

Certificat

Spécialiste de l'Industrie
du Jeu vidéo 3D





Certificat Spécialiste de l'Industrie du Jeu Vidéo 3D

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/specialiste-industrie-jeu-video-3d

Accueil

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

La réalité virtuelle et l'animation 3D ont gagné du terrain dans l'industrie du jeu vidéo, obligeant les professionnels de ce domaine, y compris les concepteurs, à travailler intensivement dans la connaissance des techniques de travail de plus en plus complexes et spécifiques. Il s'agit d'un secteur qui exige constamment la présence de spécialistes de la production artistique dans la section Gaming, une formation que le diplômé pourra obtenir grâce à ce programme très complet. Dans 150 heures de cours théoriques, pratiques et complémentaires, l'étudiant se plongera dans les clés de l'industrie du jeu vidéo 3D d'aujourd'hui, ce qui lui permettra de développer des projets avec des composants très avant-gardiste et innovant Le tout 100% en ligne, sans horaires ni cours en personne.



“

Vous voulez devenir un concepteur spécialisé dans l'industrie du jeu vidéo 3D avec une formation 100% en ligne? Choisissez ce Certificat et obtenez-le en seulement 6 semaines"

L'évolution technologique a conduit à la mise en œuvre de techniques de plus en plus complexes et innovantes dans le secteur de la conception de jeux vidéo, qui est actuellement en plein essor. C'est pourquoi les grandes entreprises du secteur, telles que PlayStation, Nintendo ou Tencent, exigent de plus en plus la présence de professionnels maîtrisant les compétences depuis la création et la gestion de projets pour la réalité virtuelle, jusqu'à la conception de personnages et leur intégration dans différents test et scénarios.

Pour de nombreux créatifs, travailler pour ces entités est un rêve qui est désormais à leur portée grâce à ce diplôme. Grâce à un programme intensif et moderne, le diplômé pourra atteindre un très haut degré de spécialisation, celui d'un véritable expert de l'industrie des jeux vidéo en 3D. Pour cela, vous bénéficierez de 6 semaines de formation complète basée sur la connaissance des principales techniques et stratégies pour la conception réussie de produits de *jGaming*. En outre, vous développerez une maîtrise unique des principaux logiciels de création, avec un accent particulier sur la génération de scénarios, Assets et de personnages basés les critères les plus avant-gardistes de l'industrie.

Grâce à son format pratique 100% en ligne, le diplômé aura accès à 150 heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et additionnels, ces derniers étant présentés sous différentes formes: vidéos détaillées, recherches, exercice d'auto-connaissance, résumés dynamiques et lectures complémentaires. Tout sera disponible dès le début de l'activité académique, ce qui vous permettra d'organiser le déroulement du programme de manière personnalisée et parfaitement combinable avec n'importe quelle activité professionnelle.

Ce **Certificat en Spécialiste de l'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 en jeux vidéo et en technologie
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous travaillerez à la création de scénarios et d'Assets pour des jeux vidéo en 3D en vous appuyant sur les techniques de conception les plus innovantes et uniques, de sorte que vous vous distinguerez toujours par vos projets"

“

Une connaissance approfondie des problèmes typiques en gestion de projets 3D vous permettra d'anticiper et de toujours proposer les meilleures solutions en fonction des besoins spécifiques du produit"

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 problèmes, grâce auquel le professionnel doit tenter de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent au cours du cursus académique. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous étudierez la ligne esthétique pour la génération du style artistique dans les jeux vidéo, de la conception du produit à la génération de l'art 3D.

Un programme qui vous permettra d'approfondir les principales stratégies de création de manuels et de briefings innovants et pratiques.



02 Objectifs

L'objectif de ce diplôme est de guider le professionnel dans le domaine de l'industrie du jeu vidéo 3D à travers une connaissance exhaustive de ses principales sections. Vous disposerez de toutes les informations nécessaires pour y parvenir en seulement 6 semaines, depuis la gestion et la conception de projets de réalité virtuelle en 3D jusqu'à l'intégration de personnages dans des scénarios et des tests. Le tout en 150 heures le meilleur contenu théorique, pratique et complémentaire grâce auquel vous pourrez élever votre talent au sommet du secteur.



“

Si votre rêve est de travailler en tant que concepteur de jeux pour des géants de l'industrie tels que Sony ou Ubisoft, ce certificat est la clé qui vous permettra de le réaliser"



Objectifs généraux

- ♦ Générer connaissances spécialisées sur réalité virtuelle
- ♦ Déterminer les Assets les personnages et leur intégration à la réalité virtuelle
- ♦ Analyser l'importance de l'audio dans les jeux vidéo

“

Vous voulez vous distinguer par votre capacité à créer des personnages avant-gardistes et innovants? Inscrivez-vous à cette formation et a travaillé pour l'atteindre”





Objectifs spécifiques

- ◆ 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

03

Direction de la formation

TECH a formé, pour ce cours universitaire, un corps enseignant spécialisé dans la conception de jeux vidéo en 3D. Il s'agit d'un groupe composé de véritables experts qui se caractérisent non seulement par leur qualité professionnelle, mais aussi par leur engagement en matière d'enseignement, aspects qui seront clairement reflétés dans le programme d'études. En outre, il s'agit de spécialistes actifs qui connaissent en détail les derniers développements liés au secteur du *jeu* et les principaux logiciels pour y travailler, de sorte que l'étudiant obtiendra, de manière garantie, les connaissances les plus avant-gardistes et les plus rigoureuses dans ce domaine.

