

Certificat Avancé

Design de Niveaux pour Jeux vidéo





Certificat Avancé Design de Niveaux pour Jeux vidéo

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-design-niveaux-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

Diplôme

page 26

01

Présentation

Le Design de Niveaux est l'une des phases de la création de jeux vidéo qui est entourée de mystère, ce qui explique que très peu de programmeurs osent l'explorer. La vérité est qu'il s'agit d'une combinaison de science et d'art, qui exige du spécialiste qu'il développe de l'empathie pour le joueur afin de manipuler ses émotions dans chaque niveau. C'est en raison de cette demande croissante de compétences que ce programme a été élaboré, qui fournira aux étudiants toutes les connaissances nécessaires pour déterminer la structure interne d'un moteur de Jeux vidéo.



“

Idéalement, créez des puzzles qui deviennent dans un défi pour les utilisateurs, en gardant leur attention à terminer le jeu”

Le Design de Niveaux occupe un poste clé dans un projet, car il peut soit rendre un jeu passionnant, soit décevoir le public. Il est donc nécessaire de comprendre la dynamique du joueur, qui ne veut pas passer de longues heures à essayer de résoudre des énigmes pour passer au niveau suivant. De cette façon, le concepteur de Niveaux devient un acteur clé pour trouver l'équilibre entre un défi stimulant et un défi ennuyeux.

En pensant à l'importance de maintenir l'attention de l'utilisateur dans le jeu, le programme suivant a été développé pour aider les étudiants à déterminer la structure interne des Jeux vidéo auxquels ils jouent. Pour ce faire, ils apprendront à réaliser une modélisation 3D, en suivant le code de programmation approprié. De même, une étude du processus de conception sera réalisée, dans laquelle seront évaluées l'interface des jeux et les méthodes d'évaluation avec les utilisateurs.

D'autre part, vous découvrirez le fonctionnement et les caractéristiques de base des moteurs de jeux, tels que Gamer Maker, qui est un Logiciel basé sur un langage de programmation interprété pour la création de Jeux vidéo. Nous étudierons également Unreal Engine 4, l'une des plateformes les plus utilisées au monde pour la création de jeux réalistes et innovants.

Enfin, l'interaction homme-machine sera explorée, et les directives d'accessibilité, les normes qui les établissent et les outils qui permettent de les évaluer seront analysés. Cela permettra de comprendre l'importance de la convivialité des applications et les différents types de diversité humaine.

Ce **Certificat Avancé en Design de Niveaux pour Jeux vidéo** contient le programme le éducatif plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Narration de Jeux Vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'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



Développez votre empathie pour l'utilisateur afin qu'il apprécie l'expérience de participer à un jeu qui stimule ses capacités de compétition"

“

Apprenez le processus de conception d'une interface, de l'analyse des besoins à l'évaluation”

Applications de programmation correctement et efficacement appliquées aux moteurs de jeu vidéo.

Comprendre les fonctions de chaque composant d'un jeu vidéo afin d'être en mesure de développer de nouveaux titres.

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



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé sera d'aider les étudiants à comprendre les processus impliqués dans la création et la conception des Niveaux pour Jeux vidéo. Pour ce faire, ils doivent acquérir des compétences en modélisation 3D et apprendre à utiliser différents moteurs de jeu, en choisissant celui qui répond le mieux aux besoins du projet. Tout cela sera fondamental pour le développement de l'étudiant un véritable spécialiste dans de la création du prochain succès mondial.





