

Certificat Avancé

Design de Jeux Vidéo





Certificat Avancé Design 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.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-design-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

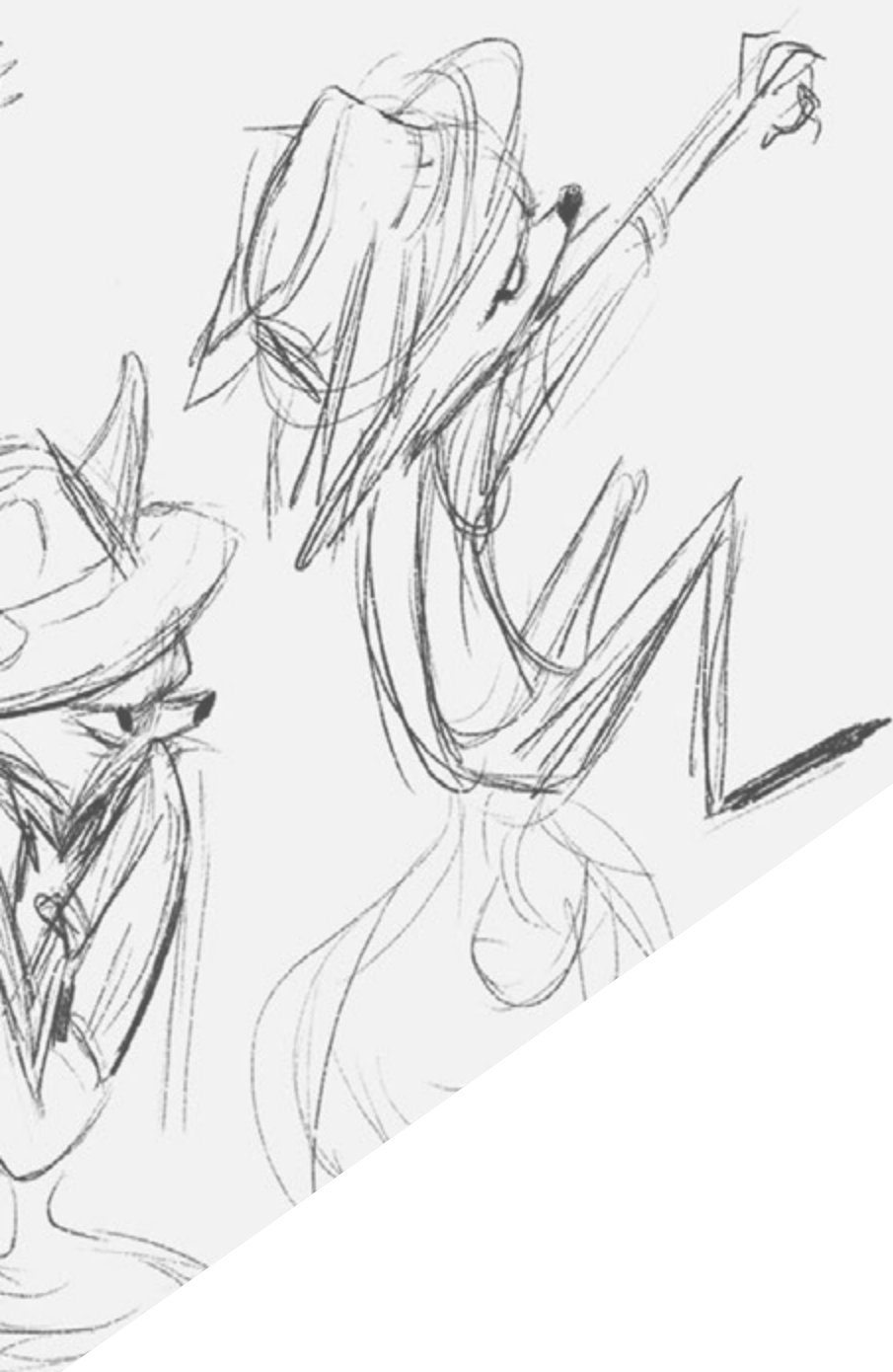
page 28

01

Présentation

La forme de divertissement qui domine tout dans le monde d'aujourd'hui sont les Jeux vidéo. Des personnes de différents âges, des enfants aux personnes âgées, et de différents milieux et origines jouent régulièrement à des jeux, que ce soit pour le plaisir ou à titre professionnel. C'est pourquoi les entreprises de conception et de développement de Jeux vidéo ont besoin d'un personnel capable de gérer les différentes facettes de la conception de l'un de ces produits Ce programme offre aux étudiants la possibilité de se spécialiser, afin de pouvoir se consacrer à ce domaine de travail, en concevant des jeux vidéo comme ceux qu'ils ont admirés, auxquels ils ont joué et qu'ils ont appréciés, et en ouvrant les portes des meilleures entreprises du secteur.





