

# Certificat Avancé

## Design et Création de Personnages pour Jeux Vidéo



## Certificat Avancé Design et Création de Personnages 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/design/diplome-universite/diplome-universite-design-creation-personnages-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-creation-personnages-jeux-video)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 22*

06

Diplôme

---

*page 30*

# 01 Présentation

S'il est un secteur dans lequel la production de personnages en tout genre a explosé, c'est bien celui des jeux vidéo. Les protagonistes et antagonistes de différentes sagas ont capté l'attention de millions de joueurs dans le monde. Les boss emblématiques de Cuphead, le cadre magnifique de Hollow Knight ou le Gris, acclamé internationalement, ne sont que quelques exemples de la façon dont les personnages en 2D peuvent constituer un élément distinctif et unique du produit final. Les concepteurs spécialisés dans la création de personnages pour les jeux vidéo ont un avantage décisif lorsqu'il s'agit d'accéder à des postes de premier plan dans ce secteur. Ce programme se concentre donc sur les principaux éléments fondamentaux qui feront du concepteur un expert dans ce domaine. Le tout avec le meilleur personnel enseignant possible et la flexibilité distinctive de TECH, dans un format 100 % en ligne sans aucune exigence pour l'étudiant.





“

*Faites votre chemin dans le monde des jeux vidéo, un secteur plein d'avenir, grâce à ce Certificat Avancé en Design et Création de Personnages pour Jeux Vidéo"*

L'industrie du jeu vidéo est l'un des secteurs à la croissance la plus rapide aujourd'hui, avec des milliers de titres chaque année qui nécessitent des concepteurs expérimentés ayant des connaissances très spécifiques dans la création et la conception de personnages variés. Le niveau élevé de concurrence dans le secteur rend plus nécessaire que jamais de se distinguer de ses rivaux, et le moyen le plus direct d'y parvenir est de concevoir avec soin vos protagonistes et antagonistes.

Les artistes 2D de toutes sortes sont recherchés par une multitude de studios, qu'il s'agisse de productions à grande échelle ou de jeux mobiles à plus petite échelle. Les possibilités d'évoluer en tant que *character designer* sont donc nombreuses. Ce programme réunit une équipe de designers ayant une grande expérience dans la création de tous types de personnages, développant un cursus axé sur l'univers des jeux vidéo.

Le designer passera en revue les principaux fondements des styles, des cultures et de la méthodologie dans la construction des personnages, ainsi que l'évolution de la 2D à la 3D et les différents types de personnages en fonction du public cible et du jeu vidéo. Tout cela avec un programme exhaustif et méthodique, axé sur l'optimisation des compétences du designer.

En outre, les étudiants auront la liberté de répartir la charge de cours à leur propre rythme. Ceci est possible grâce à son format entièrement en ligne, dans lequel tout le contenu didactique est disponible pour le téléchargement dès le premier jour du diplôme.

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages pour Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et innovant du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts dans la création de tous types de personnages animés en 2D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet

“*Améliorez vos compétences grâce aux connaissances d'artistes et de concepteurs ayant une grande expérience dans la création de toutes sortes de personnages*”

“

*Ce Certificat Avancé donnera un coup de pouce à votre carrière professionnelle dans un domaine offrant de grandes possibilités de continuer à se développer, tant sur le plan professionnel que personnel”.*

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

*Des premiers modèles de Lara Croft au dynamisme impressionnant d'Aloy ou de Kratos. Découvrez l'évolution de la 2D et de la 3D dans le monde des jeux vidéo.*

*Vos personnages captiveront des millions de joueurs dans le monde entier, créant ainsi des produits audiovisuels intemporels.*



# 02

## Objectifs

Les grands protagonistes de tous les types de jeux vidéo regorgent de tant de détails qu'ils nécessitent généralement des équipes de conception entières pour en tirer le meilleur parti. L'objectif clair de ce Certificat Avancé est d'apprendre à l'étudiant à faire partie de telles équipes, voire à les diriger, en examinant de manière approfondie les dernières théories et pratiques technologiques dans l'utilisation de différentes méthodes et programmes modernes.