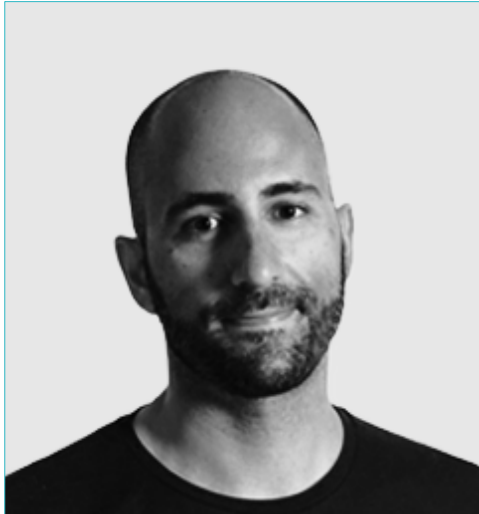




“

L'équipe enseignante sera à votre disposition pour résoudre tous les doutes qui pourraient surgir au cours de cette expérience académique grâce à des tutoriels individualisés en ligne"

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 Conception de Jeux Vidéo, Conception de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Industries des Médias Créatifs, 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, 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
- ◆ Maîtrise en formation des enseignants à l'URJC
- ◆ Spécialiste en Rigging et Animation 3D par Voxel School



04

Structure et contenu

L'utilisation de la méthodologie du réapprentissage dans le développement du contenu de tous ses diplômes a placé TECH au sommet du secteur académique universitaire, en plus de son large éventail de cours et de la qualité incontestable de ses programmes. Chacun d'entre eux comprend non seulement le programme théorique le plus avancé, basé sur la pertinence immédiate du domaine d'étude, mais aussi des études de cas pratiques basées sur des situations réelles et des heures de matériel supplémentaire varié. Sur cette base, les diplômés reçoivent une formation adaptée à leurs besoins les plus exigeants et qui leur permet de réussir professionnellement en moins de temps qu'ils ne l'avaient prévu.



“

Vous souhaitez pouvoir ajouter à votre CV de compétences comme la maîtrise de la création de Briefings et bible? Choisissez ce programme et en moins de 6 semaines, vous pourrez le faire"

Module 1. Art et le 3D dans l'industrie du jeu vidéo

- 1.1. Projets 3D en VR
 - 1.1.1. Logiciel de maillage 3D
 - 1.1.2. Logiciel de retouche d'image
 - 1.1.3. Réalité virtuelle
- 1.2. Problème type, solutions et besoins du projet
 - 1.2.1. Besoins du projet
 - 1.2.2. Problèmes éventuels
 - 1.2.3. Solutions
- 1.3. Étude de ligne esthétique pour la génération de style artistique dans les jeux vidéo: de la conception de jeu à la génération d'art 3D
 - 1.3.1. Choix du destinataire du jeu vidéo Qui voulons-nous atteindre
 - 1.3.2. Possibilités artistiques du développeur
 - 1.3.3. Définition finale de la ligne esthétique
- 1.4. Recherche de références et analyse de concurrents au niveau esthétique
 - 1.4.1. Pinterest et pages similaires
 - 1.4.2. Création d'un Modelsheet
 - 1.4.3. Recherche de concurrents
- 1.5. Création de la bible et *Briefings*
 - 1.5.1. Création de la bible
 - 1.5.2. Développement d'une bible
 - 1.5.3. Développement d'un *Briefings*
- 1.6. Scénarios et Assets
 - 1.6.1. Planification de la production des Assets aux niveaux
 - 1.6.2. Conception des scénarios
 - 1.6.3. Conception des Assets
- 1.7. Intégration des Assets aux niveaux et aux tests
 - 1.7.1. Processus d'intégration aux niveaux
 - 1.7.2. Textures
 - 1.7.3. Dernières retouches





- 1.8. Personnages
 - 1.8.1. Planification de la production de personnages
 - 1.8.2. Conception des personnages
 - 1.8.3. Conception de Assets pour personnages
- 1.9. Intégration des personnages dans les scénarios et les tests
 - 1.9.1. Processus d'intégration des personnages aux niveaux
 - 1.9.2. Besoins du projet
 - 1.9.3. Animations
- 1.10. Audio dans les jeux vidéo 3D
 - 1.10.1. Interprétation du dossier de projet pour la génération de l'identité sonore du jeu vidéo
 - 1.10.2. Processus de composition et de production
 - 1.10.3. Conception de la bande son
 - 1.10.4. Conception d'effets sonores
 - 1.10.5. Conception de voix

“

Un diplôme qui s'adapte à vous, sans horaires ni de cours en présentiel, et avec lequel vous atteindrez le succès académique et professionnel de manière garantie”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le 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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des activités collaboratives et des 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 des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