“

*Apprenez à designer des Jeux Vidéo
comme les meilleurs experts du secteur
et travaillez pour les grandes entreprises
que vous connaissez et admirez”*

Le monde ne peut plus être compris sans les jeux vidéo. Ils occupent une place centrale dans le divertissement mondial et englobent tous les groupes de population, car ils sont joués par des personnes d'âges et de milieux différents. En effet, les jeux vidéo sont l'un des rares éléments susceptibles de relier des personnes vivant dans des endroits aussi différents et dans un contexte social aussi varié, tant ils sont importants dans la culture contemporaine.

Cela s'explique en grande partie par le fait que les jeux vidéo sont une discipline multidimensionnelle, avec des éléments de plaisir et de défi pour les *gamers*, mais ce sont aussi des produits où la narration, le *Storytelling* et d'autres questions liées à l'art et à la sensibilité sont très importants. C'est pourquoi il existe des jeux vidéo de types et de genres multiples: gratuits et payants, pour différents supports et plateformes, certains se jouent en ligne et d'autres hors ligne. Et, à côté de ces questions, il existe un grand nombre de genres: simulateurs de sport et de voiture, jeux de stratégie, RPG, *Shooters* à la première et à la troisième personne, jeux artistiques et à petit budget, autres développés par de grandes entreprises, etc.

Il y a donc un grand nombre de joueurs et pour répondre à cette demande, il y a aussi un grand nombre d'entreprises qui développent des milliers de jeux vidéo. C'est un élément culturel essentiel dans le monde contemporain et c'est aussi un secteur qui se développe d'année en année, générant des emplois et de nouvelles opportunités professionnelles. Des experts qualifiés et spécialisés dans la conception de jeux vidéo sont donc nécessaires pour répondre aux besoins des entreprises et des *gamers*, qui attendent avec impatience la sortie de nouveaux titres.

Le Certificat Avancé en Design de Jeux Vidéo prépare l'étudiant à affronter une future carrière dans ce domaine passionnant qui a constamment besoin de nouvelles idées. et des personnes talentueuses qui veulent les développer. Grâce à ses modules d'enseignement et grâce au meilleur corps enseignant, les étudiants pourront apprendre tout ce dont ils ont besoin pour devenir un professionnel de la conception de jeux vidéo.

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

- ◆ L'immersion dans le monde de la conception de jeux vidéo, grâce à laquelle l'étudiant obtiendra toutes les connaissances nécessaires pour travailler dans ce domaine
- ◆ Apprentissage par le biais d'exercices pratiques, de sorte que l'étudiant acquiert des compétences plus immédiatement
- ◆ Contenu axé sur l'apprentissage pratique, avec utilisation d'une variété de formats et de méthodologies
- ◆ Flexibilité, permettant aux étudiants de suivre le programme de la manière qui convient le mieux à leur situation personnelle et professionnelle
- ◆ Le soutien du personnel enseignant, qui veillera à ce que l'apprenant apprenne de manière appropriée
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Les jeux vidéo sont le présent et l'avenir de l'industrie audiovisuelle: ils pourraient aussi être votre présent et votre avenir"

“

Aujourd'hui vous jouez, demain vous pourriez concevoir des jeux vidéo. Faites le pas avec ce Certificat Avancé"