“

Atteignez vos objectifs avec ce Certificat Avancé et créer le meilleur jeu vidéo au monde, en développant des niveaux stimulants et difficiles pour les utilisateurs”



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les différents éléments qui composent une histoire
- ◆ Appliquer les structures narratives au format du jeu vidéo
- ◆ Explorer en profondeur le processus de création d'un scénario et d'un Storyboard pour un jeu vidéo, en différenciant toutes les étapes qui le composent
- ◆ Analyser les concepts et composants clés que l'on doit trouver dans un scénario
- ◆ Étudier les principes fondamentaux de la narration et le voyage du héros comme l'une des principales formes de narration
- ◆ Examiner le *Storyboard* et l'animation, en soulignant leur importance dans le processus d'écriture du scénario
- ◆ Découvrez les différents genres et Récits dans le monde des Jeux vidéo
- ◆ Apprendre à développer des dialogues efficaces grâce au scénario

“

Développe et réalise l'interface de un jeu vidéo, en résolvant tous les problèmes les problèmes d'une manière ingénieuse"





Objectifs spécifiques

Module 1. Modèle 3D

- ◆ Déterminer la structure interne d'un moteur de Jeu vidéo
- ◆ Établir les éléments d'une architecture de jeu moderne
- ◆ Comprendre les fonctions de chacun des composants d'un jeu vidéo
- ◆ Donnez des exemples de jeux vidéo réalisés avec des graphiques 2D et 3D

Module 2. Moteurs de Jeux vidéo

- ◆ Découvrez le fonctionnement et l'architecture d'un moteur de Jeu vidéo
- ◆ Comprendre les caractéristiques de base des moteurs de jeu existants
- ◆ Applications de programmation correctement et efficacement appliquées aux moteurs de Jeux vidéo
- ◆ Choisir le paradigme et les langages de programmation les plus appropriés pour la programmation d'applications appliquées aux moteurs de jeux vidéo

Module 3. Interaction homme-machine

- ◆ Explorez les différentes directives d'accessibilité, les normes qui les établissent et les outils qui permettent leur évaluation, ainsi que les différentes méthodes d'interaction avec l'ordinateur, au moyen de périphériques et de dispositifs
- ◆ Comprendre l'importance de la convivialité des applications et les différents types de diversité humaine, les limites qu'ils impliquent et comment adapter les interfaces en fonction des besoins spécifiques de chacun d'eux
- ◆ Apprenez le processus de conception d'une interface, de l'analyse des besoins à l'évaluation
- ◆ Passer par les différentes étapes intermédiaires nécessaires à la réalisation d'une interface adaptée

03

Structure et contenu

Le Certificat Avancé en Design de Niveaux pour Jeux vidéo a un syllabus qui rassemble tous les contenus fondamentaux pour établir l'architecture interne d'un jeu. De cette façon, l'étudiant recevra, de manière théorique et pratique, des connaissances garanties par les besoins du secteur. En ce sens, ils comprendront comment réaliser une modélisation 3D, le fonctionnement des moteurs de jeux vidéo les plus utilisés sur le marché et, enfin, les outils qui leur permettent d'évaluer les différentes méthodes d'interaction entre les personnes et l'ordinateur.





“

C'est le meilleur moment pour apprendre comment fonctionne Unreal Engine 4, le moteur de jeu le plus utilisé au monde"

Module 1. Modèle 3D

- 1.1. Introduction a C#
 - 1.1.1. Qu'est-ce que la POO?
 - 1.1.2. Environnement *Visual Studio*
 - 1.1.3. Types de données
 - 1.1.4. Conversions de type
 - 1.1.5. Conditionnels
 - 1.1.6. Objets et classes
 - 1.1.7. Modularité et encapsulation
 - 1.1.8. Héritage
 - 1.1.9. Classes abstraites
 - 1.1.10. Polymorphisme
- 1.2. Fondements mathématiques
 - 1.2.1. Outils mathématiques en physique : quantités scalaires et vectorielles
 - 1.2.2. Outils mathématiques en physique : produit scalaire
 - 1.2.3. Outils mathématiques en physique : produit vectoriel
 - 1.2.4. Outils mathématiques en POO
- 1.3. Principes physiques fondamentaux
 - 1.3.1. Principes physiques fondamentaux
 - 1.3.2. Cinématique
 - 1.3.3. Dynamique
 - 1.3.4. Collisions
 - 1.3.5. Projectiles
 - 1.3.6. Vol
- 1.4. Principes fondamentaux de l'Infographie
 - 1.4.1. Systèmes graphiques
 - 1.4.2. Graphiques 2D
 - 1.4.3. Graphiques 3D
 - 1.4.4. Systèmes de Trame
 - 1.4.5. Modélisation géométrique
 - 1.4.6. Suppression des parties cachées
 - 1.4.7. Visualisation réaliste
 - 1.4.8. Bibliothèque graphique OpenGL



