

# Certificat Avancé

## Esthétique pour les Jeux Vidéo



## Certificat Avancé Esthétique pour les 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-videos/diplome-universite/diplome-universite-esthetique-jeux-video](http://www.techtute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-esthetique-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

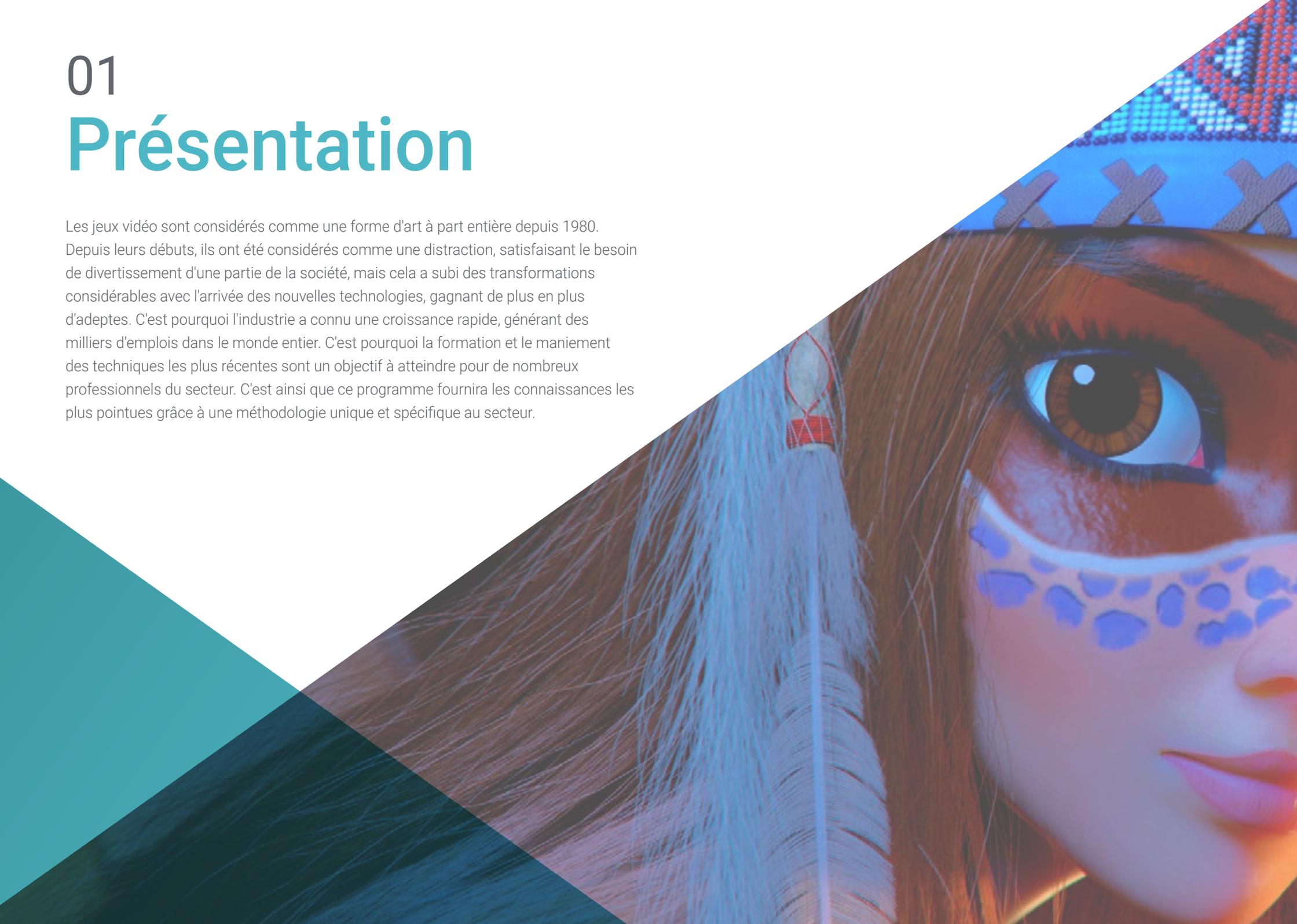
---

*page 28*

# 01

# Présentation

Les jeux vidéo sont considérés comme une forme d'art à part entière depuis 1980. Depuis leurs débuts, ils ont été considérés comme une distraction, satisfaisant le besoin de divertissement d'une partie de la société, mais cela a subi des transformations considérables avec l'arrivée des nouvelles technologies, gagnant de plus en plus d'adeptes. C'est pourquoi l'industrie a connu une croissance rapide, générant des milliers d'emplois dans le monde entier. C'est pourquoi la formation et le maniement des techniques les plus récentes sont un objectif à atteindre pour de nombreux professionnels du secteur. C'est ainsi que ce programme fournira les connaissances les plus pointues grâce à une méthodologie unique et spécifique au secteur.





“

*Développez vos compétences créatives  
grâce aux techniques les plus récentes  
en matière d'esthétique de jeux vidéo”*

TECH Université Technologique a créé un nouveau programme spécialisé dans l'art des jeux vidéo, avec un contenu spécifique pour les professionnels qui souhaitent acquérir de nouvelles connaissances qui les aideront à devenir un agent différenciateur dans ce secteur.

Avec cette spécialisation, les étudiants pourront approfondir les détails du volume, de la couleur et de l'esthétique dans chacune de leurs créations, en créant des projets uniques grâce à l'application de techniques innovantes et en comprenant l'évolution de l'art du jeu vidéo et son importance aujourd'hui, grâce à la méthodologie proposée par le corps enseignant, composé d'experts en art du jeu vidéo.

Un programme 100% en ligne qui permet aux étudiants de l'étudier commodément, où et quand ils le souhaitent. Vous n'aurez besoin que d'un appareil avec accès à l'internet pour faire avancer votre carrière. Une modalité en phase avec l'actualité avec toutes les garanties pour positionner le professionnel dans un secteur très demandé.

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

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art pour les Jeux Vidéo
- ◆ Le contenu graphique, schématique et pratique de l'ouvrage fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Devenir une référence en matière d'art des jeux vidéo en se spécialisant dans l'esthétique de chaque nouveau projet"*

“

*Chaque jour, le monde des jeux vidéo devient de plus en plus impressionnant. Prenez part à l'innovation et apprenez auprès d'experts”*

Le corps 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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

