

Certificat Avancé

Scénario et Storyboard pour Jeux vidéo



Certificat Avancé Scénario et Storyboard pour Jeux vidéo

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

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

Dans le monde de l'animation, le *storyboard* est utilisé pour élaborer le déroulement d'une histoire. Pour le secteur des jeux vidéo, il s'agit du principal modèle où se reflètent les différentes structures du jeu. C'est pourquoi la figure du scénariste est importante, qui sera non seulement chargé d'élaborer l'arc narratif de l'œuvre, mais aussi de fournir l'ordre logique de chaque séquence, en s'appuyant sur ce modèle pour y parvenir. C'est dans cette optique que ce programme a été conçu, en se concentrant sur les aspects qui aideront les étudiants à développer une narration dans l'une des modalités du jeu.





“

Le scénario est la colonne vertébrale d'un jeu, il aide à définir le fil conducteur de l'histoire et permet de décrire les personnages et leur environnement"

Le scénario d'un jeu vidéo mélange les éléments classiques de la narration, tels que l'utilisation de personnages, du narrateur ou du dialogue, avec des éléments de concours, par exemple des défis, des compétitions ou des énigmes. Cette combinaison rend un titre très attrayant pour les utilisateurs. L'écriture de ce synopsis se fait d'une manière différente de celle du scénario d'un film, puisqu'il ne suit pas un ordre chronologique, mais est écrit en fonction des niveaux et des difficultés que le joueur va rencontrer.

Dans cette optique, le programme suivant s'attachera à montrer aux étudiants intéressés par le secteur tous les aspects liés à l'élaboration du scénario et du *storyboard*; ce dernier étant une autre des pièces essentielles pour fournir le fil conducteur de l'histoire. Ainsi, ils commenceront par se familiariser avec la théorie de la conception de jeux vidéo et la création d'énigmes et de défis pour donner vie à l'histoire.

Ensuite, vous déterminerez les pulsations narratives dans certains formats audiovisuels et le développement correct des idées créatives dans différents textes. Cela jettera les bases du module de scénario et de *storyboard*, dans lequel les principales sources d'inspiration pour créer une nouvelle histoire seront explorées en profondeur. L'utilisation de ressources littéraires telles que l'amour, l'humour, l'horreur et le surréalisme sera également évaluée, donnant un nouveau sens à l'histoire.

Par conséquent, l'étudiant qui termine le programme aura acquis une série de compétences qui lui permettront de créer et de donner du sens à ses scénarios, en suivant un ordre logique et en s'appuyant sur des modèles séquentiels. Devenir un professionnel de premier plan pour les entreprises internationales du secteur.

Ce **Certificat Avancé en Scénario et Storyboard 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
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour 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



Utilisez des procédés littéraires, comme l'amour ou l'horreur, pour donner un sens aux personnages de votre histoire"

“

Plongez dans l'histoire des jeux vidéo et les principales sources d'idées et d'inspiration par l'image"

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 pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Un Scénario bien écrit est capable de transporter les joueurs dans un plan au-delà du jeu vidéo.

Apprenez à créer une histoire captivante qui attire l'attention des joueurs dès la première scène.



02

Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé est d'aider les étudiants à découvrir les ressources utilisées par les meilleurs créateurs de jeux vidéo pour écrire de grandes histoires. Pour ce faire, ils se pencheront sur différents aspects, tels que les éléments qui composent un scénario et l'utilisation de ressources littéraires pour donner un but à chaque personnage. Tout cela sera fondamental pour le développement de l'étudiant sur la voie de la création du prochain succès mondial.