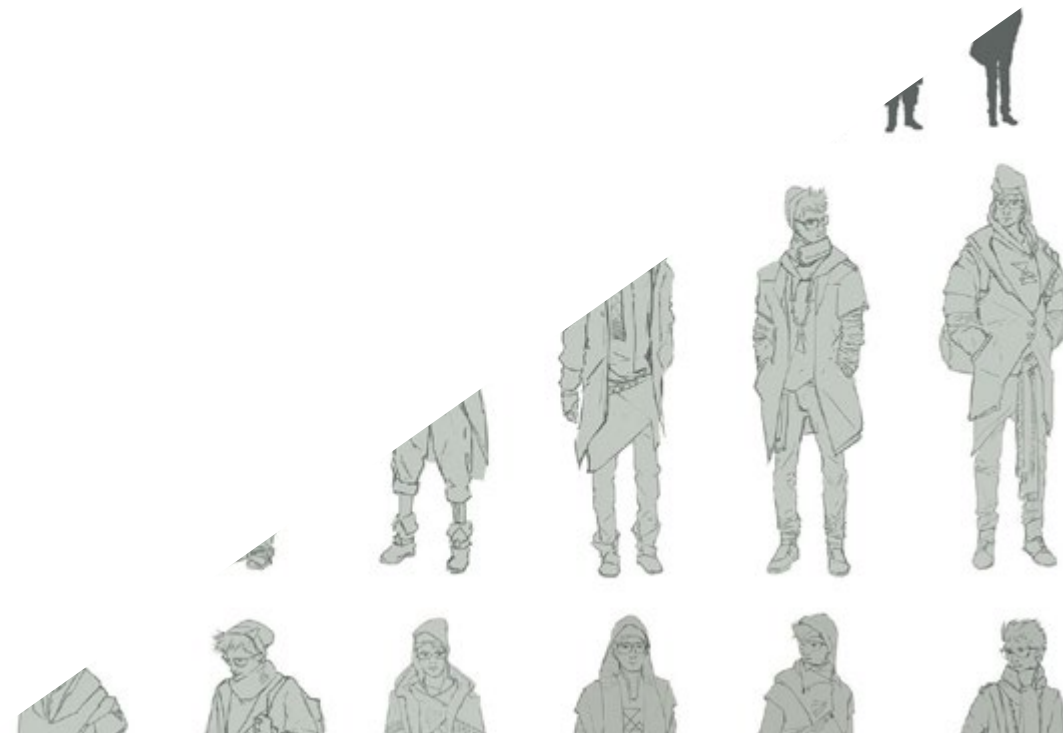
Nous avons besoin de personnes talentueuses et pleines d'idées pour développer les prochains jeux vidéo à succès: ce pourrait être vous.

Ce titre vous donne tout ce dont vous avez besoin pour devenir un grand créateur de Jeux Vidéo.

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.

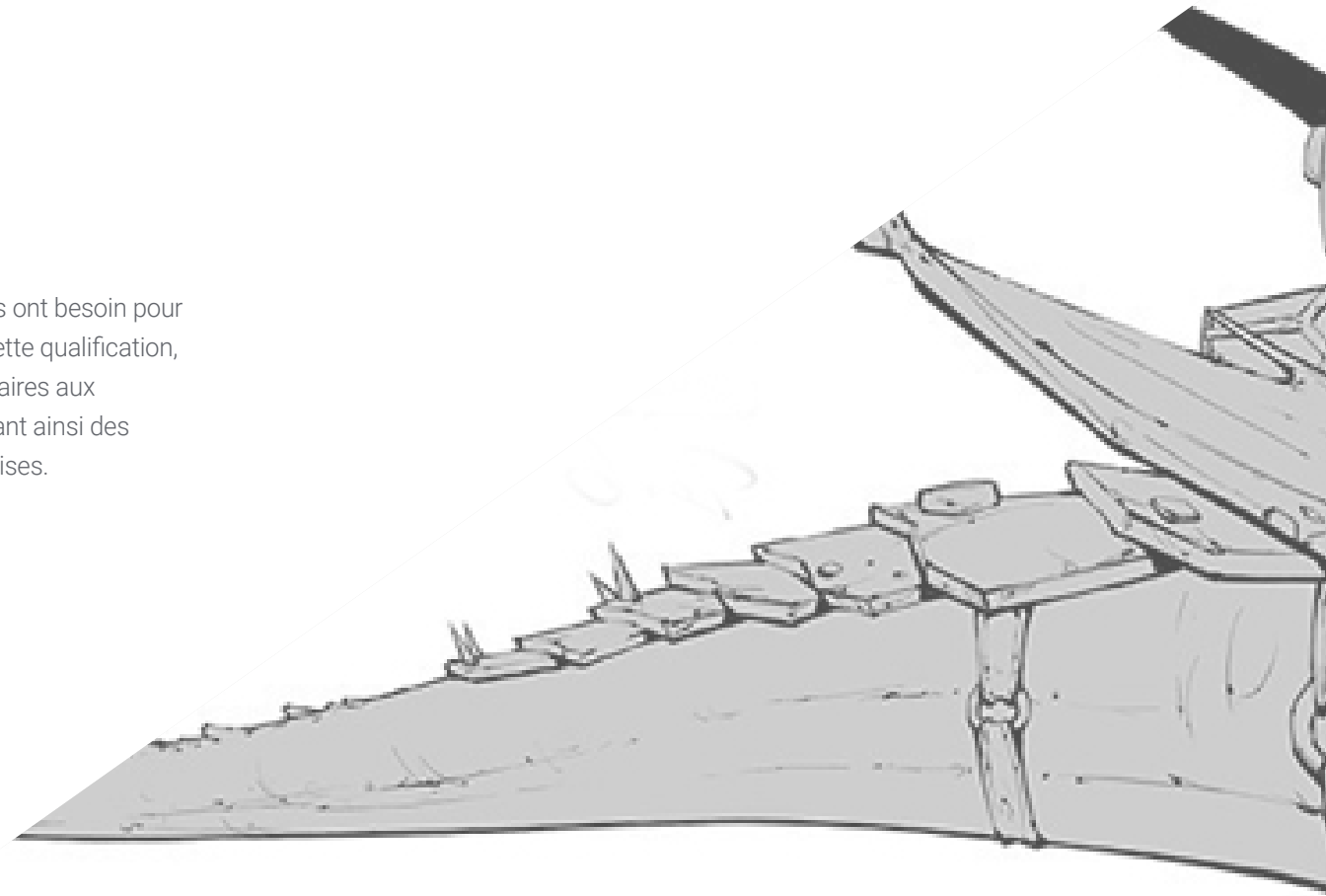
La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système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