“

*Vous donnerez un coup de pouce à votre carrière professionnelle en acquérant des connaissances spécialisées et en perfectionnant votre technique de création de personnages pour les jeux vidéo”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Encourager la documentation et les références nécessaires à l'élaboration d'un travail correct
- ◆ Apprendre à structurer, créer et construire des personnages
- ◆ Approfondir dans le développement des dossiers de modèles nécessaires dans l'industrie de l'animation
- ◆ Créez tous les types de véhicules et d'objets à utiliser dans toutes les disciplines de l'animation 2D et 3D
- ◆ Développer de manière exhaustive des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D et 3D

“

*Vous pourrez orienter votre carrière vers des studios de conception spécialisés dans les jeux vidéo, prouvant ainsi votre valeur dans ce domaine”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Jeux vidéo et personnages

- ◆ Créer des personnages pour des jeux vidéo
- ◆ Analyser les différents types de Jeux vidéo
- ◆ Connaître son public cible

### Module 2. Personnages

- ◆ Étudier les différents styles et cultures qui existent
- ◆ Apprenez à développer des personnages au fil du temps
- ◆ Appliquer les connaissances à différents formats
- ◆ Apprendre les différentes techniques appliquées à des personnages spécifiques
- ◆ Pour connaître les styles les plus courants

### Module 3. Construction du personnage

- ◆ Créer des personnages du début à la fin
- ◆ Appliquer toutes les formes anatomiques possibles
- ◆ Travail sur les lignes d'action, les axes et les positions
- ◆ Concevoir les différentes parties du personnage à travers une base de dessin

03

# Direction de la formation

Les meilleurs professionnels du monde du design ont été choisis par TECH pour réunir dans ce Certificat Avancé les connaissances les plus modernes et les clés de la création de personnages pour les jeux vidéo. Les étudiants pourront consulter directement les enseignants en cas de doutes, avec un tutorat personnalisé tout au long du programme.





“

*Une équipe pédagogique engagée à 100% dans votre perfectionnement professionnel sera prête à vous aider à tout moment”*

## Direction



### M. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Concepteur d'arrière-plan et assistant sur le court-métrage "Pollo", récompensé par le prix Goya
- Concepteur de fond, storyboard, animateur et assistant dans des projets tels que "Le rêve d'une nuit de San Juan", "L'Esprit de la forêt", "Wrinkles" et "Phineas et Ferb"
- Intercalaire et designer à 12 Pingüinos avec des projets tels que "Las triplettes" ou "Juanito Jones"

## Professeurs

### M. González, Manuel

- ♦ Gérant et directeur de la société de production 12 Pingüinos SL
- ♦ Gérant et directeur de la société de production Cazatalentos SL
- ♦ Membre académique de l'Académie des Arts et des Sciences Cinématographiques d'Espagne
- ♦ Chargé de cours à l'université Complutense de Madrid, à la faculté des beaux-arts, dans le cadre du cours de dessin expérimental et d'animation 2D

### M. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Collaborations de dessins animés avec le studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parc Thématique Warner, Kalise-Menorquina, Les triplettes, Pollo (court métrage lauréat du Goya du meilleur court métrage d'animation)
- ♦ Projets d'illustration et de conception pour Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel et Ikea, entre autres



### **Dr Delgado Sánchez, Cruz**

- ◆ Coordinateur de production pour plusieurs longs métrages et séries télévisées: Les Voyages de Gulliver, Los 4 Musiciens Bremen (Prix Goya), Los Musiciens trotteurs (également scénariste)
- ◆ Doctorat en communication audiovisuelle
- ◆ Professeur de production et d'écriture de scénarios et coordinateur de la spécialité Animation à l'ECAM (École de cinéma et d'audiovisuel de la Communauté de Madrid)
- ◆ Professeur de la matière Histoire du cinéma d'animation à l'École supérieure de design, d'innovation et de technologie (ESNE) et à l'U-tad
- ◆ Conférencier sur des sujets liés au cinéma d'animation dans diverses universités (Universidad Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membre de l'Académie des arts et des sciences du cinéma
- ◆ Auteur de cinq livres sur l'animation et contributeur à différents médias écrits
- ◆ Collaborateur sur des thèmes cinématographiques dans divers programmes de la chaîne COPE

### **M. Rodríguez Tendero, Rodrigo**

- ◆ Collaborations de dessins animés avec le studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parc Thématique Warner, Kalise-Menorquina, Les triplettes, Pollo (court métrage lauréat du Goya du meilleur court métrage d'animation)
- ◆ Projets d'illustration et de conception pour Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel et Ikea, entre autres

# 04

## Structure et contenu

L'équipe enseignante a préparé tout le contenu disponible dans ce Certificat Avancé avec une attention particulière aux détails et à l'exhaustivité. Cela signifie que tous les sujets ont été passés en revue afin d'offrir les compétences, les conseils, les secrets et les clés les plus importants pour la conception et la création de personnages pour les jeux vidéo, sans rembourrage ni sujets futiles. En outre, le matériel pédagogique sert également de guide de référence après avoir terminé le programme, car il peut être téléchargé dans son intégralité depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet.





