

Certificat Avancé

Conception Graphique de Jeux Vidéo





tech universit 
technologique

Certificat Avanc  Conception Graphique de Jeux Vid o

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 mois
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-conception-graphique-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

Lorsqu'on parle d'un jeu vidéo qui a eu un grand impact, l'un des éléments qui est le plus souvent mis en avant est son aspect visuel. Les joueurs et les fans en général le résumant en un mot: graphisme. Les graphismes sont un aspect fondamental des jeux vidéo. C'est pourquoi les grandes entreprises s'efforcent d'avoir les meilleurs spécialistes dans leur équipe de design. Mais pour devenir un expert, il faut posséder la formation adéquate, qui ne s'acquiert pas n'importe où. Ce programme offre à ses étudiants toutes les connaissances en matière de graphisme de jeu vidéo pour devenir des professionnels recherchés par les meilleures entreprises du monde.



“

*Des graphismes de conception à la
hauteur des meilleurs jeux vidéo du futur”*

La conception graphique est l'une des tâches les plus essentielles dans le processus de création d'un jeu vidéo. Le graphisme déterminera, dans une large mesure, la qualité visuelle de l'œuvre en question, c'est pourquoi les entreprises y apportent le plus grand soin et, pour cela, elles s'appuient sur les meilleurs professionnels du monde.

Cependant, la conception graphique est une discipline très complexe et il n'est pas facile de trouver des experts dans ce domaine. Étudier ce Certificat Avancé en Conception Graphique de Jeux Vidéo est une opportunité pour tous ceux qui souhaitent devenir des spécialistes très demandés par l'industrie.

Le contenu et l'approche de ce diplôme en font le meilleur moyen d'accéder à une grande entreprise du secteur des jeux vidéo, grâce à l'attention portée à la conception préliminaire, pour ensuite effectuer sa conversion en 2D et 3D, comprendre les principes de l'animation et créer des graphiques de mouvement qui s'adaptent à tout type de projet.

Ce **Certificat Avancé en Conception Graphique de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en conception 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
- ◆ 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

“

Vous serez en mesure de concevoir des graphiques de haute qualité grâce à ce Certificat Avancé”

“

Rappelez-vous de vos jeux vidéo préférés: vous serez en mesure de faire les mêmes graphiques”

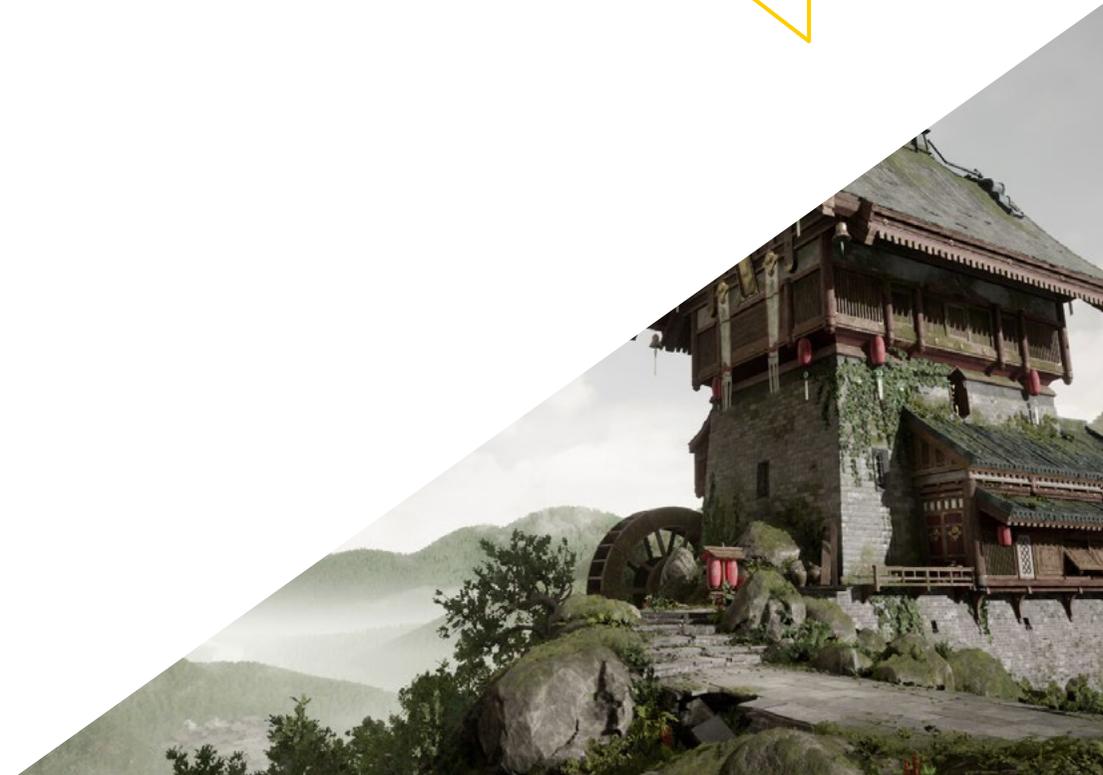
Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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. Elle sera soutenue par un système innovant de vidéos interactives produites par des experts de renom.