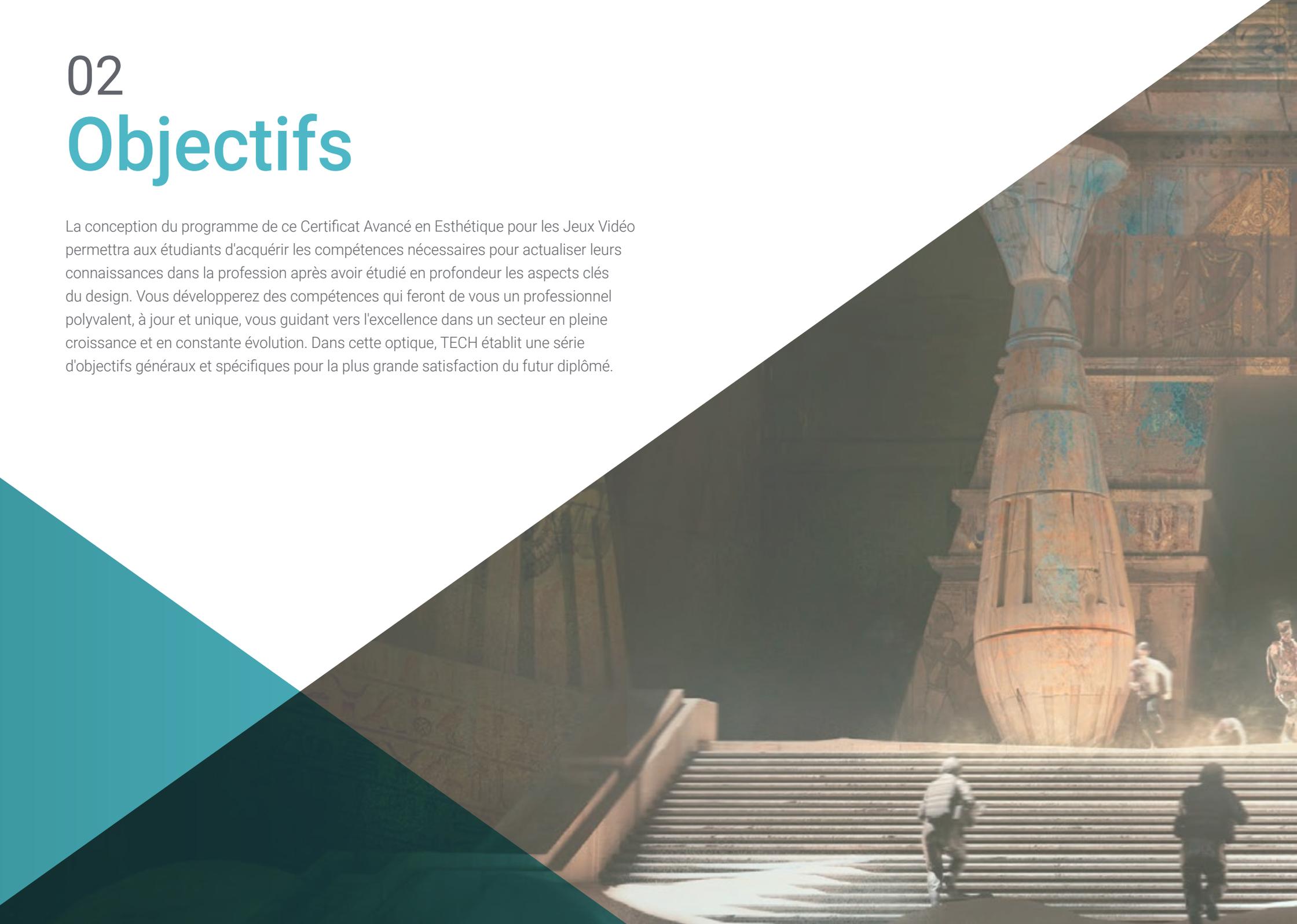
*Montrez au monde entier votre style en appliquant les meilleures tendances esthétiques à vos créations.*

*Formez-vous à la technologie la plus spécialisée en matière d'art des jeux vidéo.*



# 02 Objectifs

La conception du programme de ce Certificat Avancé en Esthétique pour les Jeux Vidéo permettra aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour actualiser leurs connaissances dans la profession après avoir étudié en profondeur les aspects clés du design. Vous développerez des compétences qui feront de vous un professionnel polyvalent, à jour et unique, vous guidant vers l'excellence dans un secteur en pleine croissance et en constante évolution. Dans cette optique, TECH établit une série d'objectifs généraux et spécifiques pour la plus grande satisfaction du futur diplômé.



“

*Apprenez les compétences dont vous avez besoin pour évoluer dans le monde de l'art des jeux vidéo et dépasser la ligne d'arrivée”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Devenir un artiste unique dans le monde de l'art des jeux vidéo
- ◆ Gérer de manière efficace et innovante les différentes techniques de volume, de couleur et d'esthétique
- ◆ Unir des éléments de l'histoire de l'art aux nouvelles technologies
- ◆ Être capable d'appliquer en détail les variables de l'esthétique dans le design
- ◆ Optimiser les résultats en apprenant les méthodologies innovantes appliquées dans ce programme
- ◆ Acquérir des connaissances distinctes pour chaque projet

“

*Différenciez-vous et faites la différence dans le monde des jeux vidéo grâce aux connaissances les plus récentes”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Volume

- ◆ Approfondir les différences entre la 2D et la 3D
- ◆ Développer les connaissances sur les ombres dans les plans et l'anatomie
- ◆ Connaître les différents types d'ombrage en fonction du style choisi
- ◆ Savoir appliquer le volume en fonction de la perspective et de la couleur

