

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/jeux-video/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

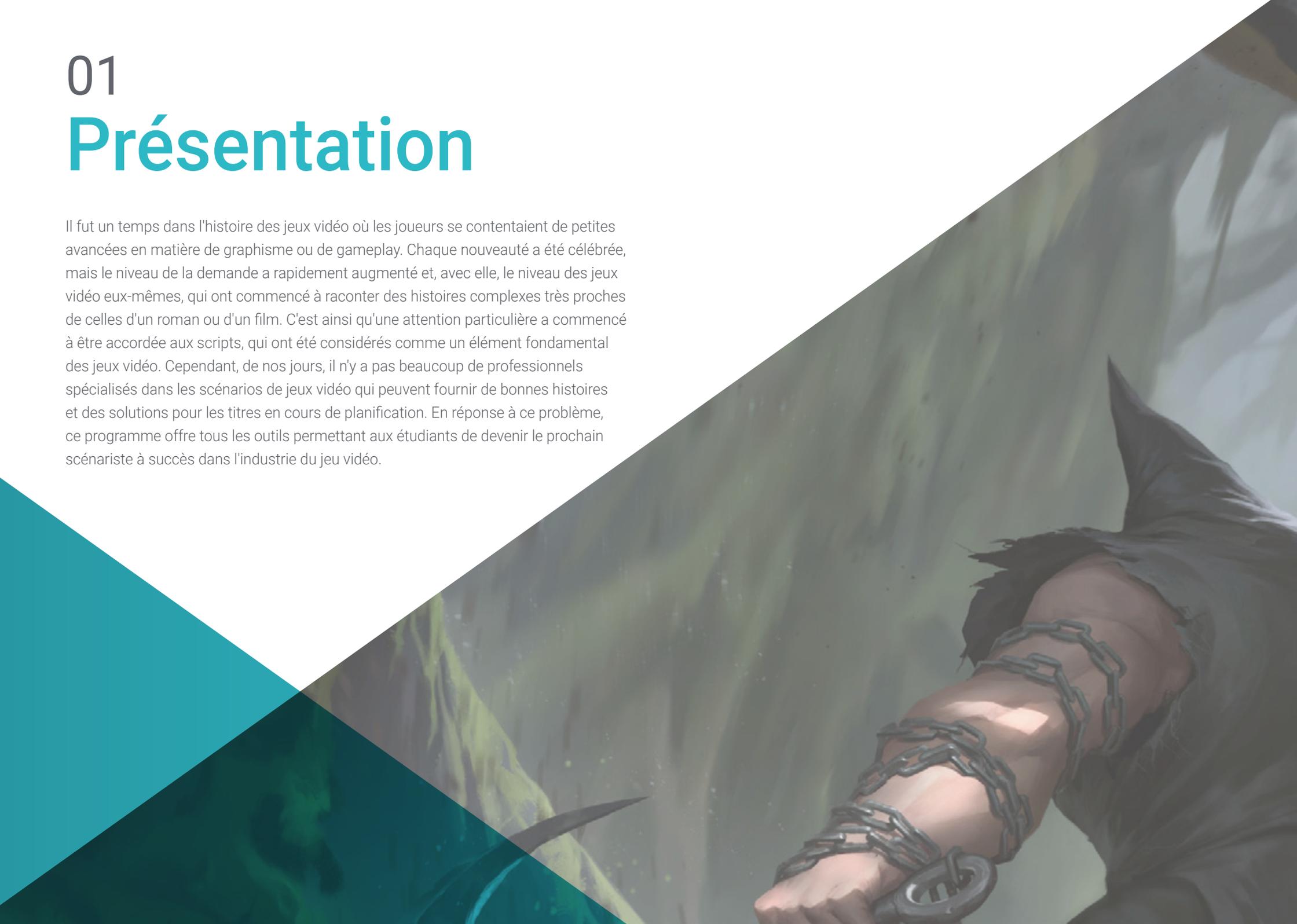
Diplôme

page 28

01

Présentation

Il fut un temps dans l'histoire des jeux vidéo où les joueurs se contentaient de petites avancées en matière de graphisme ou de gameplay. Chaque nouveauté a été célébrée, mais le niveau de la demande a rapidement augmenté et, avec elle, le niveau des jeux vidéo eux-mêmes, qui ont commencé à raconter des histoires complexes très proches de celles d'un roman ou d'un film. C'est ainsi qu'une attention particulière a commencé à être accordée aux scripts, qui ont été considérés comme un élément fondamental des jeux vidéo. Cependant, de nos jours, il n'y a pas beaucoup de professionnels spécialisés dans les scénarios de jeux vidéo qui peuvent fournir de bonnes histoires et des solutions pour les titres en cours de planification. En réponse à ce problème, ce programme offre tous les outils permettant aux étudiants de devenir le prochain scénariste à succès dans l'industrie du jeu vidéo.



“

Développer des scripts puissants et les transformer en jeux vidéo à succès"

Bien qu'ils ne soient pas aussi visibles ou palpables que d'autres éléments, notamment les graphismes et le gameplay, les scripts sont une partie fondamentale des jeux vidéo pour en faire un succès. Le scénario détermine ce qui se passe, comment cela se passe et quand cela se passe, de sorte que le reste des composants du jeu vidéo accompagne l'histoire développée. En bref: sans scénario, il n'y a pas de jeux vidéo.

