 - 2.2.1. Distinctions
 - 2.2.2. Phases
 - 2.2.3. Durée de chaque phase
- 2.3. Phase de développement
 - 2.3.1. Départements
 - 2.3.2. Rôles
 - 2.3.3. Travail
- 2.4. Phase de pré-production
 - 2.4.1. Départements
 - 2.4.2. Rôles
 - 2.4.3. Travail
- 2.5. Phase de production
 - 2.5.1. Départements
 - 2.5.2. Rôles
 - 2.5.3. Travail
- 2.6. Phase de post-production
 - 2.6.1. Départements
 - 2.6.2. Rôles
 - 2.6.3. Travail

- 2.7. Équipement nécessaire
 - 2.7.1. Software
 - 2.7.2. Hardware
 - 2.7.3. Autres
- 2.8. Long métrage
 - 2.8.1. Temps
 - 2.8.2. Gestion du personnel
 - 2.8.3. Gestion des ressources
- 2.9. Court métrage
 - 2.9.1. Temps
 - 2.9.2. Gestion du personnel
 - 2.9.3. Gestion des ressources
- 2.10. Séries
 - 2.10.1. Temps
 - 2.10.2. Gestion du personnel
 - 2.10.3. Gestion des ressources

Module 3. Production d'Animation : législation, négociation et industrie

- 3.1. Lois
 - 3.1.1. Documentation justificative
 - 3.1.2. Accords interprofessionnels
 - 3.1.3. Jurisprudence
- 3.2. Congés et maladies
 - 3.2.1. Évolution annuelle
 - 3.2.2. Imprévus
 - 3.2.3. Solutions au cours de la production
- 3.3. Négociation
 - 3.3.1. Parties en conflit
 - 3.3.2. Formes d'accord
 - 3.3.3. Résolutions
- 3.4. Fonctions multiples
 - 3.4.1. Absence de ressources humaines
 - 3.4.2. Travail dans d'autres départements
 - 3.4.3. Interdépartementalisme

- 3.5. Gestion des fichiers
 - 3.5.1. Plateformes de ressources
 - 3.5.2. Copies de sauvegarde
 - 3.5.3. Accès
- 3.6. Crunch
 - 3.6.1. Moment présent
 - 3.6.2. Problème et solution
 - 3.6.3. Répercussions
- 3.7. Représentation quantitative et qualitative
 - 3.7.1. Représentation des femmes
 - 3.7.2. Représentation des LGTBI
 - 3.7.3. Représentation internationale
- 3.8. Situation après la pandémie
 - 3.8.1. Professionnalisation
 - 3.8.3. Productions internationales
- 3.9. Consommation d'Animation
 - 3.9.1. Mesures incitatives
 - 3.9.2. Exportations
 - 3.9.3. Importations



Après avoir suivi ce Certificat Avancé, vous serez en mesure d'atteindre tous les objectifs que vous vous êtes fixés dans l'Animation Transmédia"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

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

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



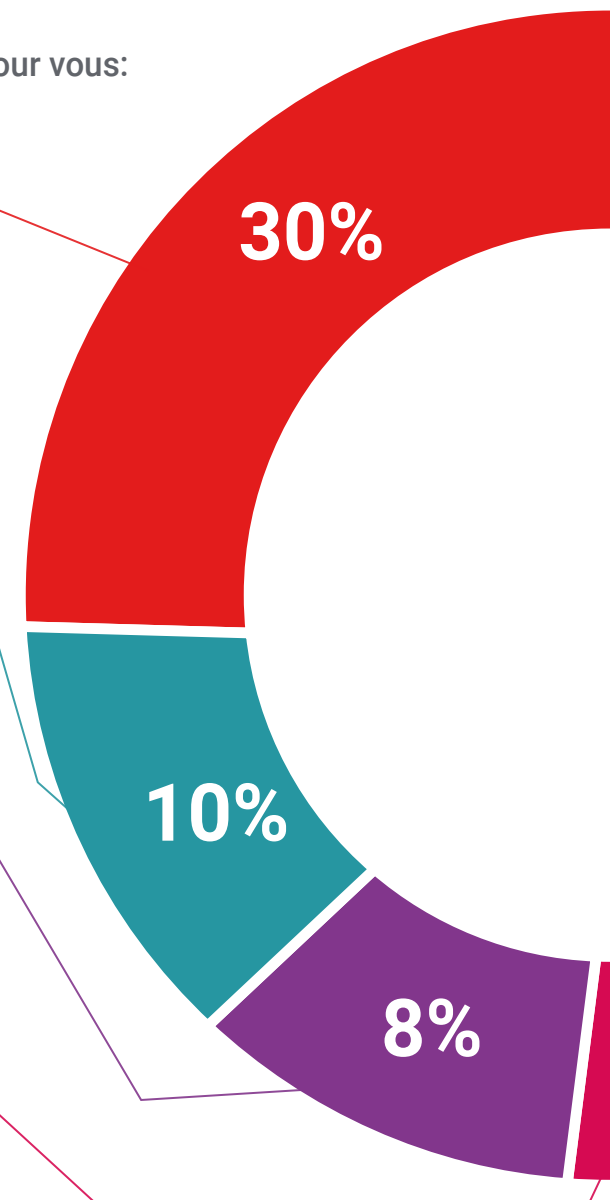
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Production d'Animation pour les Projets Transmédia garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Production d'Animation pour les Projets Transmédias** 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 Avancé** délivrée 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 Production d'Animation pour les Projets Transmédias**

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



Certificat Avancé
Production d'Animation
pour les Projets Transmédi

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

Certificat Avancé

Production d'Animation pour
les Projets Transmédias

