

# Certificat Avancé

## Industrie du Jeu vidéo 3D





**tech** université  
technologique

## Certificat Avancé Industrie du Jeu vidéo 3D

- » 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-industrie-jeu-video-3d](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-industrie-jeu-video-3d)

# 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 22*

06

Diplôme

---

*page 30*

# 01

# Présentation

L'art de la 3D dans l'industrie du jeu vidéo est devenu une compétence très demandée dans le secteur de l'emploi. Maîtriser à la perfection les logiciels, les Assets et les styles d'intégration peut ouvrir les portes d'un avenir où l'animation et le gameplay par le biais de la réalité virtuelle ont beaucoup de place. Pour cette raison, ce programme proposé par TECH peut être la meilleure opportunité pour de nombreux spécialistes du domaine de se spécialiser de manière complète et garantie dans ce secteur. Il s'agit d'un diplôme 100% en ligne développé par des experts en ingénierie et en design grâce auquel le diplômé acquerra une série de connaissances uniques avec lesquelles il pourra diriger tout projet de jeu vidéo 3D avec un succès garanti.





“

*Sony, Microsoft et Nintendo exigent de plus en plus la présence de professionnels maîtrisant les techniques 3D dans leurs effectifs. Aimerez-vous être l'un d'entre eux?”*

Le développement des nouvelles technologies au cours de la dernière décennie, ainsi que des outils IoT, a permis à des secteurs tels que les jeux vidéo de connaître une croissance exponentielle. Parmi les techniques qui ont obtenu les meilleurs résultats, on trouve celles liées à la conception et à la modélisation 3D qui, avec les logiciels de réalité virtuelle, ont permis de créer des scénarios totalement immersifs et de plus en plus réalistes. On peut citer Elden Ring, Soulstice, Overwatch ou Battlefield, des titres que l'on retrouve sur différentes plateformes multimillionnaires comme PlayStation, Nintendo, Microsoft ou Xbox.

Il s'agit donc d'un secteur avec une grande marge de croissance et dans lequel tout professionnel versé dans le domaine pourrait se démarquer. C'est précisément avec cet objectif en tête que TECH a développé ce Certificat Avancé. Il s'agit d'un programme inversé, dynamique et austère qui permettra aux diplômés de se plonger dans les méandres de l'industrie 3D, le maniement de ses outils, la création de projets VR et l'analyse de la production et *Post Mortem* de la réalisation. Une opportunité académique unique pour se spécialiser dans ce domaine et acquérir des connaissances qui élèveront votre talent au niveau de grandes entreprises telles que Sony ou Tecent.

Tout cela à travers une qualification 100% en ligne développée sur 6 mois et qui comprend 450 heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et complémentaires: vidéos détaillées, exercices d'auto-connaissance, images, simulations réelles, articles de recherche, lectures complémentaires, etc. De plus, tous ces contenus seront disponibles dès le premier jour et pourront être téléchargés sur n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet, qu'il s'agisse d'un PC, d'une tablette ou d'un ordinateur. Grâce à cela, le professionnel pourra assister à une expérience académique totalement responsabilisante et adaptée à ses besoins et à ceux du marché du travail actuel.

Ce **Certificat Avancé en Industrie du Jeu vidéo 3D** 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 de ce domaine
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Connaître la problématique typique qui apparaît généralement dans les projets 3D en VR et vos solutions vous permettront d'augmenter les chances de succès de tout projet de jeu vidéo auquel vous participez"*

“

*Vous souhaitez maîtriser la conception de bandes sonores, de bruitages et de voix dans les jeux vidéo? Avec ce programme, vous y travaillerez à travers les derniers développements en matière d'identité acoustique appliqués à l'industrie”*