“

Avec ce programme, vous serez en mesure de développer et de vendre un script à un groupe de développeurs”



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





Objectifs spécifiques

Module 1. Le design du jeux vidéo

- ◆ Connaître la théorie de la conception de jeux vidéo
- ◆ Pour 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
- ◆ Apprenez à concevoir des niveaux de jeu, à créer des énigmes dans ces niveaux et à placer des éléments de conception dans l'environnement

Module 2. Narration du jeu vidéo

- ◆ Déterminer les pulsations narratives dans certains formats audiovisuels
- ◆ Développer ses propres idées de manière créative et structurée dans différents textes
- ◆ Développer des personnages et des dialogues qui peuvent être utilisés dans le scénario d'un jeu vidéo

Module 3. Conception de jeux vidéo: scénario et *Storyboarding*

- ◆ Étudier en profondeur l'histoire des jeux vidéo, les principales sources d'idées et la narration par l'image
- ◆ Étudier les différents éléments qui composent un scénario, ses protagonistes, ses antagonistes et son scénario
- ◆ Aborder le *Pitching* et la manière efficace de vendre un scénario à un groupe de développement
- ◆ Passer en revue l'histoire et l'évolution du *storyboard*, en se concentrant sur son utilisation spécifique dans l'écriture de scénarios de jeux vidéo
- ◆ Plongez dans le récit des jeux d'arcade, de FPS, de RPG, d'aventure et de plateforme
- ◆ Évaluer l'utilisation de l'amour, de l'humour, de l'horreur, de l'épouvante et du surréalisme dans le dialogue narratif



Développez vos talents de scénariste pour guider les cinématiques des prochaines versions"

03

Structure et contenu

Le contenu conçu pour ce Certificat Avancé en Scénario et Storyboard pour Jeux vidéo est essentiel pour le développement professionnel des étudiants intéressés par ce domaine. Pour cette raison, ils recevront une approche détaillée des différents aspects de la rédaction d'un scénario qui attirera l'attention des utilisateurs. En ce sens, ils pourront élaborer la mécanique du jeu, le contenu de l'histoire, établir la personnalité des personnages, etc.