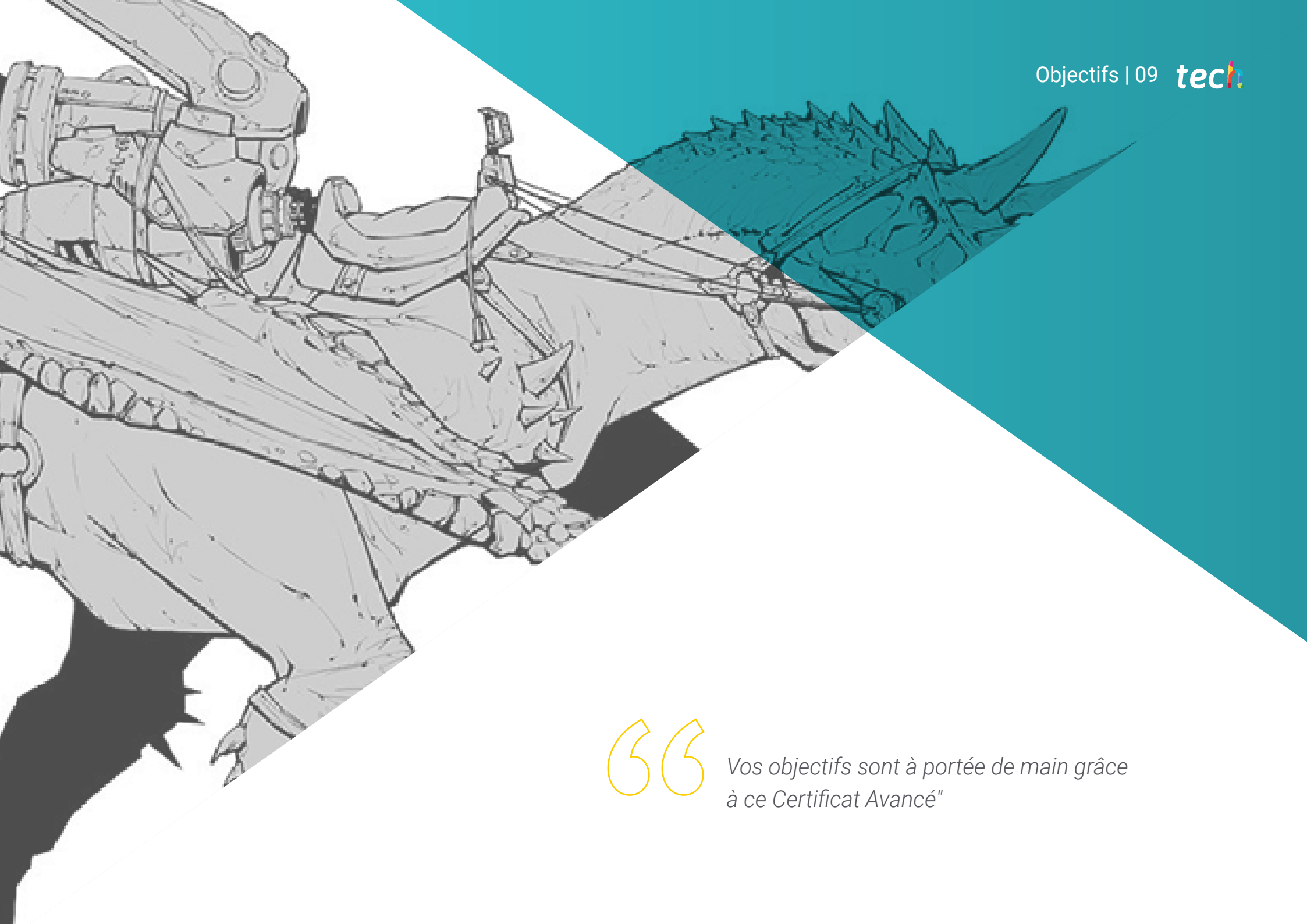


02

Objectifs

Ce programme a été conçu pour enseigner aux étudiants tout ce dont ils ont besoin pour devenir concepteurs de jeux vidéo. Ainsi, une fois qu'ils auront obtenu cette qualification, ils seront en mesure d'effectuer une variété de tâches, des plus élémentaires aux plus complexes, dans le domaine de la conception de jeux vidéo, devenant ainsi des professionnels recherchés et très appréciés par les clients et les entreprises.





“

Vos objectifs sont à portée de main grâce à 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
- ◆ Connaissance approfondie de l'animation 2D et 3D, ainsi que des éléments clés de l'animation d'objets et de personnages, et de la manière d'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

“

Vous rêvez de concevoir des jeux comme ceux qui vous ont tenu éveillé pendant des jours, obtenez-le avec ce programme”





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. Production et gestion

- ◆ Découvrir la production d'un jeu vidéo et ses différentes étapes
- ◆ Apprendre les types de producteurs
- ◆ Connaître le *project management* pour le développement de jeux vidéo
- ◆ Utiliser différents outils de production
- ◆ Coordination des équipes et gestion des projets

03

Direction de la formation

La conception de jeux vidéo est une tâche complexe mais passionnante, c'est pourquoi le meilleur corps enseignant est nécessaire pour guider les étudiants dans ce processus. Ce Certificat Avancé en conception de jeux vidéo dispose du meilleur personnel enseignant, hautement expérimenté et disposant des dernières connaissances, pour enseigner aux étudiants toutes les clés de la conception de jeux vidéo, afin qu'ils puissent devenir des professionnels compétents dès la fin de leur diplôme.