### Module 2. Esthétiques

- ◆ Étudier les différents styles et canons modernes
- ◆ Approfondir la stylisation de l'être humain
- ◆ Développer son propre style
- ◆ Mise en valeur de la narration visuelle des œuvres

### Module 3. Couleur

- ◆ Comprendre le comportement de la lumière et sa propagation
- ◆ Évaluer les différents aspects de la lumière, les nuances, la saturation et le contraste
- ◆ Étudier les différentes techniques d'application de la couleur
- ◆ Connaître l'importance de la couleur dans l'art du jeu vidéo

# 03

## Direction de la formation

Partant du principe d'offrir une éducation supérieure pour tous, TECH dispose de professionnels spécialisés afin que l'étudiant acquière des connaissances solides dans chacun de ses programmes. C'est pourquoi ce Certificat Avancé en Esthétique pour les Jeux Vidéo dispose d'un corps enseignant exceptionnel qui offrira aux étudiants les meilleurs outils et connaissances pour développer toutes leurs compétences. Ainsi, vous pourrez vous démarquer dans le monde de plus en plus compétitif de l'Art des jeux vidéo.





“

*Pour innover, il faut se former en permanence. Grâce à ce programme, vous serez en mesure de développer le jugement esthétique nécessaire pour faire la différence”*

## Direction



### D. Mikel Alaez, Jon

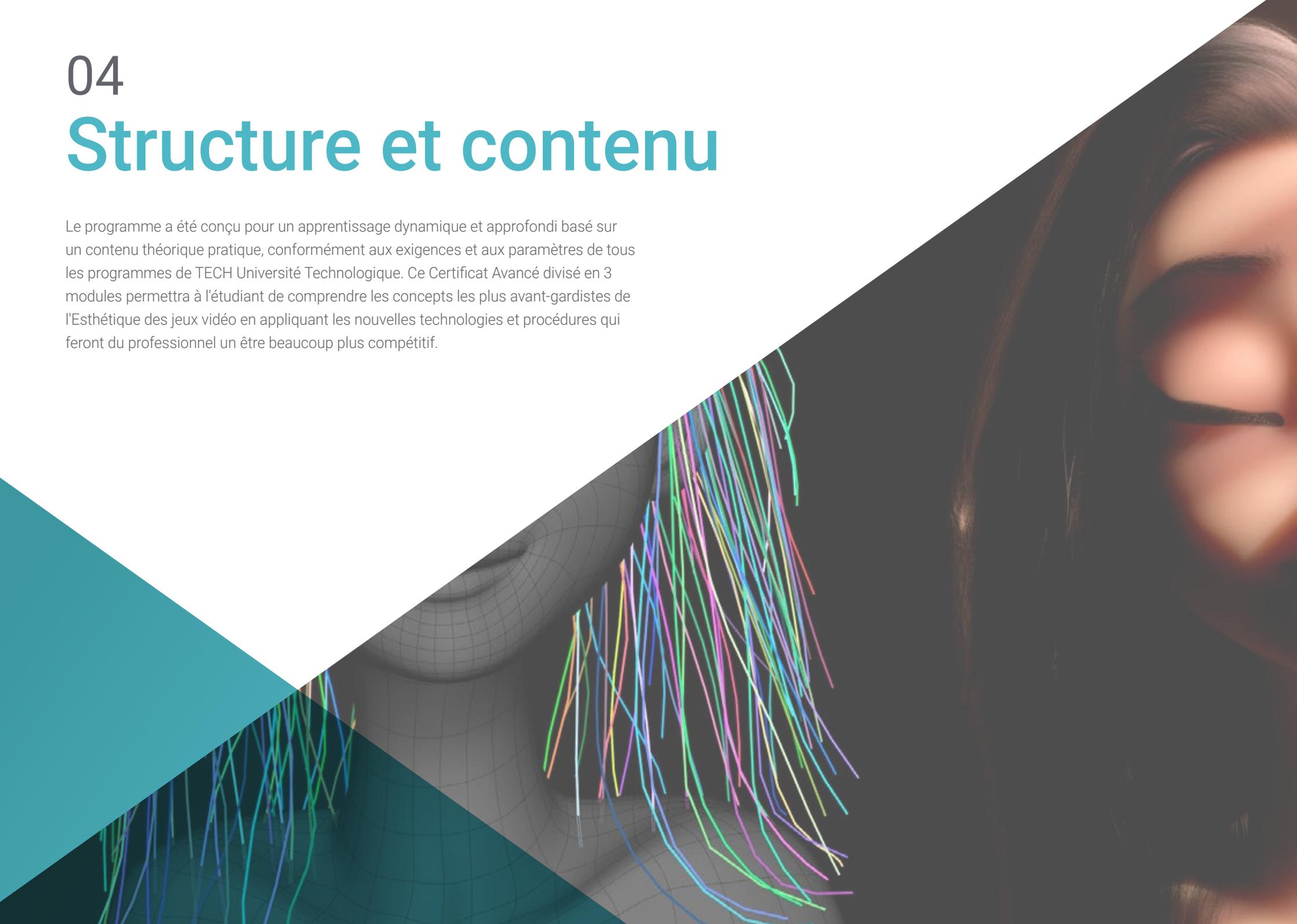
- Artiste conceptuel pour les personnages de English Coach Podcast
- Artiste conceptuel en Master D
- Diplômée en Art à l'Université des Beaux-Arts UPV
- Concept Art et Illustration Numérique à Master D Rendr