- 
- 1.5. Unity: Introduction et installation
 - 1.5.1. Qu'est-ce que l'unité ?
 - 1.5.2. Pourquoi l'unité ?
 - 1.5.3. Caractéristiques de Unity
 - 1.5.4. Installation
 - 1.6. Unity: 2D et 3D
 - 1.6.1. *Gameplay* en 2D: *Sprites et Tilemaps*
 - 1.6.2. *Gameplay* en 2D: *2D Physics*
 - 1.6.3. Exemples de jeux vidéo réalisés avec Unity 2D
 - 1.6.4. Introduction à Unity 3D
 - 1.7. Unity : instanciation et création d'objets
 - 1.7.1. Ajout de composants
 - 1.7.2. Retrait des composants
 - 1.7.3. Importation d' Assets et de textures
 - 1.7.4. Matériaux et cartes pour les matériaux
 - 1.8. Unity: Interactions et physique
 - 1.8.1. *Rigidbody*
 - 1.8.2. *Collisionneurs*
 - 1.8.3. *Joints* (articulations)
 - 1.8.4. *Character Controllers*
 - 1.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 1.8.6. *Physics Debug Visualization*
 - 1.9. Unity : Intelligence artificielle de base pour les NPCs
 - 1.9.1. *Pathfinding* dans Unity : NavMesh
 - 1.9.2. IA ennemie
 - 1.9.3. Arbre d'action des PNJ
 - 1.9.4. Hiérarchie et Scripts d'un NPC
 - 1.10. Unity : Bases de l'animation et mise en œuvre
 - 1.10.1. *Animation Controller*. Association de caractères
 - 1.10.2. *Blend Tree*: arbre de mélange
 - 1.10.3. Transition entre les états
 - 1.10.4. Modification du seuil des transitions

Module 2. Moteurs de Jeux vidéo

- 2.1. Jeux vidéo et TIC
 - 2.1.1. Introduction
 - 2.1.2. Opportunités
 - 2.1.3. Défis
 - 2.1.4. Conclusions
- 2.2. Histoire des moteurs de jeux
 - 2.2.1. Introduction
 - 2.2.2. L'ère Atari
 - 2.2.3. L'ère des années 80
 - 2.2.4. Les premiers moteurs. L'ère des années 90
 - 2.2.5. Moteurs actuels
- 2.3. Moteurs de Jeux vidéo
 - 2.3.1. Types de moteurs
 - 2.3.2. Parties d'un moteur de Jeu vidéo
 - 2.3.3. Moteurs actuels
 - 2.3.4. Sélection d'un moteur pour notre projet
- 2.4. Motor Game Maker
 - 2.4.1. Introduction
 - 2.4.2. Conception de scénarios
 - 2.4.3. *Sprites* et animations
 - 2.4.4. Collisions
 - 2.4.5. *Scripting* dans GML
- 2.5. Motor Unreal Engine 4: Introduction
 - 2.5.1. Qu'est-ce qu'Unreal Engine 4 ? Quelle est sa philosophie ?
 - 2.5.2. Matériaux
 - 2.5.3. UI
 - 2.5.4. Animations
 - 2.5.5. Systèmes de particules
 - 2.5.6. Intelligence artificielle
 - 2.5.7. FPS
- 2.6. Motor Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
 - 2.6.1. Philosophie et les *Blueprints* et le *Visual Scripting*
 - 2.6.2. *Debugging*
 - 2.6.3. Types de variables
 - 2.6.4. Contrôle des flux basiques
- 2.7. Motor Unity 5
 - 2.7.1. Programmation en C# et Visual Studio
 - 2.7.2. Création de *Prefabs*
 - 2.7.3. Utilisation de *Gizmos* pour contrôler le jeu vidéo
 - 2.7.4. Moteur adaptatif : 2D et 3D
- 2.8. Moteur Godot
 - 2.8.1. La philosophie de conception de Godot
 - 2.8.2. Conception et composition orientées objet
 - 2.8.3. Paquet tout-en-un
 - 2.8.4. Logiciels libres et communautaires
- 2.9. Motor RPG Maker
 - 2.9.1. Philosophie de RPG Maker
 - 2.9.2. En prenant comme référence
 - 2.9.3. Créer un jeu avec de la personnalité
 - 2.9.4. Des jeux commerciaux réussis
- 2.10. Motor Source 2
 - 2.10.1. Philosophie de la Source 2
 - 2.10.2. Source et Source 2 : *Évolution*
 - 2.10.3. Utilisation de la communauté : contenus audiovisuels et jeux vidéo
 - 2.10.4. L'avenir du moteur Source 2
 - 2.10.5. *Mods* et jeux réussis