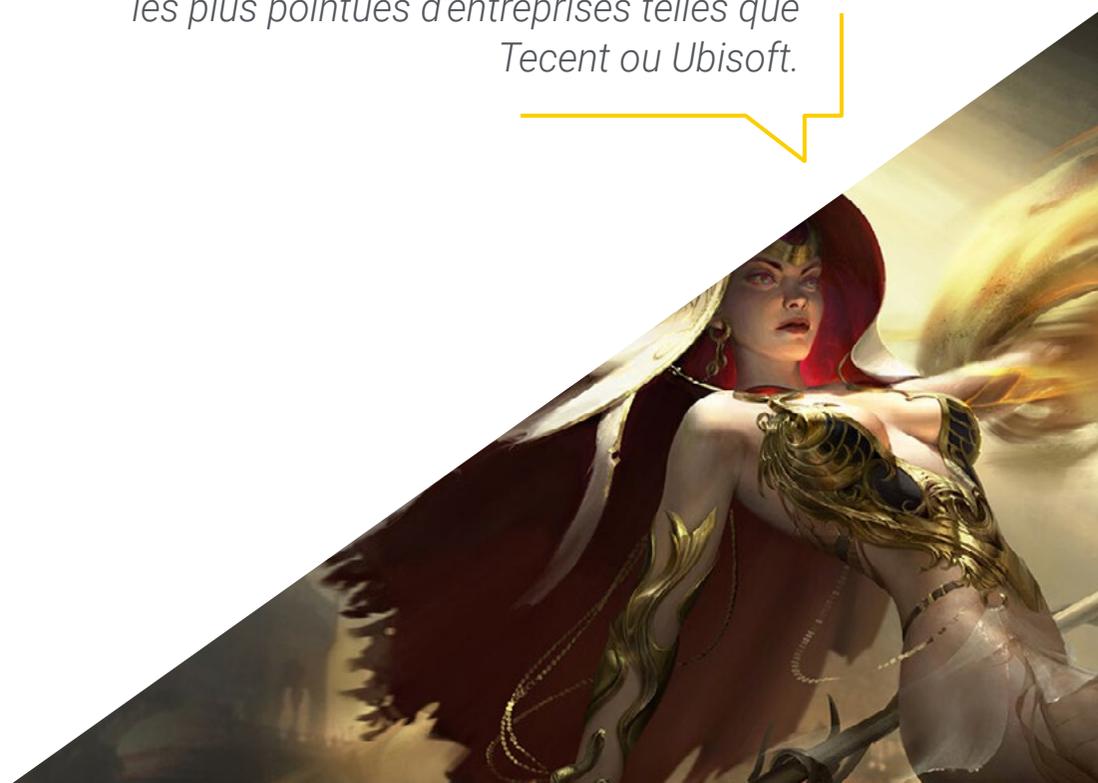
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 Avancé. Pour ce faire, vous bénéficierez de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif réalisé par des experts reconnus.

*Vous disposerez de matériel supplémentaire de haute qualité présenté dans différents formats pour approfondir des aspects tels que l'intégration des Assets dans les différents niveaux et tests.*

*Avec ce Certificat Avancé, vous élèverez votre talent pour répondre aux exigences les plus pointues d'entreprises telles que Tecent ou Ubisoft.*



# 02

## Objectifs

Les opportunités professionnelles que peut avoir tout professionnel versé dans le domaine de l'industrie du jeu vidéo 3D est la raison pour laquelle TECH a décidé de créer ce Certificat Avancé. Pour cette raison, le diplômé qui y accède trouvera l'information la plus austère et la plus complète, basée sur les derniers développements du secteur et développée selon les critères spécialisés d'une équipe ayant une grande expérience dans ce domaine. En outre, vous disposerez des outils académiques les meilleurs et les plus sophistiqués, pour faire de ce diplôme une expérience totalement dynamique, immersive et hautement responsabilisante.





“

*Quels que soient vos objectifs, TECH vous fournira les outils académiques les plus sophistiqués pour vous aider à les atteindre avec une garantie totale”*



## Objectifs généraux

- ◆ Fournir des connaissances spécialisées sur l'industrie 3D
- ◆ Utiliser le logiciel 3D Max pour générer différents contenus
- ◆ Proposer une série de bonnes pratiques et un travail organisé et professionnel
- ◆ Générer des connaissances spécialisées sur la réalité virtuelle
- ◆ Déterminer les Assets et les personnages et l'intégration dans la réalité virtuelle
- ◆ Analyser l'importance de l'audio dans les jeux vidéo
- ◆ Développer la méthodologie Scrum et Agile appliquée aux jeux vidéo pour gérer les projets
- ◆ Établir un système de calcul de l'effort sous forme d'estimations horaires
- ◆ Produire du matériel pour présenter le projet aux investisseurs