# 04

## Structure et contenu

Le programme a été conçu pour un apprentissage dynamique et approfondi basé sur un contenu théorique pratique, conformément aux exigences et aux paramètres de tous les programmes de TECH Université Technologique. Ce Certificat Avancé divisé en 3 modules permettra à l'étudiant de comprendre les concepts les plus avant-gardistes de l'Esthétique des jeux vidéo en appliquant les nouvelles technologies et procédures qui feront du professionnel un être beaucoup plus compétitif.



“

*Un programme d'études élaboré par des experts, avec un contenu actualisé, propulsera votre apprentissage au niveau supérieur”*

## Module 1. Volume

- 1.1. Formes tridimensionnelles
  - 1.1.1. 2D à 3D
  - 1.1.2. Mélange de formes
  - 1.1.3. Étude
- 1.2. Ombres sur les plans
  - 1.2.1. Manque de lumière
  - 1.2.2. Direction de la lumière
  - 1.2.3. Ombres sur différents objets
- 1.3. *Ambient Occlusion*
  - 1.3.1. Définition
  - 1.3.2. Difficulté de la lumière
  - 1.3.3. Contact
- 1.4. Ombres en anatomie
  - 1.4.1. Visage
  - 1.4.2. Schémas du corps humain
  - 1.4.3. Éclairage
- 1.5. Ombres narratives
  - 1.5.1. Exemple
  - 1.5.2. Quand l'utiliser?
  - 1.5.3. Exagération
- 1.6. Ombrage de bande dessinée
  - 1.6.1. Styles
  - 1.6.2. Trames
  - 1.6.3. Auteurs
- 1.7. Ombres pour les mangas
  - 1.7.1. Styles
  - 1.7.2. Auteurs
  - 1.7.3. Exécution
- 1.8. Trames
  - 1.8.1. Traditionnel
  - 1.8.2. Digital
  - 1.8.3. Trames réalisées

- 1.9. Volume et perspective
  - 1.9.1. Pas d'ombrage
  - 1.9.2. Formes
  - 1.9.3. Exécution
- 1.10. Volume par couleur
  - 1.10.1. Profondeur
  - 1.10.2. Forme
  - 1.10.3. Trait de pinceau