Les entreprises et les joueurs l'ont rapidement intégré, de sorte que les scripts sont devenus l'un des aspects les plus analysés et les mieux préparés du développement d'un jeu. Les bons scénaristes sont l'une des ressources humaines les plus appréciées et les plus recherchées du secteur, car ils ne sont pas légion.

C'est pourquoi il s'agit d'un moment clé pour apprendre et se qualifier dans ce domaine, car on recherche des scénaristes capables d'écrire des histoires originales et intéressantes qui amènent ce qu'on appelle le neuvième art à un autre niveau narratif. Ainsi, les étudiants qui souhaitent se spécialiser dans ce domaine peuvent le faire grâce à ce Certificat Avancé en conception de scénarios de jeux vidéo, qui leur permet d'acquérir des connaissances et des outils spécifiques appliqués aux jeux vidéo pour structurer toutes les idées et les histoires qu'ils ont en tête, et les transformer en scénarios prêts à prendre vie.

Ce diplôme offre donc la solution à tous ceux qui ont pensé à entrer dans cette industrie, en apportant talent et originalité à un secteur qui recherche des professionnels capables de raconter de nouvelles histoires dans les jeux vidéo.

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

- ◆ Des connaissances spécialisées dans l'écriture de scénarios de Jeux vidéo, une discipline nouvelle et intéressante
- ◆ La méthodologie pratique, qui met l'accent sur l'application des connaissances dans des cas concrets et réels
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous avez beaucoup d'idées et ce programme vous aidera à les structurer et à les transformer en scripts"

“

Le scénario n'est pas visible lorsque vous jouez, mais c'est l'un des éléments les plus importants d'un jeu vidéo. Rendez-la essentielle en prenant ce Certificat Avancé"

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.