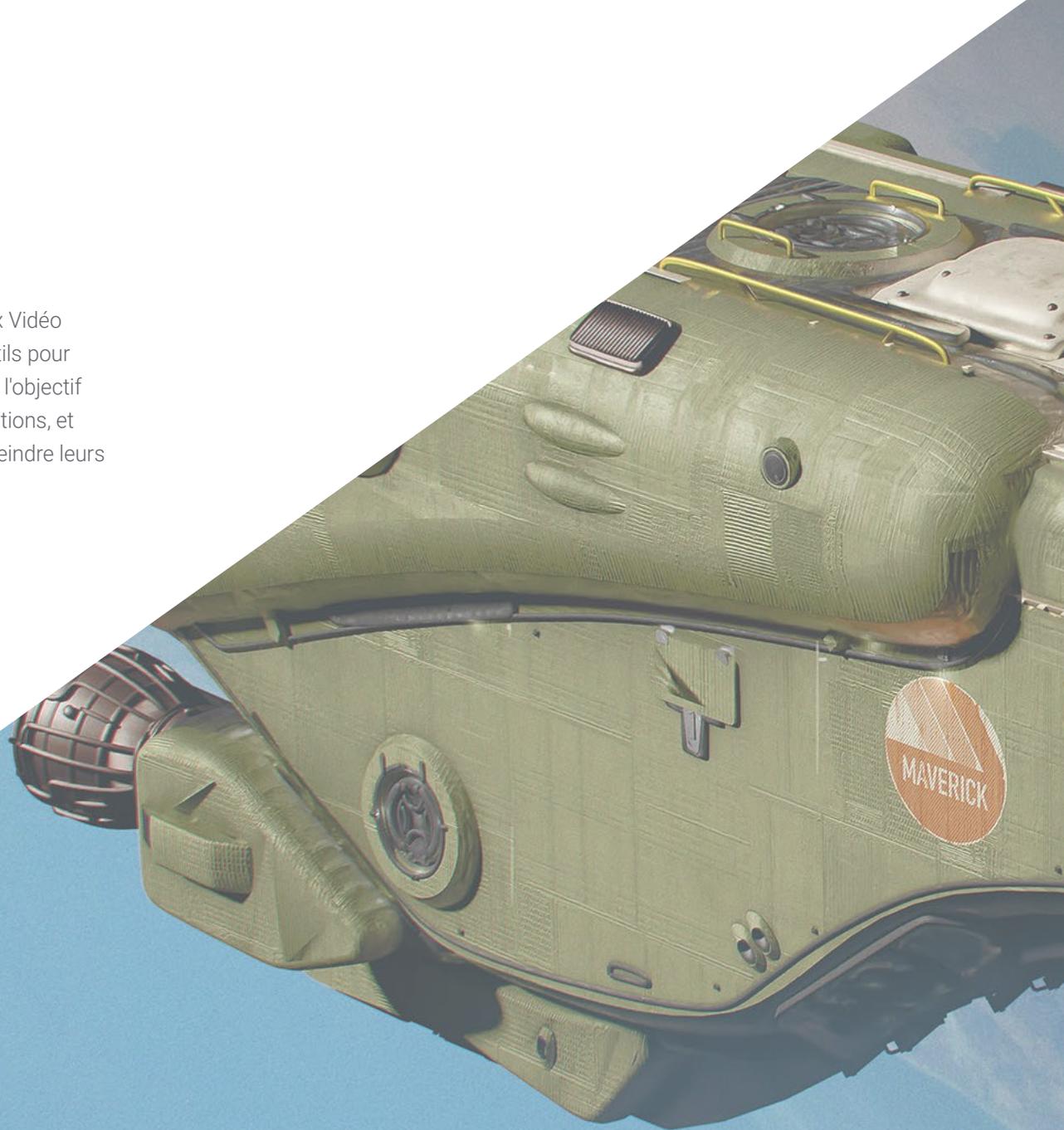
L'industrie a besoin de talents comme vous.