“

*Si l'un de vos objectifs est de connaître en détaillant les clés pour économiser des coûts, du temps et des efforts dans un projet de jeu vidéo 3D, ce Certificat Avancé est parfait pour vous”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. L'industrie du 3D

- ◆ Examinez l'état actuel de l'industrie de la 3D, ainsi que son évolution au cours des dernières années
- ◆ Acquérir des connaissances spécialisées sur les logiciels couramment utilisés dans le secteur pour générer du contenu 3D professionnel
- ◆ Déterminer les étapes pour développer ce type de contenu à travers un pipeline adapté à l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Analyser les styles 3D les plus avancés, ainsi que leurs différences, avantages et inconvénients pour la génération suivante
- ◆ Intégrer le contenu développé à la fois dans le monde numérique (jeux vidéo, RV, etc.) et dans le monde réel (AR, MR/XR)
- ◆ Établir les principaux points clés qui différencient un projet 3D dans l'industrie du jeu vidéo, le cinéma, les séries télévisées ou le monde de la publicité
- ◆ Générer Assets 3D de qualité professionnelle à l'aide de 3D Max, en apprenant à utiliser l'outil
- ◆ Maintenir l'organisation de l'espace de travail et maximiser l'efficacité du temps passé à générer du contenu 3D

### Module 2. L'art et le 3D dans l'industrie du jeu vidéo

- ◆ Examiner les logiciels de création de maillage 3D et d'édition d'images
- ◆ Analyser les problèmes éventuels et la résolution d'un projet de RV 3D
- ◆ Être capable de définir la ligne esthétique pour la génération du style artistique d'un jeu vidéo
- ◆ Déterminer les lieux de référence pour la recherche de l'esthétique
- ◆ Évaluer les contraintes de temps pour le développement d'un style artistique
- ◆ Produire Assets et les intégrer dans un scénario
- ◆ Créer des personnages et les intégrer dans un scénario
- ◆ Évaluer l'importance de l'audio et des sons dans un jeu vidéo

### Module 3. Production et financement de jeux vidéo

- ◆ Déterminer les différences entre les méthodologies de production antérieures à *Scrum* et leur évolution jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Appliquer la pensée *Agile* à tout développement sans perdre la gestion de projet
- ◆ Développer un cadre de travail durable pour toute l'équipe
- ◆ Anticiper les besoins en RH Anticiper les besoins en RH de la production et élaborer un chiffrage de base du personnel
- ◆ Effectuer une pré-analyse pour obtenir des informations clés pour la communication sur les valeurs les plus importantes de notre projet
- ◆ Étayer les arguments de vente et de financement du projet par des chiffres qui démontrent la solvabilité potentielle du projet
- ◆ Déterminer les étapes nécessaires pour approcher les *Publishers* et les investisseurs

# 03

## Direction de la formation

Le parcours de TECH lui permet de se définir comme une université fortement engagée dans la croissance académique et professionnelle de tous ses diplômés. C'est pourquoi, pour ce programme, elle a sélectionné une équipe d'enseignants spécialisés dans le domaine de la production de jeux vidéo, afin que les étudiants puissent apprendre en détail les derniers développements du secteur entre les mains de véritables experts. Le corps enseignant se caractérise non seulement par son expérience professionnelle, mais aussi par ses qualités humaines, des aspects qui se refléteront clairement dans le caractère exhaustif du programme d'études.



“

*Une équipe de professeurs spécialisés dans le domaine vous enseignera les clés d'une bonne pratique de la production de jeux vidéo, afin que vous deveniez le meilleur professionnel”*

## Direction



### M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Directeur de l'Ingénierie et du Design de la Gamification pour le Groupe Intervenía
- ◆ Professeur à l'ESNE en Design de Jeux Vidéo, Design de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- ◆ Conseiller à la création d'entreprises comme Avatar Games ou Interactive Selection
- ◆ Auteur du livre Video Game Design
- ◆ Membre du Conseil consultatif de Nima World