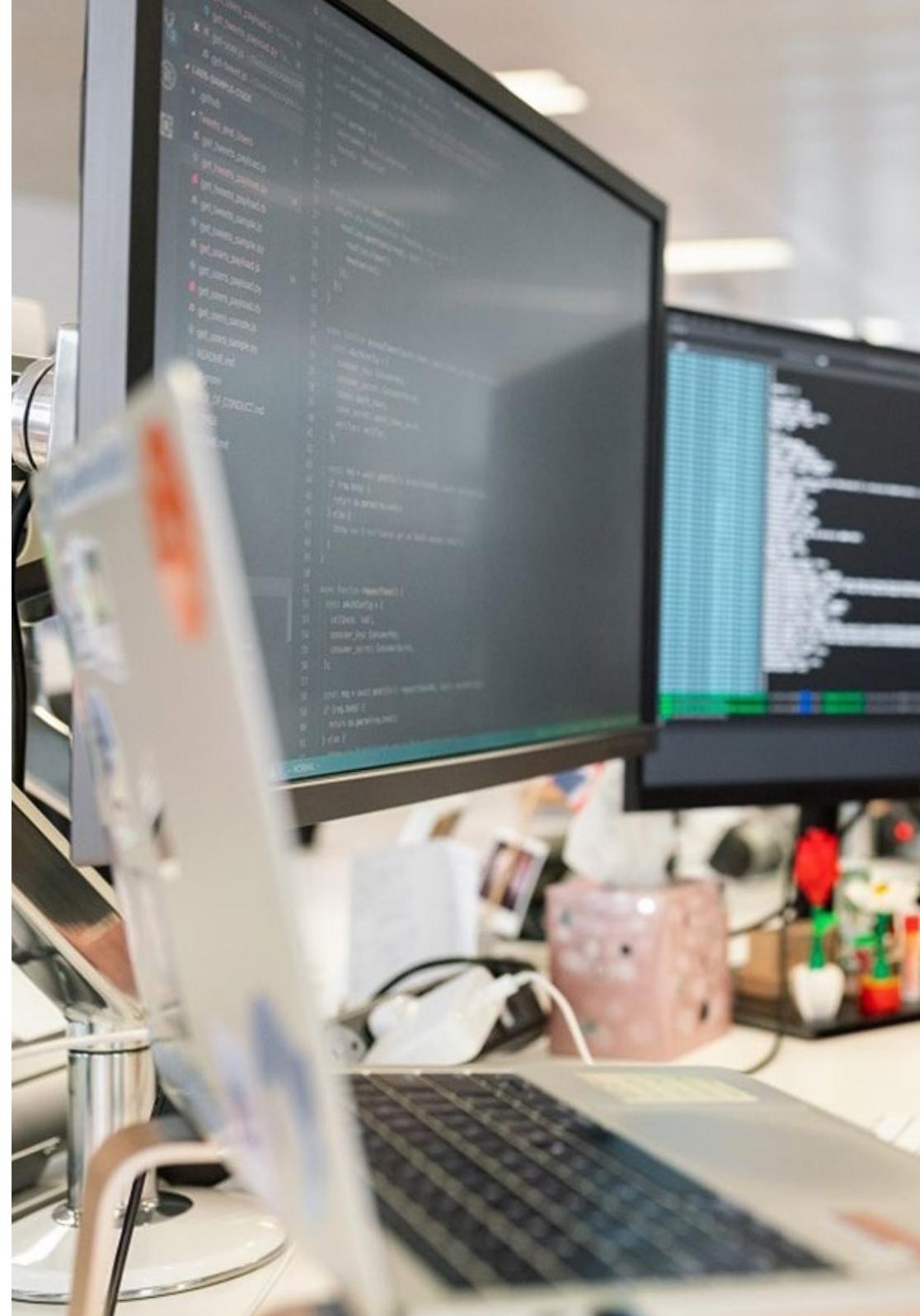


“

*Apprenez à écrire des scripts
en fonction du genre du jeu”*

Module 1. Le design du jeux vidéo

- 1.1. La conception
 - 1.1.1. Conception
 - 1.1.2. Types de design
 - 1.1.3. Processus de conception
- 1.2. Éléments de conception
 - 1.2.1. Règles
 - 1.2.2. Balance
 - 1.2.3. Amusement
- 1.3. Types de joueurs
 - 1.3.1. Exploratoire et social
 - 1.3.2. Assassinat et réalisations
 - 1.3.3. Différences
- 1.4. Compétences des joueurs
 - 1.4.1. Compétences en matière de jeu de rôle
 - 1.4.2. Compétences d'action
 - 1.4.3. Compétences en matière de plate-forme
- 1.5. Mécanique du jeu I
 - 1.5.1. Éléments
 - 1.5.2. Physiques
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Mécanique du jeu II
 - 1.6.1. Clés
 - 1.6.2. Plateformes
 - 1.6.3. Ennemis
- 1.7. Autres éléments
 - 1.7.1. Mécanique
 - 1.7.2. Dynamique
 - 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. Conception du niveau
 - 1.9.1. Conception de niveaux dans les intérieurs
 - 1.9.2. Conception des niveaux extérieurs
 - 1.9.3. Conception de niveaux mixtes
- 1.10. Conception avancée des niveaux
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Ennemis
 - 1.10.3. Environnement

Module 2. Narration du jeu vidéo

- 2.1. Raconter une histoire - pour quoi faire?
 - 2.1.1. Introduction
 - 2.1.2. Narration et signification
 - 2.1.3. Jeux vidéo narratifs vs. Jeux vidéo d'action
 - 2.1.4. Les subtilités de la narration
- 2.2. L'idée de la narration audiovisuelle
 - 2.2.1. Narration du jeu vidéo
 - 2.2.2. Scénario d'un jeu vidéo
 - 2.2.3. Les intrigues prédominantes dans les différentes intrigues de jeux vidéo
 - 2.2.4. Structures, personnages et dialogues développés dans les scénarios de jeux vidéo
- 2.3. La structure du récit audiovisuel
 - 2.3.1. L'idée
 - 2.3.2. La structure de l'histoire
 - 2.3.3. Genre, format et ton
 - 2.3.4. Point de vue narratif