“

*Les meilleurs professeurs vous guideront
pour que vous finissiez par concevoir le
jeu vidéo de vos rêves”*

Direction



M. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Designer Narratif à Saona Studios, Espagne
- Designer Narratif chez Stage Clear Studios développant un produit confidentiel
- Designer Narratif chez HeYou Games dans le projet "Youturbo"
- Designer et scénariste de produits d'apprentissage en ligne et de jeux sérieux pour Telefónica Learning Services, TAK et Bizpills
- Designer de niveau chez Indigo pour le projet "Meatball Marathon"
- Professeur de scénario dans le cadre du Mastère de Création de jeux vidéo de l'Université de Malaga
- Professeur dans le secteur du Design et de la Production Narratifs des jeux vidéo au département de cinéma du TAI, Madrid
- Professeur de Design narratif et d'ateliers de scénario, ainsi que du diplôme de Design de jeux vidéo à l'ESCAV, Grenade
- Diplôme de Philologie hispanique de l'Université de Grenade
- Master en Créativité et Scénario de télévision de l'Université Rey Juan Carlos

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

Ce programme a été spécialement préparé pour être un programme complet, large et approfondi, contenant tous les éléments nécessaires pour transformer vos étudiants en experts. Il a été conçu de manière à offrir une perspective générale tout en se concentrant sur des aspects spécifiques de la conception de jeux vidéo, afin que les étudiants acquièrent des connaissances spécialisées. Ainsi, tout au long des trois modules de ce Certificat Avancé les étudiants acquerront toutes les connaissances nécessaires pour évoluer dans leur environnement professionnel.