## Module 2. Esthétiques

- 2.1. Styles
  - 2.1.1. Antiquité
  - 2.1.2. Modernes
  - 2.1.3. Jeux vidéo
- 2.2. Styles et canons modernes
  - 2.2.1. 8 têtes
  - 2.2.2. Disney
  - 2.2.3. Jeux vidéo
- 2.3. Style américain
  - 2.3.1. Comics
  - 2.3.2. L'illumination
  - 2.3.3. Animation
- 2.4. Style asiatique
  - 2.4.1. Manga
  - 2.4.2. Animé
  - 2.4.3. Traditionnel
- 2.5. Style européen
  - 2.5.1. Histoire
  - 2.5.2. Comics
  - 2.5.3. L'illumination
- 2.6. Esthétique par genre
  - 2.6.1. Enfants/jeunesse
  - 2.6.2. Fantaisie
  - 2.6.3. Autres

- 2.7. Canons
    - 2.7.1. Histoire
    - 2.7.2. Canons
    - 2.7.3. Flexibilité
  - 2.8. Stylisation
    - 2.8.1. Être humain
    - 2.8.2. Adaptation
    - 2.8.3. Formes
  - 2.9. Narration visuelle
    - 2.9.1. Signification
    - 2.9.2. Intention
    - 2.9.3. Environnement
  - 2.10. Style personnel
    - 2.10.1. Analyse
    - 2.10.2. Pratique
    - 2.10.3. Conseils
- ### Module 3. Couleur
- 3.1. Propagation de la lumière
    - 3.1.1. Technicité
    - 3.1.2. Exemple
    - 3.1.3. RGB
  - 3.2. Lumière sur les surfaces
    - 3.2.1. Réflexions
    - 3.2.2. Rebonds
    - 3.2.3. *Subsurface Scattering*
  - 3.3. Design et couleur
    - 3.3.1. Exagération
    - 3.3.2. Imagination
    - 3.3.3. Utilisation
  - 3.4. Lumière dans les ombres
    - 3.4.1. Réflexions
    - 3.4.2. Couleur dans les ombres
    - 3.4.3. Astuces
  - 3.5. Hue/nuance
    - 3.5.1. Définition
    - 3.5.2. Importance
    - 3.5.3. Utilisation
  - 3.6. Saturation
    - 3.6.1. Définition
    - 3.6.2. Importance
    - 3.6.3. Utilisation
  - 3.7. *Value*/contraste
    - 3.7.1. Définition
    - 3.7.2. Contraste dans l'œuvre
    - 3.7.3. Utilisation
  - 3.8. Couleur dans l'illustration
    - 3.8.1. Différences
    - 3.8.2. Liberté
    - 3.8.3. Théorie
  - 3.9. Couleur en *Concept Art*
    - 3.9.1. Importance
    - 3.9.2. Design et couleur
    - 3.9.3. *Prop* scène/personnage
  - 3.10. La couleur dans l'art
    - 3.10.1. Histoire
    - 3.10.2. Changements
    - 3.10.3. Référence

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

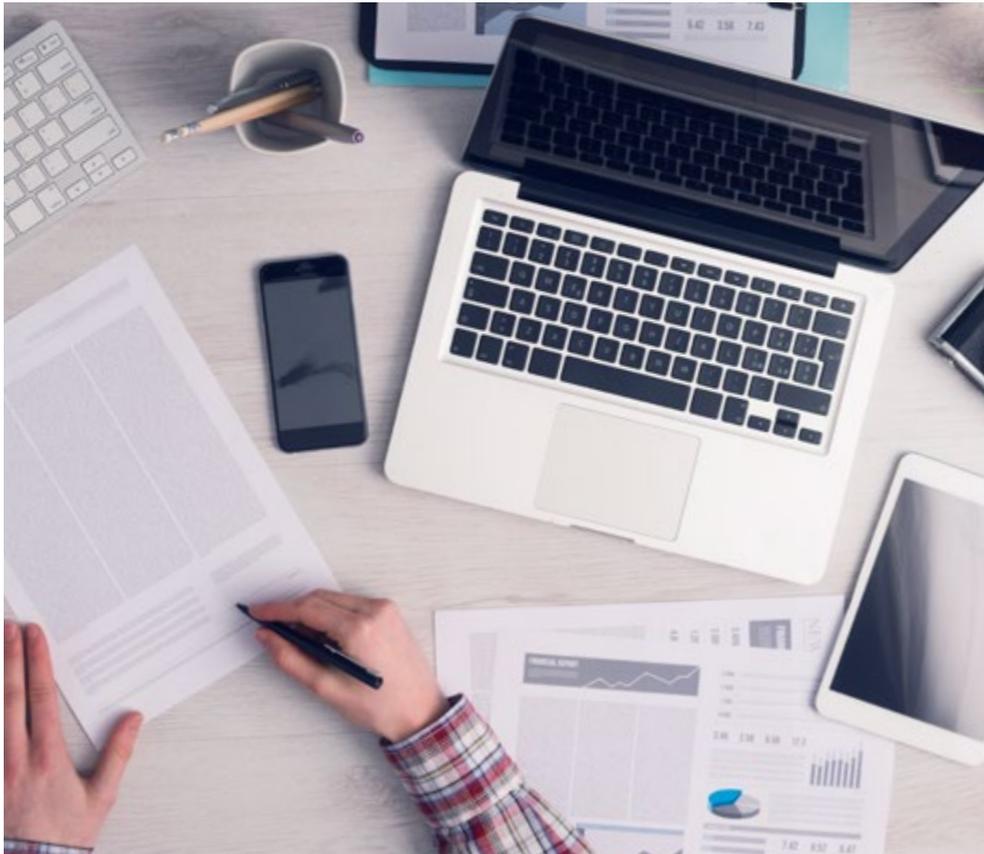
Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*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.