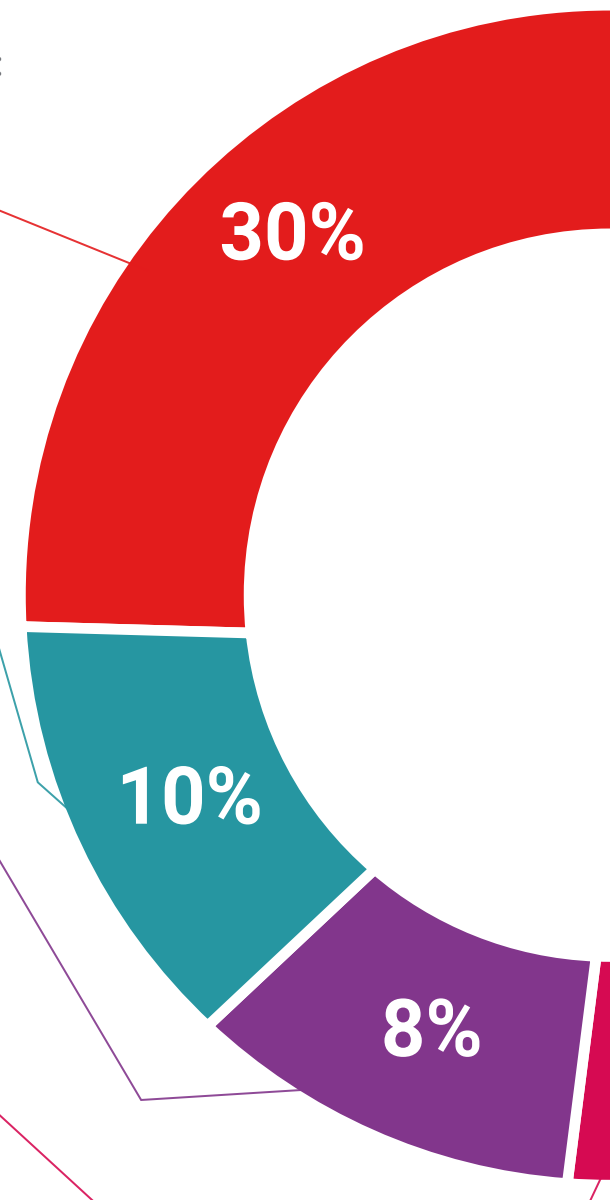
Pratiques en compétences et aptitudes

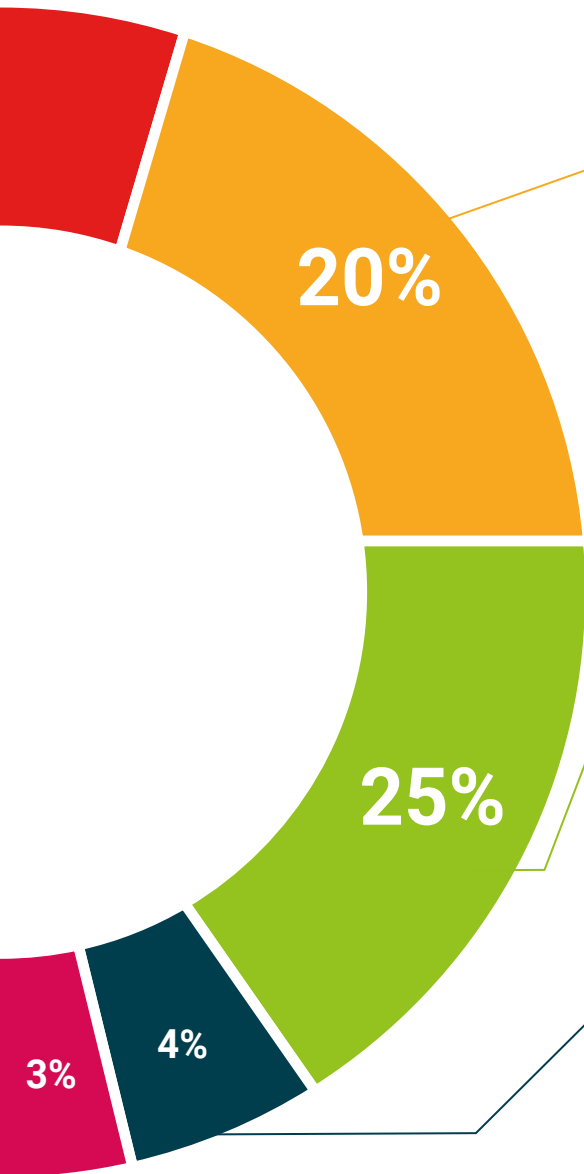
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat de Spécialiste de l'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 délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre Certificat sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Spécialiste de l'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** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Spécialiste de l'Industrie du Jeu vidéo 3D**
N° d'heures officielles: **150 h.**





Certificat
Spécialiste de l'Industrie
du Jeu Vidéo 3D

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

Certificat

Spécialiste de l'Industrie
du Jeu vidéo 3D