## Professeurs

### Dr Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spécialiste en Rigging et Animation 3D pour les jeux vidéo
- ◆ Graphiste 3D chez Dog Lab Studios
- ◆ Producteur chez Imagine Games à la tête de l'équipe de développement de jeux vidéo
- ◆ Graphiste chez Wildbit Studios avec des travaux en 2D et 3D
- ◆ Expérience enseignante à l'ESNE et au CFGS dans Animations 3D: jeux et environnements éducatifs
- ◆ Diplôme en Design et Développement de jeux vidéo de l'Université ESNE
- ◆ Master de Formation des Enseignants de l'Université Rey Juan Carlos
- ◆ Spécialiste en Rigging et Animation 3D par Voxel School



# 04

## Structure et contenu

Ce programme proposé par TECH a été conçu par l'équipe enseignante sur la base de deux piliers fondamentaux: d'une part, l'information la plus exhaustive et innovante liée à la production de jeux vidéo, et d'autre part, les directives de qualité exigeantes qui ont permis à cette université de devenir l'une des meilleures du panorama international en ligne. En outre, il comprend des heures de matériel supplémentaire présenté sous différents formats, grâce auquel les diplômés pourront approfondir de manière personnalisée les aspects du syllabus qu'ils considèrent les plus pertinents pour leur performance professionnelle.





“

*Connaissez-vous la méthodologie Relearning?  
Grâce à elle, vous économiserez des heures de  
mémorisation, garantissant un apprentissage  
intensif et dynamique”*

## Module 1. L'industrie du 3D

- 1.1. Industrie de l'animation 3D et des jeux vidéo
  - 1.1.1. Animation 3D
  - 1.1.2. Industrie de l'animation 3D et des jeux vidéo
  - 1.1.3. Animation 3D Futur
- 1.2. La 3D dans les jeux vidéo
  - 1.2.1. Les Jeux vidéos Limites
  - 1.2.2. Développement d'un jeu vidéo 3D. Difficultés
  - 1.2.3. Solutions aux difficultés dans le développement d'un jeu vidéo
- 1.3. Logiciel 3D dans les jeux vidéo
  - 1.3.1. Maya. Avantages et inconvénients
  - 1.3.2. 3Ds Max. Avantages et inconvénients
  - 1.3.3. *Blender*. Avantages et inconvénients
- 1.4. Pipeline dans la génération Assets pour les jeux vidéo
  - 1.4.1. Idée et montage à partir d'un Modelsheet
  - 1.4.2. Modélisation avec une faible géométrie et des détails élevés
  - 1.4.3. Projection des détails par texture
- 1.5. Styles artistiques clés en 3D pour les jeux vidéo
  - 1.5.1. Style cartoon
  - 1.5.2. Style réaliste
  - 1.5.3. *Cel Shading*
  - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. Intégration 3D
  - 1.6.1. Intégration 2d dans le monde numérique
  - 1.6.2. Intégration 3d dans le monde numérique
  - 1.6.3. Intégration dans le monde réel (AR, MR/XR)
- 1.7. Facteurs clés de la 3D pour différentes industries
  - 1.7.1. 3D dans le cinéma et la série
  - 1.7.2. 3D dans les jeux
  - 1.7.3. 3D dans la publicité
- 1.8. Render: Render en temps réel et pré-rendu
  - 1.8.1. Éclairage
  - 1.8.2. Définition des ombres
  - 1.8.3. Qualité vs. Vitesse
- 1.9. Génération de Assets 3D en 3D Max
  - 1.9.1. Software 3D Max
  - 1.9.2. Interface, menus, barre d'outils
  - 1.9.3. Contrôles
  - 1.9.4. Scène
  - 1.9.5. *Viewports*
  - 1.9.6. *Basic Shapes*
  - 1.9.7. Génération, modification et transformation d'objets
  - 1.9.8. Pour créer une scène 3D
  - 1.9.9. Modélisation 3D de Assets professionnels pour les jeux vidéo
  - 1.9.10. Éditeurs de matériaux
    - 1.9.10.1. Création et édition de documents
    - 1.9.10.2. Application de la lumière aux matériaux
    - 1.9.10.3. Commutateur UVW Map. Coordonnées de mappage
    - 1.9.10.4. Création de textures
- 1.10. Organisation de l'espace de travail et bonnes pratiques
  - 1.10.1. Création d'un projet
  - 1.10.2. Structure du dossier
  - 1.10.3. Fonctionnalité personnalisée