Vos entreprises préférées voudront compter sur vous dans leur équipe.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Conception Graphique de Jeux Vidéo est de fournir aux étudiants les meilleures compétences et les meilleurs outils pour créer des graphiques au niveau des meilleures entreprises du monde. Ainsi, l'objectif de TECH est de faire en sorte que ses étudiants aient les plus hautes aspirations, et c'est pourquoi elle propose des diplômes de haut niveau qui les aident à atteindre leurs objectifs, aussi difficiles soient-ils à réaliser.





“

*Réalisez tous vos objectifs
professionnels avec ce Certificat Avancé”*



Objectifs généraux

- ◆ Étudier la perspective du dessin et les différentes méthodes de mise en place des figures humaines et animales
- ◆ Analyser comment la lumière, la couleur, les textures et le mouvement affectent la qualité du travail graphique
- ◆ Apprenez à composer correctement des environnements réalistes et visuellement attrayants
- ◆ Explorez les différentes ressources graphiques numériques, ainsi que les médias numériques les plus couramment utilisés
- ◆ Approfondir la conception de personnages et de décors pour les jeux vidéo
- ◆ Constituer un portfolio professionnel qui capture et met en valeur toutes les capacités de l'étudiant
- ◆ Maîtriser de manière générale le logiciel After Effects
- ◆ Comprendre les éléments qui composent les graphiques animés
- ◆ Acquérir des compétences dans l'utilisation des différents outils utilisés pour concevoir des graphiques animés
- ◆ Savoir comment importer et exporter correctement des fichiers

“

N'attendez pas plus longtemps: ce programme est ce que vous recherchez"





Objectifs spécifiques

Module 1. Expression graphique et artistique

- ◆ Connaître la théorie et l'harmonie des couleurs afin de savoir comment elles sont perçues
- ◆ Démêler tous les éléments qui composent un bon scénario de jeu vidéo
- ◆ Comprendre l'utilisation de différents outils logiciels pour créer et retoucher des images et des structures volumétriques, en mettant l'accent sur Adobe Photoshop
- ◆ Différencier la conception d'un personnage et d'un décor de dessin animé de celle d'un personnage et d'un décor réalistes

Module 2. Animation 2D

- ◆ Appliquer les moyens disponibles pour le développement de l'animation 2D
- ◆ Comprendre les principes de proportion dans la représentation artistique animée afin de comprendre que l'animation est un média qui offre une liberté thématique
- ◆ Optimiser l'utilisation des ressources pour atteindre les nouveaux objectifs planifiés

Module 3. Graphisme de mouvement

- ◆ Effectuer des tâches de post-production numérique à l'aide de logiciels de composition numérique multicouche et de montage vidéo numérique
- ◆ Traduire une idée à partir de sa conception initiale par des dessins préparatoires et utiliser des outils, des filtres et des effets dans la production d'originaux graphiques
- ◆ Agir efficacement en tant que membre d'une équipe créative, en atteignant les objectifs de tâches complexes
- ◆ Développer un large éventail d'idées pour contribuer à l'équipe créative

03

Structure et contenu

Cet Certificat Avancé en Conception Graphique de Jeux Vidéo a été créé pour transmettre les meilleures connaissances sur ce sujet et aider les étudiants à atteindre leurs objectifs professionnels. Ainsi, ce diplôme offre à ses étudiants des contenus spécialisés en expression graphique et artistique, en animation 2D et en motion graphics, afin qu'ils puissent réaliser un apprentissage complet et global qui les conduira à travailler dans les meilleures entreprises du monde.