- 2.4. Le contenu de l'histoire: nœuds d'action et types d'action
 - 2.4.1. Exemples de nœuds d'action
 - 2.4.2. Exemple pratique de récit I
 - 2.4.3. Exemple pratique de narration II
 - 2.4.4. Exemple pratique de narration III
- 2.5. L'histoire dans le jeu vidéo: l'interaction
 - 2.5.1. Introduction
 - 2.5.2. Nœuds jouables et structures ouvertes
 - 2.5.3. Narration et interactivité
 - 2.5.4. Applications de la narration interactive
- 2.6. La narration dans les jeux vidéo: l'immersion
 - 2.6.1. Introduction
 - 2.6.2. Récit environnemental
 - 2.6.3. Récit visuel des personnages
 - 2.6.4. Évolution de la narration dans les jeux vidéo
- 2.7. Création des personnages
 - 2.7.1. Création de personnages
 - 2.7.2. Pré-production, *Briefing*, dates de livraison et *Milestone*
 - 2.7.3. Structure de base du caractère avec des formes géométriques. Comprendre le canon et les proportions
 - 2.7.4. L'expressivité corporelle. Raccourcissement. Donner de la personnalité
 - 2.7.5. Structure de base du visage, expressions faciales et variantes de la structure
 - 2.7.6. Les finitions du design de caractère selon les besoins du projet
 - 2.7.7. Préparation de la fiche de personnage pour la production
- 2.8. Principes de la narration interactive
 - 2.8.1. La pragmatique de la conception. Persuasion et séduction
 - 2.8.2. Conflit et idée dans les discours interactifs
 - 2.8.3. Construction du personnage. Représentation des avatars et des joueurs
 - 2.8.4. Structures narratives et ludiques. Les espaces narratifs dans le jeu vidéo. Arbre de dialogue et ramifications

- 2.9. Théorie de la narration interactive
 - 2.9.1. Introduction à la narration et à l'interaction
 - 2.9.2. Hypertexte et cybertexte. Rhétorique numérique et procédurale
 - 2.9.3. Ludonarrative et ludofiction. Mondes fictionnels interactifs
 - 2.9.4. Applications de la narration interactive
- 2.10. Histoire de la narration dans les jeux vidéo
 - 2.10.1. Années 1980-1990
 - 2.10.2. Années 1990-2000
 - 2.10.3. Années 2000-2010
 - 2.10.4. Décennie 2010-présent

Module 3. Design de Jeux vidéo: Script et *Storyboard*

- 3.1. Script et *Storyboard*
 - 3.1.1. Histoire du jeu vidéo
 - 3.1.2. *Fiche produit*
 - 3.1.3. La source des idées
 - 3.1.4. Raconter des histoires en images
- 3.2. Composants clés des scénarios et *storyboard*
 - 3.2.1. Le conflit
 - 3.2.2. Protagoniste: éléments clés de définition
 - 3.2.3. Antagoniste, PNJ
 - 3.2.4. Le scénario
- 3.3. Le scénario: concepts clés
 - 3.3.1. L'histoire
 - 3.3.2. L'intrigue
 - 3.3.3. Le Scénario littéraire
 - 3.3.4. Le résumé
 - 3.3.5. Scénario technique