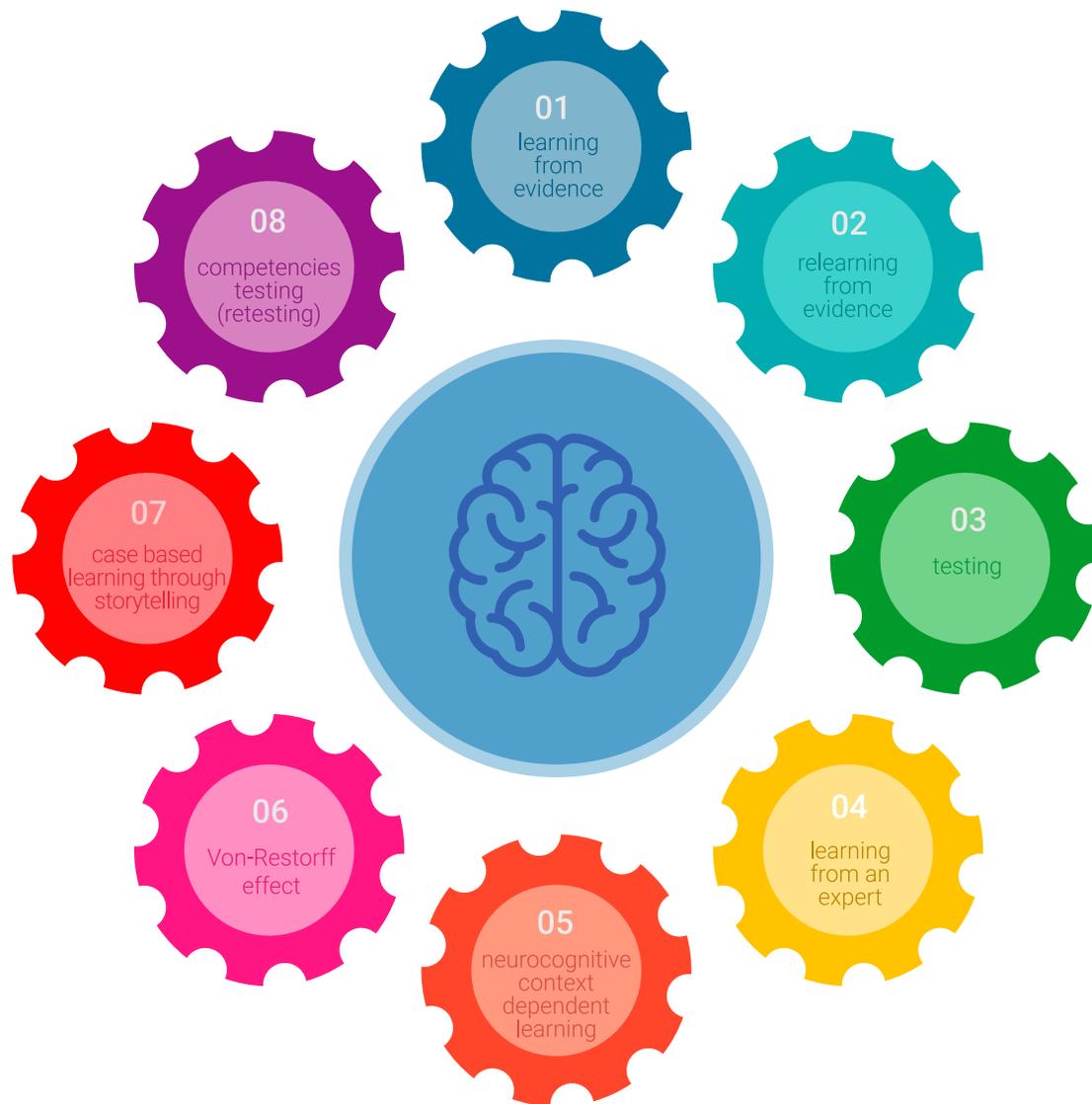
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire 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.