Module 3. Interaction homme-machine

- 3.1. Introduction à l'interaction homme-machine
 - 3.1.1. Qu'est-ce que l'interaction homme-machine ?
 - 3.1.2. Relation de l'interaction homme-machine avec d'autres disciplines
 - 3.1.3. L'interface utilisateur
 - 3.1.4. Utilisabilité et accessibilité
 - 3.1.5. Expérience de utilisateur et conception centrée sur l'utilisateur
- 3.2. Informatique et interaction : paradigmes d'interface utilisateur et d'interaction
 - 3.2.1. Interaction
 - 3.2.2. Paradigmes d'interaction et styles d'interaction
 - 3.2.3. Évolution des interfaces utilisateur
 - 3.2.4. Interfaces utilisateur classiques : WIMP/GUI, commandes, voix, Réalité Virtuelle
 - 3.2.5. Interfaces utilisateur innovantes : mobiles, portables, collaboratives, BCI
- 3.3. Le facteur humain : aspects psychologiques et cognitifs
 - 3.3.1. L'importance du facteur humain dans l'interaction
 - 3.3.2. Traitement de l'information humaine
 - 3.3.3. L'entrée et la sortie d'informations : visuelles, auditives et tactiles
 - 3.3.4. Perception et attention
 - 3.3.5. Connaissance et modèles mentaux : représentation, organisation et acquisition
- 3.4. Le facteur humain : les limitations sensorielles et physiques
 - 3.4.1. Diversité fonctionnelle, handicap et déficience
 - 3.4.2. Diversité visuelle
 - 3.4.3. La diversité auditive
 - 3.4.4. Diversité cognitive
 - 3.4.5. Diversité des moteurs
 - 3.4.6. Le cas des immigrants numériques
- 3.5. Le processus de conception (I) : analyse des besoins pour la conception de l'interface utilisateur
 - 3.5.1. Conception centrée sur l'utilisateur
 - 3.5.2. Qu'est-ce que l'analyse des besoins ?
 - 3.5.3. Collecte d'informations
 - 3.5.4. Analyse et interprétation des informations
 - 3.5.5. Analyse de l'utilisabilité et de l'accessibilité
- 3.6. Le processus de conception (II) : Prototypage et analyse des tâches
 - 3.6.1. Design conceptuel
 - 3.6.2. Prototypage
 - 3.6.3. Analyse hiérarchique des tâches
- 3.7. Le processus de conception (III) : évaluation
 - 3.7.1. L'évaluation dans le processus de conception : objectifs et méthodes
 - 3.7.2. Méthodes d'évaluation sans utilisateurs
 - 3.7.3. Méthodes d'évaluation avec les utilisateurs
 - 3.7.4. Normes et standards d'évaluation
- 3.8. Accessibilité : définition et lignes directrices
 - 3.8.1. Accessibilité et conception universelle
 - 3.8.2. Initiative WAI et directives WCAG
 - 3.8.3. Directives WCAG 2.0 et 2.1
- 3.9. Accessibilité : évaluation et diversité fonctionnelle
 - 3.9.1. Outils d'évaluation de l'accessibilité du Web
 - 3.9.2. Accessibilité et diversité fonctionnelle
- 3.10. L'ordinateur et l'interaction : périphériques et dispositifs
 - 3.10.1. Dispositifs et périphériques traditionnels
 - 3.10.2. Dispositifs alternatifs et périphériques
 - 3.10.3. Téléphones mobiles et tablettes
 - 3.10.4. Diversité fonctionnelle, interaction et périphériques