- 3.4. Le scénario: les principes fondamentaux de la narration d'une histoire
 - 3.4.1. Dialogues: la juste importance du mot
 - 3.4.2. Typologies de caractères
 - 3.4.3. Comment créer un personnage
 - 3.4.4. Arcs de transformation
 - 3.4.5. *Pitching*: vendre un scénario
- 3.5. Le scénario: le voyage du héros et la figure aristotélicienne
 - 3.5.1. Qu'est-ce que le voyage du héros?
 - 3.5.2. Les étapes du voyage du héros selon Vogler
 - 3.5.3. Comment appliquer le voyage du héros à nos histoires?
 - 3.5.4. Exemples d'application du voyage du héros
- 3.6. Le *storyboard*
 - 3.6.1. Introduction, histoire et évolution de l'art du *Storyboarding*
 - 3.6.2. Fonctionnalité et art
 - 3.6.3. Rédaction et dessin du *Storyboard*
 - 3.6.4. Choix du cadrage, continuité, angulation, clarté
 - 3.6.5. Mise en scène des personnages: *Pre-Posing*
 - 3.6.6. Environnements, arrière-plans et ombres
 - 3.6.7. Informations écrites et signes conventionnels
- 3.7. Animatics
 - 3.7.1. Utilité de l'animation
 - 3.7.2. Historique de l'animatique dans le *storyboard*
 - 3.7.3. Comment réaliser une animatique
 - 3.7.4. *Timing*
- 3.8. Genres et récit polyédrique
 - 3.8.1. Design des personnages
 - 3.8.2. Aventures
 - 3.8.3. Aventures narratives
 - 3.8.4. RPGs
- 3.9. Récits linéaires
 - 3.9.1. Arcades, FPS et jeux de plateforme
 - 3.9.2. Alternatives narratives
 - 3.9.3. Jeux sérieux et simulateurs
 - 3.9.4. Jeux de sport et de conduite
- 3.10. Dialogue par le biais de scénarios
 - 3.10.1. Amour, humour et surréalisme
 - 3.10.2. Horreur, horreur et dégoût
 - 3.10.3. Des dialogues réalistes
 - 3.10.4. Relations interpersonnelles



Écrire une bonne intrigue pour les jeux de Shooter qui aide les joueurs à s'identifier au personnage"

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.



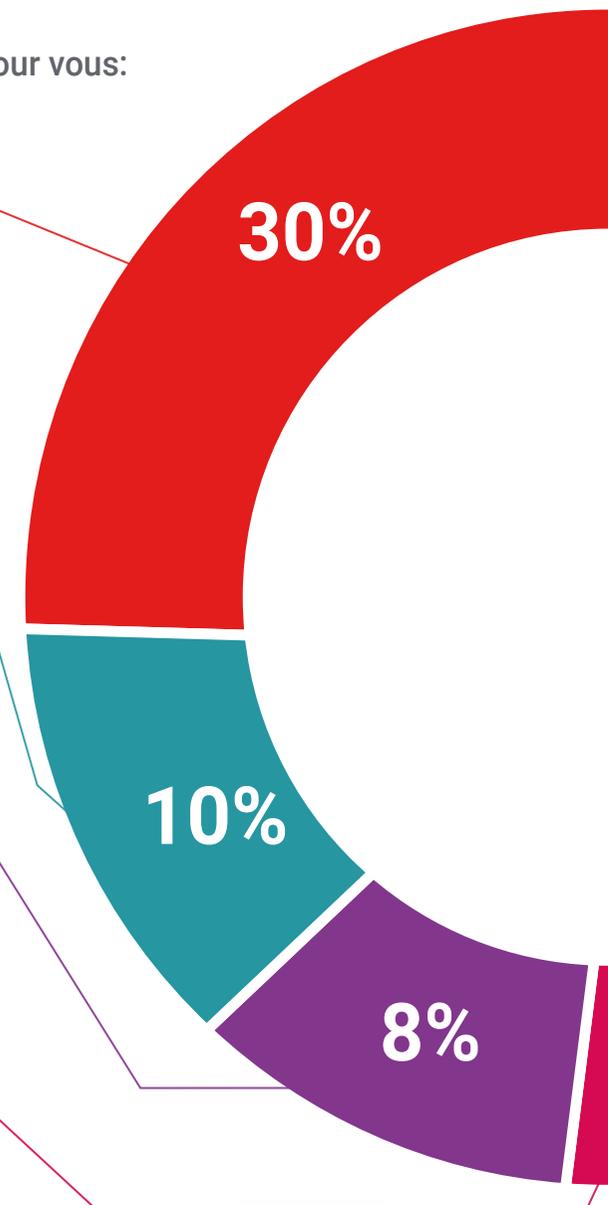
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Scénario et Storyboard pour 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 avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Scénario et Storyboard pour 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 Scénario et Storyboard 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.



Certificat Avancé
Scénario et Storyboard
pour Jeux vidéo

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

Certificat Avancé

Scénario et Storyboard pour Jeux vidéo