“

Vous apprendrez tous les détails de Design de Jeux Vidéo grâce à ce programme complet”

Module 1. Le design de 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 jeux 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. Document de conception

- 2.1. Structure d'un document
 - 2.1.1. Document de conception
 - 2.1.2. Structure
 - 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 NPCs
- 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. Items, 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
 - 2.9.1. Interface
 - 2.9.2. Structure
- 2.10. Sauvegarde et ajout
 - 2.10.1. Sauvegarde
 - 2.10.2. Informations en annexe
 - 2.10.3. Détails finaux

Module 3. Production et gestion

- 3.1. La production
 - 3.1.1. Le processus de production
 - 3.1.2. Production I
 - 3.1.3. Production II
- 3.2. Phases du développement d'un jeu vidéo
 - 3.2.1. Phase de conception
 - 3.2.2. Phase de design
 - 3.2.3. Phase de planification
- 3.3. Phases du développement d'un jeu vidéo II
 - 3.3.1. Pass de production
 - 3.3.2. Phase de test
 - 3.3.3. Phase de distribution et de Marketing
- 3.4. Production et gestion
 - 3.4.1. PDG/Directeur général
 - 3.4.2. Directeur financier
 - 3.4.3. Directeur des ventes

- 3.5. processus de production
 - 3.5.1. Préproduction
 - 3.5.2. Production
 - 3.5.3. Post-production
- 3.6. Emplois et fonctions
 - 3.6.1. Design
 - 3.6.2. Programmation
 - 3.6.3. Artistes
- 3.7. *Game Designer*
 - 3.7.1. *Creative Designer*
 - 3.7.2. *Lead Designer*
 - 3.7.3. *Senior Designer*
- 3.8. Programmation
 - 3.8.1. *Technical Director*
 - 3.8.2. *Lead Program*
 - 3.8.3. *Senior Programmer*
- 3.9. Art
 - 3.9.1. *Creative Artist*
 - 3.9.2. *Lead Artist*
 - 3.9.3. *Senior Artist*
- 3.10. Autres profils
 - 3.10.1. *Lead Animator*
 - 3.10.2. *Senior Animator*
 - 3.10.3. *Juniors*



*Un programme conçu en fonction
des besoins du marché"*

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.



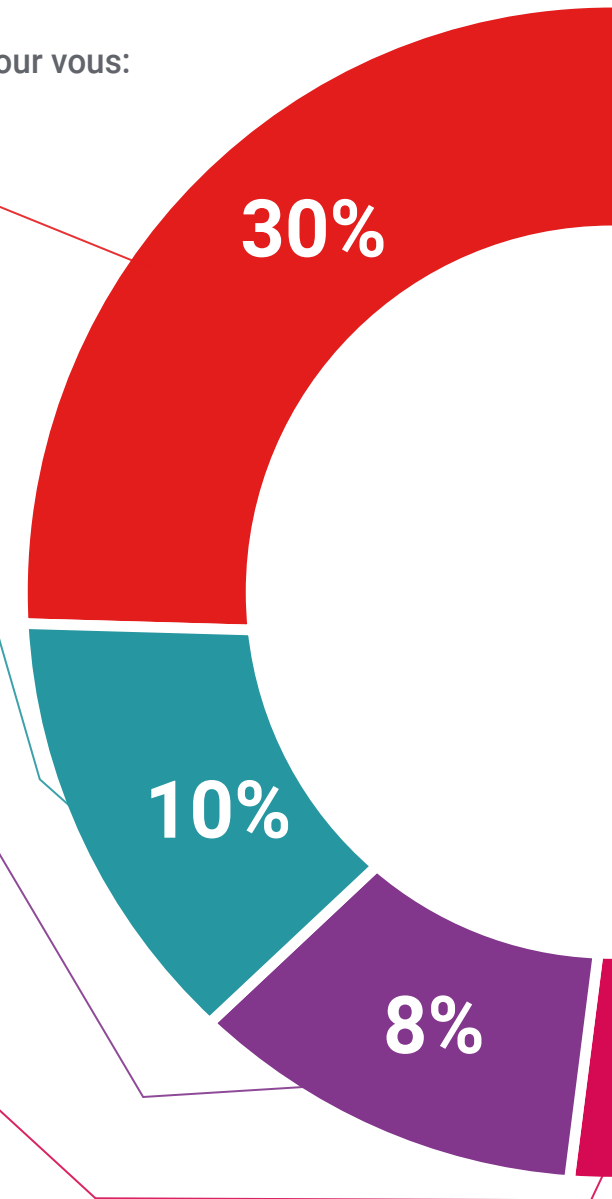
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Design de 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.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Design 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 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 Design 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 Jeux Vidéo