“

Ce contenu fera de vous un grand expert”

Module 1. Expression graphique et artistique

- 1.1. Dessin et perspective
 - 1.1.1. Le dessin à main levée ou le *Sketch*. Importance du croquis
 - 1.1.2. Perspective et méthodes de représentation spatiale
 - 1.1.3. Proportions et méthodes d'ajustement: la figure humaine
 - 1.1.4. Proportions et méthodes d'ajustement: la figure animal
- 1.2. Lumières et couleurs
 - 1.2.1. Le clair-obscur: ombre et lumière
 - 1.2.2. Théorie de la couleur et peinture Comment la couleur est-elle perçue?
 - 1.2.3. Outils plastiques pour créer des contrastes
 - 1.2.4. Harmonie des couleurs Types d'harmonie des couleurs
- 1.3. Textures et mouvement
 - 1.3.1. Textures et méthodes de représentation des matériaux
 - 1.3.2. Analyse des œuvres texturées
 - 1.3.3. Représentation des actions et du mouvement
 - 1.3.4. Analyse des œuvres en mouvement
- 1.4. Composition
 - 1.4.1. Aspects structurels de l'image: le point, la ligne et le plan
 - 1.4.2. Lois de la Gestalt
 - 1.4.3. Opérations formelles: développement de la forme à partir de concepts
 - 1.4.4. Rythme, structure, échelle, symétrie, équilibre, tension, attraction et regroupement
 - 1.4.5. Motifs
- 1.5. Approche de l'environnement iconographique numérique
 - 1.5.1. Introduction
 - 1.5.2. Vérification du champ générateur de l'iconographie numérique
 - 1.5.3. Adoption de nouveaux archétypes iconographiques numériques
 - 1.5.4. Esthétique et fonction comme concepts dérivés de l'utilisation de la machine
- 1.6. Analyse des ressources graphiques numériques. Image de synthèse
 - 1.6.1. Typologies iconographiques numériques: imagerie recyclée et imagerie synthétique
 - 1.6.2. Formats de fichiers graphiques numériques
 - 1.6.3. Formes bidimensionnelles Analyse des logiciels de création et de retouche d'images
 - 1.6.4. Formes tridimensionnelles Analyse d'un logiciel pour la création de structures volumétriques
 - 1.6.5. Structures graphiques 3D Introduction Structures métalliques
 - 1.6.6. Dispositifs d'affichage et d'interaction avec les applications multimédia
 - 1.6.7. Terminologie attribuée au secteur où l'image numérique est encadrée
- 1.7. Expression artistique sur support numérique: graphisme dans Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Installation et introduction à Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Outils de base d'Adobe Photoshop
 - 1.7.3. Analyse et apprentissage d'Adobe Photosho
 - 1.7.4. Utilisation des outils numériques dans le travail graphique pour la création de jeux vidéo
- 1.8. Scénarios et décors pour les jeux vidéo
 - 1.8.1. Scènes et décors de dessins animés
 - 1.8.2. Analyse de composition
 - 1.8.3. Décors et ambiances réalistes
 - 1.8.4. Analyse de composition
- 1.9. Personnages de jeux vidéo
 - 1.9.1. Personnages de *cartoon*
 - 1.9.2. Analyse de composition
 - 1.9.3. Personnages réalistes
 - 1.9.4. Analyse de composition
- 1.10. Présentation du portfolio professionnel
 - 1.10.1. Approche
 - 1.10.2. Méthodologie
 - 1.10.3. Software de création de documents
 - 1.10.4. Étude analytique des portfolios professionnels