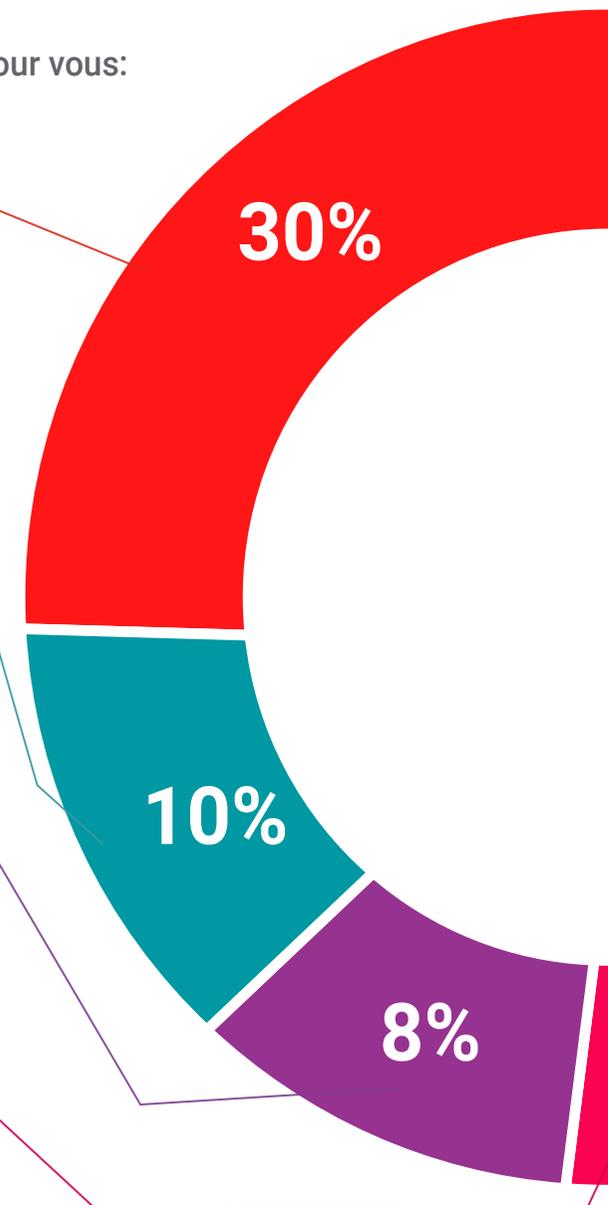
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Esthétique pour les 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 diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Esthétique pour les 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 Esthétique pour les Jeux Vidéo**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



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 institut  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

Certificat Avancé  
Esthétique pour  
les Jeux Vidéo

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

# Certificat Avancé

## Esthétique pour les Jeux Vidéo