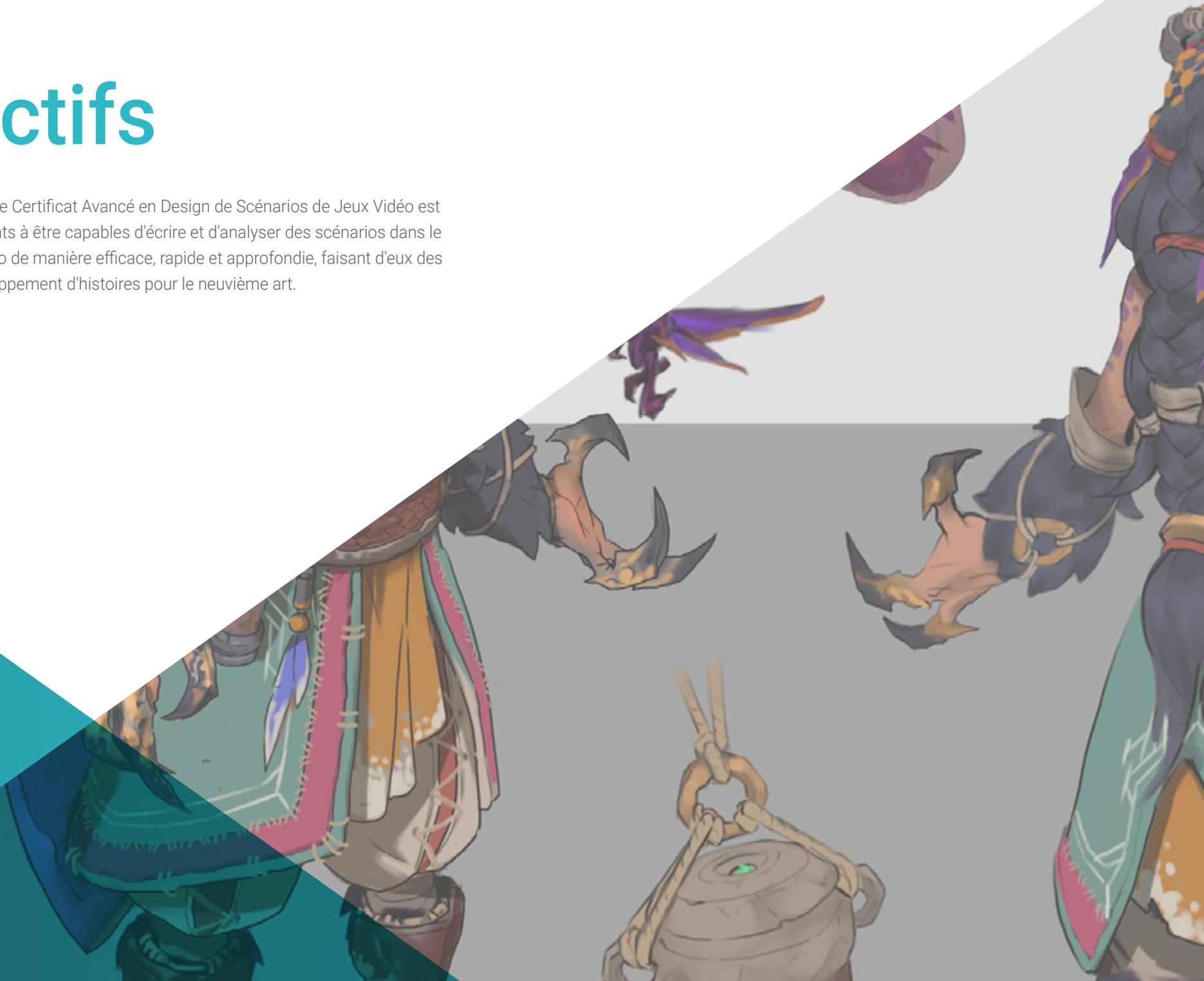
L'industrie des jeux vidéo recherche des spécialistes capables de développer des scénarios mémorables. Ce programme est votre passeport pour le succès.

Il crée des scénarios pour des Jeux vidéo au même titre que Tarantino.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Design de Scénarios de Jeux Vidéo est de préparer les étudiants à être capables d'écrire et d'analyser des scénarios dans le domaine des jeux vidéo de manière efficace, rapide et approfondie, faisant d'eux des experts dans le développement d'histoires pour le neuvième art.





“

Ce titre vous aide à atteindre votre objectif: voir vos scénarios prendre vie dans les meilleurs jeux vidéo”



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

“

Les grandes entreprises sont à la recherche de nouvelles histoires pour développer leurs prochains jeux vidéo: vous pourriez être la solution”





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. Rédaction du récit et du scénario

- ◆ 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

03

Direction de la formation

Ce programme dispose du meilleur corps enseignant, prêt à mettre à la disposition des étudiants son expérience et ses connaissances de l'industrie du jeu vidéo et de l'écriture de scénarios, afin qu'ils puissent apprendre directement de professionnels expérimentés. De cette manière, l'étudiant pourra appliquer à son travail les astuces et les clés que le corps enseignant pourra lui transmettre, réalisant ainsi un transfert de connaissances immédiat.