**Module 2. Art et le 3D dans l'Industrie du Jeu vidéo**

- 2.1. Projets 3D en VR
  - 2.1.1. Logiciel de maillage 3D
  - 2.1.2. Logiciel de retouche d'image
  - 2.1.3. Réalité virtuelle
- 2.2. Problème type, solutions et besoins du projet
  - 2.2.1. Besoins du projet
  - 2.2.2. Problèmes éventuels
  - 2.2.3. Solutions
- 2.3. Étude de ligne esthétique pour la génération du style artistique d'un jeu vidéo: de la conception de jeux à la génération d'art 3D
  - 2.3.1. Choix du destinataire du jeu vidéo. Qui voulons-nous atteindre?
  - 2.3.2. Possibilités artistiques du développeur
  - 2.3.3. Définition finale de la ligne esthétique
- 2.4. Recherche de références et analyse de concurrents au niveau esthétique
  - 2.4.1. Pinterest et pages similaires
  - 2.4.2. Création d'un *Model Sheet*
  - 2.4.3. Recherche de concurrents
- 2.5. Création de la bible et *Briefing*
  - 2.5.1. Création de la bible
  - 2.5.2. Développement d'une bible
  - 2.5.3. Développement d'un *Briefing*
- 2.6. Scénarios et Assets
  - 2.6.1. Planification de la production des Assets aux niveaux
  - 2.6.2. Conception des scénarios
  - 2.6.3. Conception des Assets
- 2.7. Intégration des Assets aux niveaux et aux tests
  - 2.7.1. Processus d'intégration aux niveaux
  - 2.7.2. Textures
  - 2.7.3. Dernières retouches

- 2.8. Personnages
  - 2.8.1. Planification de la production de personnages
  - 2.8.2. Conception des personnages
  - 2.8.3. Conception de Assets pour personnages
- 2.9. Intégration des personnages dans les scénarios et les tests
  - 2.9.1. Processus d'intégration des personnages aux niveaux
  - 2.9.2. Besoins du projet
  - 2.9.3. Animations
- 2.10. Audio dans les jeux vidéo 3D
  - 2.10.1. Interprétation du dossier de projet pour la génération de l'identité sonore du jeu vidéo
  - 2.10.2. Processus de composition et de production
  - 2.10.3. Conception de la bande son
  - 2.10.4. Conception d'effets sonores
  - 2.10.5. Conception de voix

**Module 3. Production et financement de jeux vidéo**

- 3.1. Production dans les jeux vidéo
  - 3.1.1. Méthodologies en cascade
  - 3.1.2. Casuistique du manque de gestion de projet et de l'absence de plan de travail
  - 3.1.3. Conséquences de l'absence d'un département de production dans l'industrie du jeu vidéo
- 3.2. L'équipe de développement
  - 3.2.1. Départements clés lors du développement de projets
  - 3.2.2. Les profils clés du micro-management: Lead et Senior
  - 3.2.3. Problème du manque d'expérience des profils Junior
  - 3.2.4. Mise en place d'un plan de formation pour les profils à faible expérience
- 3.3. Méthodologies agiles dans le développement de jeux vidéo
  - 3.3.1. *Scrum*
  - 3.3.2. *Agile*
  - 3.3.3. Méthodes hybrides

- 3.4. Estimation de l'effort, du temps et des coûts
  - 3.4.1. Le prix du développement des jeux vidéo: principaux concepts de coûts
  - 3.4.2. Planification des tâches: points critiques, clés et aspects à prendre en compte
  - 3.4.3. Estimations basées sur les points d'effort vs. Calcul en heures
- 3.5. La hiérarchisation des priorités dans la planification des prototypes
  - 3.5.1. Fixer les objectifs généraux du projet
  - 3.5.2. Hiérarchisation des fonctionnalités et contenus clés: ordre et besoins selon le département
  - 3.5.3. Regroupement des fonctionnalités et des contenus en production pour constituer des livrables (prototypes fonctionnels)
- 3.6. Bonnes pratiques dans la production de jeux vidéo
  - 3.6.1. Réunions, *Daylies*, *Weekly Meeting*, réunions de fin de de Sprint, réunions pour vérifier les résultats des étapes ALFA, BETA y RELEASE.
  - 3.6.2. Mesure de la vélocité du *Sprint*
  - 3.6.3. Détection de la démotivation et de la faible productivité et anticipation des éventuels problèmes de production
- 3.7. Analyse en production
  - 3.7.1. Analyse préliminaire 1: examen de la situation du marché
  - 3.7.2. Analyse préliminaire 2: établissement des principaux points de référence du projet (concurrents directs)
  - 3.7.3. Conclusions des analyses préliminaires
- 3.8. Calcul des coûts de développement
  - 3.8.1. Ressources humaines
  - 3.8.2. Technologie et licences
  - 3.8.3. Coûts de développement externes