Module 2. Animation 2D

- 2.1. Qu'est-ce que l'animation?
 - 2.1.1. Histoire de l'animation
 - 2.1.2. Pionniers de l'animation
 - 2.1.3. Animation 2D et 3D
 - 2.1.4. Faut-il savoir dessiner?
- 2.2. L'animateur et son rôle dans la production
 - 2.2.1. Postes dans le département: Junior, Mid, Senior
 - 2.2.2. Animator Lead, Supervisor y Director
 - 2.2.3. Les étapes de la supervision d'une production
 - 2.2.4. Critères de qualité
- 2.3. Lois physiques
 - 2.3.1. Poussée
 - 2.3.2. Friction
 - 2.3.3. Gravité
 - 2.3.4. Inertie
- 2.4. Outils d'animation
 - 2.4.1. *Timeline*
 - 2.4.2. *Dopesheet*
 - 2.4.3. *Curve Editor*
 - 2.4.4. Utilisation des rigs
- 2.5. Méthodologie d'animation
 - 2.5.1. *Graph Editor*: courbes et types de courbes
 - 2.5.2. *Timing et Spacing*
 - 2.5.3. *Overshoots*
 - 2.5.4. *Stepped et Spline*
 - 2.5.5. *Parents et Constraints*
 - 2.5.6. *Charts et Inbetweens*
 - 2.5.7. Poses extrêmes et *Breakdowns*
- 2.6. Les 12 principes de l'animation
 - 2.6.1. *Timing*
 - 2.6.2. *Squash et Stretch*
 - 2.6.3. *Slow In et Slow Out*
 - 2.6.4. *Anticipation*
 - 2.6.5. *Overlap*
 - 2.6.6. Arcos
 - 2.6.7. *Pose to Pose et Straight Ahead*
 - 2.6.8. Pose
 - 2.6.9. Action secondaire
 - 2.6.10. *Staging*
 - 2.6.11. Exagération
 - 2.6.12. *Appeal*
- 2.7. Les connaissances anatomiques et leur fonctionnement
 - 2.7.1. Anatomie humaine
 - 2.7.2. Anatomie des animaux
 - 2.7.3. Anatomie des personnages de dessins animés
 - 2.7.4. Transgresser les règles
- 2.8. Positions et silhouettes
 - 2.8.1. Importance de l'emplacement
 - 2.8.2. Importance de la pose
 - 2.8.3. Importance de la silhouette
 - 2.8.4. Résultat final. Analyse de composition
- 2.9. Exercice: ballon
 - 2.9.1. Forme
 - 2.9.2. *Timing*
 - 2.9.3. *Spacing*
 - 2.9.4. Poids
- 2.10. Exercice: cycles de base et dynamique corporelle
 - 2.10.1. Cycle de la marche
 - 2.10.2. Cycle de marche avec personnalité
 - 2.10.3. Cycle de course
 - 2.10.4. Parkour
 - 2.10.5. Pantomime