“

*Apprenez à développer des scripts
complets pour les jeux vidéo avec
les spécialistes de ce programme”*

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
- ♦ Animation 3D, jeux vidéo et environnements interactifs Currnet – CEV
- ♦ Formation spécialisée dans le Scénario d'animation pour enfants Showrunners BCN
- ♦ Membres l'association Women in Games
- ♦ Membre de l'Association FemDevs



04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme offre aux étudiants les meilleures connaissances, en commençant par un aperçu général de la design de jeux vidéo et de son industrie, pour arriver à des aspects très spécifiques de l'écriture de scénarios pour cette discipline. Ainsi, ce Certificat Avancé en Design de Scénarios de Jeux Vidéo est la qualification la plus complète sur le marché en matière d'écriture de scénarios et d'histoires appliquées aux jeux vidéo.





“

*Le meilleur contenu vous prépare à perfectionner
votre écriture de scénarios pour les jeux vidéo”*

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 Design

- 2.1. Structure d'un document
 - 2.1.1. Document de Design
 - 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. 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. Autres
- 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



Les contenus les plus spécialisés pour que vous soyez le meilleur scénariste de jeux vidéo dans votre environnement"

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.



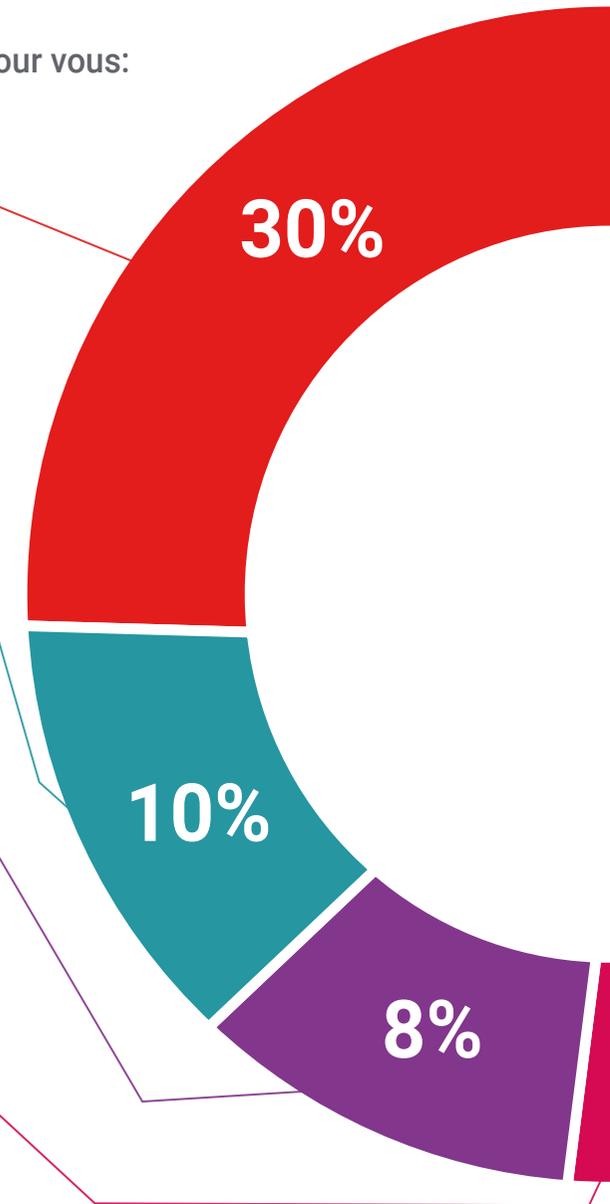
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Scénarios 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 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.**



*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 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