- 3.9. Recherche d'investissements
  - 3.9.1. Types d'investisseurs
  - 3.9.2. Résumé exécutif
  - 3.9.3. *Pitch Deck*
  - 3.9.4. *Publishers*
  - 3.9.5. Autofinancement
- 3.10. Élaboration de *Post Mortems* de projet
  - 3.10.1. Processus d'élaboration du *Post Mortem* dans l'entreprise
  - 3.10.2. Analyse des points positifs du projet
  - 3.10.3. Étude des points négatifs du projet
  - 3.10.4. Proposition d'amélioration sur les points négatifs du projet et conclusions

“

*Ne manquez pas cette occasion de devenir un Certificat Avancé avec TECH et ce fantastique programme 100% en ligne”*



# 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.



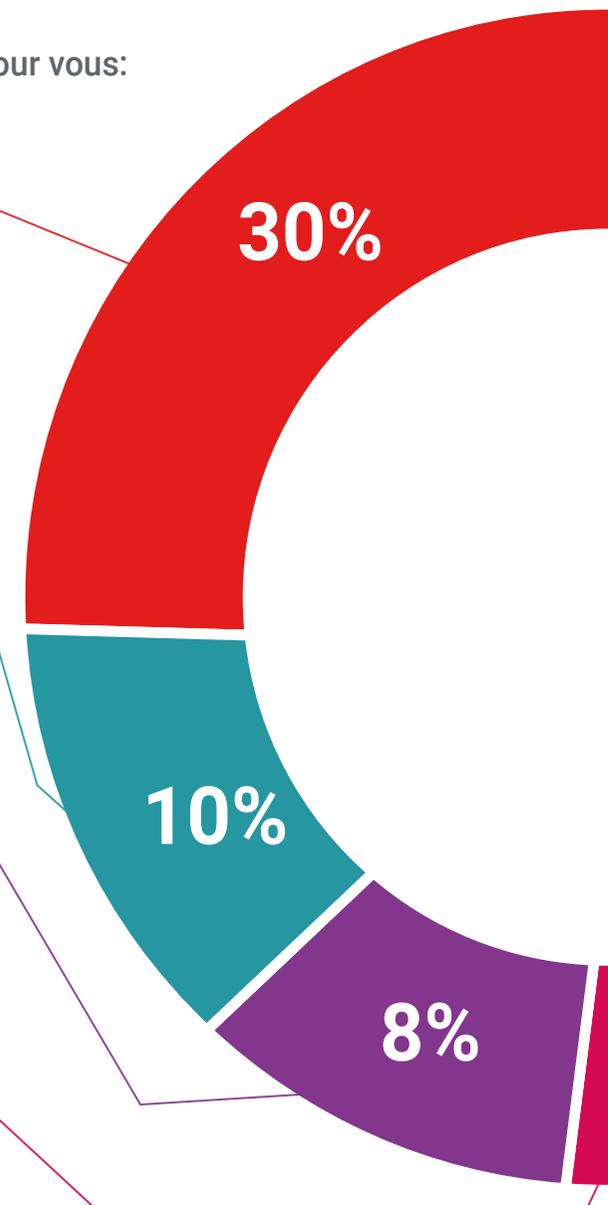
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Industrie du Jeu vidéo 3D 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 universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Industrie du Jeu vidéo 3D** 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 Industrie du Jeu vidéo 3D**

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 institutions

classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

Certificat Avancé

Industrie du Jeu vidéo 3D

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

# Certificat Avancé

## Industrie du Jeu vidéo 3D