Le Design de Niveaux est l'une des phases les plus importantes du développement d'un jeu vidéo. Apprenez à créer des défis stimulants pour les joueurs en complétant ce Certificat Avancé"

04

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.



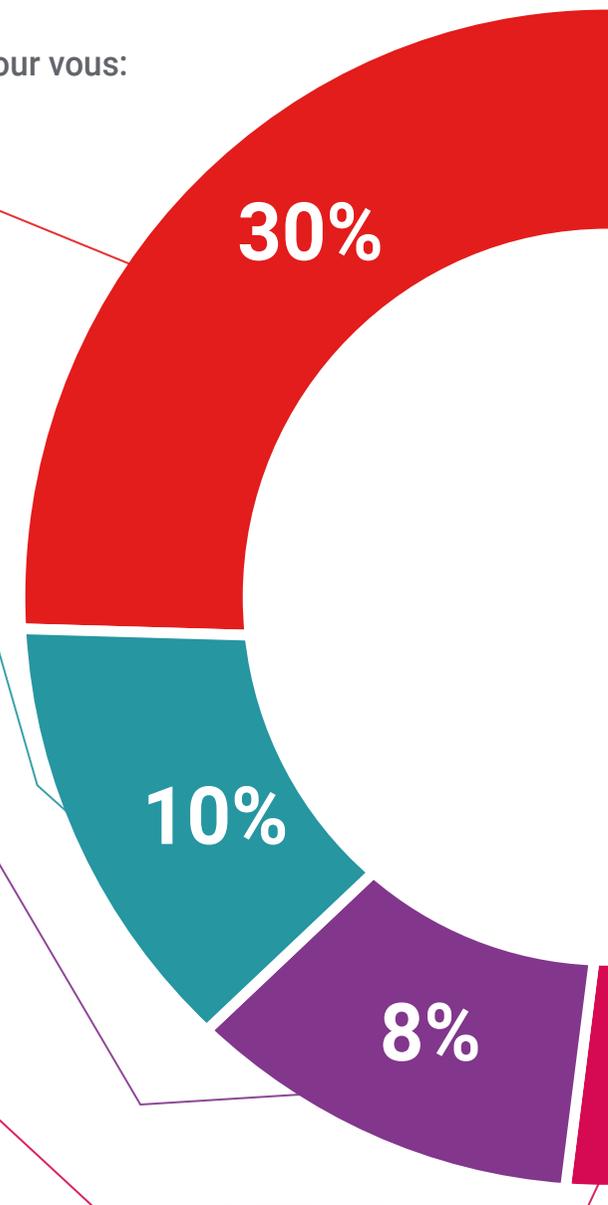
Pratique des aptitudes et des compétences

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.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design de Niveaux pour Jeux vidéo garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat Avancé en Design de Niveaux pour Jeux vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** par **TECH Université technologique**.

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Design de Niveaux pour 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 Niveaux
pour Jeux vidéo

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Certificat Avancé

Design de Niveaux pour Jeux vidéo