Module 3. Graphisme de mouvement

- 3.1. Introduction à After Effects
 - 3.1.1. Qu'est-ce qu'After Effects et à quoi sert-il? Exemples illustratifs
 - 3.1.2. Paramètres du projet et de l'interface
 - 3.1.3. Paramètres de composition, pinceaux et fenêtres
 - 3.1.4. Définir le flux de travail: créer un projet de base
 - 3.1.5. Questions préalables sur la vidéo
 - 3.1.6. Profondeur des couleurs, formats d'écran, compression audio et vidéo
- 3.2. Les bases d'After Effects
 - 3.2.1. Importation
 - 3.2.2. Outils basiques. Types de calques et options
 - 3.2.3. Propriétés de transformation et origine des coordonnées
 - 3.2.4. Exportation H264 de base
- 3.3. Pinceaux et espace 3D
 - 3.3.1. Panneaux à brosse et effet de peinture
 - 3.3.2. Gomme, pinceau de clonage, pinceau de rotoscopie, pinceau de rotoscopie
 - 3.3.3. Activez l'espace 3D. Vues pour travailler en 3D
 - 3.3.4. Propriétés du matériau et du traitement
 - 3.3.5. Lumières et caméras. Contrôle de la caméra
 - 3.3.6. Outil de caméra unifiée. Vue personnalisée
 - 3.3.7. Texte 3D: extrusion du texte *Raytracing*
 - 3.3.8. Point de fuite et projection de la caméra
- 3.4. Texte et transparences
 - 3.4.1. Outil de texte
 - 3.4.2. Styles de couches
 - 3.4.3. Animateurs, plages et sélecteurs
 - 3.4.4. Préréglages d'animation de texte
 - 3.4.5. Canal alpha: mattes alpha et préservation de transparences
 - 3.4.6. Panneau de contrôle du transfert: *Track Mate*, modes de fusion, conserver la transparence sous-jacente
 - 3.4.7. Encrassement de la luminance
- 3.5. Masques et calques de forme
 - 3.5.1. Outils de création et d'édition de masques
 - 3.5.2. Couches de forme
 - 3.5.3. Convertir le texte et les graphiques en couches de forme ou en masques
 - 3.5.4. Les masques comme trajectoires
 - 3.5.5. Effets qui fonctionnent avec les masques: trait, gribouillage
- 3.6. Animation
 - 3.6.1. *Keyframes*. Types
 - 3.6.2. Trajectoires
 - 3.6.3. Graphique des courbes
 - 3.6.4. Conversion de l'audio en *keyframes*
 - 3.6.5. Parents et précompositions
 - 3.6.6. Techniques d'animation alternatives: *Loops*, séquençage des couches, outil de transformation libre, motion sketch, slider
 - 3.6.7. Remapping du temps
- 3.7. Effets et croma
 - 3.7.1. Application des effets
 - 3.7.2. Exemples d'effets
 - 3.7.3. Correction des couleurs
 - 3.7.4. *Croma Key: Keylight*
- 3.8. Stabilisation
 - 3.8.1. Stabilisateur classique
 - 3.8.2. Stabilisateur de déformation
 - 3.8.3. Options de suivi
 - 3.8.4. Stabilisation de la position, de la rotation et de l'échelle



- 3.9. *Tracking* et expressions
 - 3.9.1. Tracking de position et de rotation Perspective
 - 3.9.2. Tracking avec des solides, des couches de réglage et des objets nuls
 - 3.9.3. Track 3D Intégration de logos, de textes ou d'images dans l'espace 3D
 - 3.9.4. Mocha AE
 - 3.9.5. Expressions: *Time*
 - 3.9.6. Expressions: *Loop out*
 - 3.9.7. Expressions: *Wiggle*
- 3.10. Exportation
 - 3.10.1. Paramètres d'exportation: formats et codecs les plus courants pour l'édition et la visualisation I
 - 3.10.2. Paramètres d'exportation: formats et codecs les plus courants pour l'édition et la visualisation II
 - 3.10.3. Paramètres d'exportation: formats et codecs les plus courants pour l'édition et la visualisation III
 - 3.10.4. Sauvegarde de projets complets: collecte de fichiers et *Backup*

“

Vous ne trouverez pas de meilleur programme pour vous spécialiser dans la conception graphique de jeux”

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***.





“

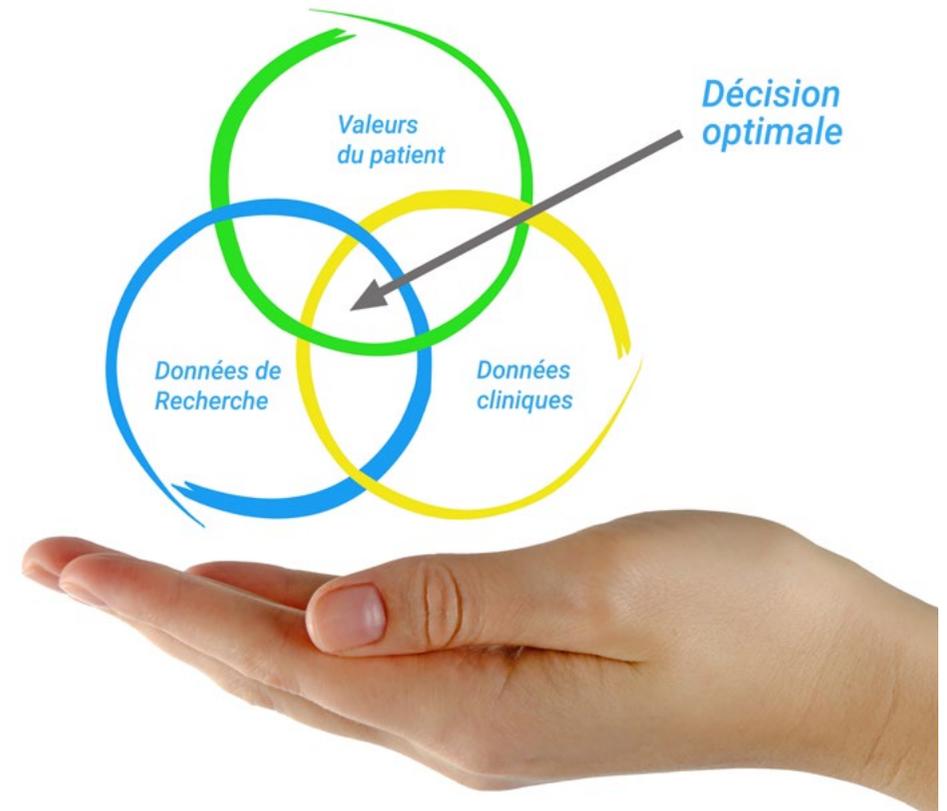
Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

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.



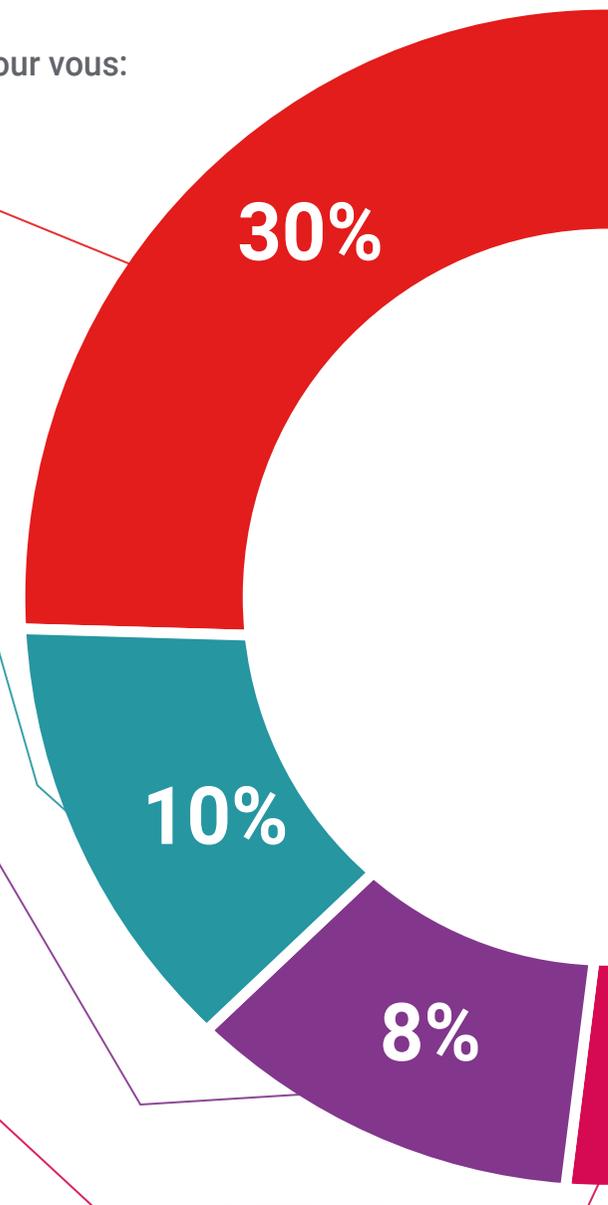
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Conception Graphique 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 diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Conception Graphique 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 en Conception Graphique 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 Conception Graphique 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

Conception Graphique de Jeux Vidéo