“

*Vous disposerez d'une multitude de lectures complémentaires pour approfondir chaque thème abordé, en choisissant vous-même les domaines dans lesquels vous souhaitez renforcer vos connaissances"*

## Module 1. Jeux vidéo et personnages

- 1.1. Personnages et jeux vidéo
  - 1.1.1. Analyse des personnages dans les jeux vidéo
  - 1.1.2. Target du personnage
  - 1.1.3. Références
- 1.2. Types
  - 1.2.1. 2D-3D
  - 1.2.2. Plateformes et types
  - 1.2.3. Personnages pixelisés
- 1.3. Méthodologie
  - 1.3.1. Planification du travail et types de documents
  - 1.3.2. Dessin analytique
  - 1.3.3. Dessinateur de lignes et dessinateur de formes
- 1.4. Définir un style
  - 1.4.1. Références et points clés
  - 1.4.2. Lumière et couleur: créer une atmosphère
  - 1.4.3. Personnages: personnalité et cohérence
- 1.5. 2D traditionnelle
  - 1.5.1. Références
  - 1.5.2. Création
  - 1.5.3. Paquet de *model sheet*
- 1.6. Cut out I
  - 1.6.1. Références
  - 1.6.2. Méthodologie
  - 1.6.3. Construction
- 1.7. Cut out II
  - 1.7.1. Couleur
  - 1.7.2. *Rig*
  - 1.7.3. Bibliothèques





- 1.8. 3D
  - 1.8.1. Références
  - 1.8.2. Design
  - 1.8.3. Construction
- 1.9. Personnages pixelisés
  - 1.9.1. Références et documentation
  - 1.9.2. Design
  - 1.9.3. Poses
- 1.10. Référence pour la modélisation 3D
  - 1.10.1. Palettes de couleurs
  - 1.10.2. Textures
  - 1.10.3. Ombres et lumières

## Module 2. Personnages

- 2.1. Formes géométriques
  - 2.1.1. Principes de base
  - 2.1.2. Combinaison de formes
  - 2.1.3. Axes
- 2.2. Lignes d'action
  - 2.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
  - 2.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
  - 2.2.3. Structure et extrémités
- 2.3. Formes complexes
  - 2.3.1. Géométries combinées
  - 2.3.2. La pose
  - 2.3.3. Division en têtes
- 2.4. L'anatomie
  - 2.4.1. Canon humain classique
  - 2.4.2. Proportions
  - 2.4.3. Possibilités d'action

- 2.5. La tête
  - 2.5.1. Construction
  - 2.5.2. Axes
  - 2.5.3. Yeux et parties du visage
- 2.6. Les cheveux
  - 2.6.1. Féminin
  - 2.6.2. Masculin
  - 2.6.3. Coiffures
- 2.7. Création de personnages *cartoon*
  - 2.7.1. Exagérer les proportions
  - 2.7.2. Têtes et expressions
  - 2.7.3. Silhouette et poses
- 2.8. Animaux *cartoon*
  - 2.8.1. Animaux domestiques
  - 2.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
  - 2.8.3. Autres types
- 2.9. Membres
  - 2.9.1. Construction
  - 2.9.2. Articulations
  - 2.9.3. Poses
- 2.10. Mains
  - 2.10.1. Construction générale
  - 2.10.2. Humain
  - 2.10.3. *Cartoon*

### Module 3. Construction du personnage

- 3.1. Formes géométriques
  - 3.1.1. Principes de base
  - 3.1.2. Combinaison de formes
  - 3.1.3. Axes
- 3.2. Lignes d'action
  - 3.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
  - 3.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
  - 3.2.3. Structure et extrémités
- 3.3. Formes complexes
  - 3.3.1. Géométries combinées
  - 3.3.2. La pose
  - 3.3.3. Division en têtes
- 3.4. L'anatomie
  - 3.4.1. Canon humain classique
  - 3.4.2. Proportions
  - 3.4.3. Possibilités d'action
- 3.5. La tête
  - 3.5.1. Construction
  - 3.5.2. Axes
  - 3.5.3. Yeux et parties du visage
- 3.6. Les cheveux
  - 3.6.1. Féminin
  - 3.6.2. Masculin
  - 3.6.3. Coiffures



- 3.7. Création de personnages *cartoon*
  - 3.7.1. Exagérer les proportions
  - 3.7.2. Têtes et expressions
  - 3.7.3. Silhouette et poses
- 3.8. Animaux *cartoon*
  - 3.8.1. Animaux domestiques
  - 3.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
  - 3.8.3. Autres types
- 3.9. Membres
  - 3.9.1. Construction
  - 3.9.2. Articulations
  - 3.9.3. Poses
- 3.10. Mains
  - 3.10.1. Construction générale
  - 3.10.2. Humain
  - 3.10.3. *Cartoon*

“

*Créez des personnages totalement uniques, adaptés aux styles cartoon et hyperréaliste, grâce à ce cours approfondi sur le Design et la Création de Personnages pour les Jeux Vidéo”*

# 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.



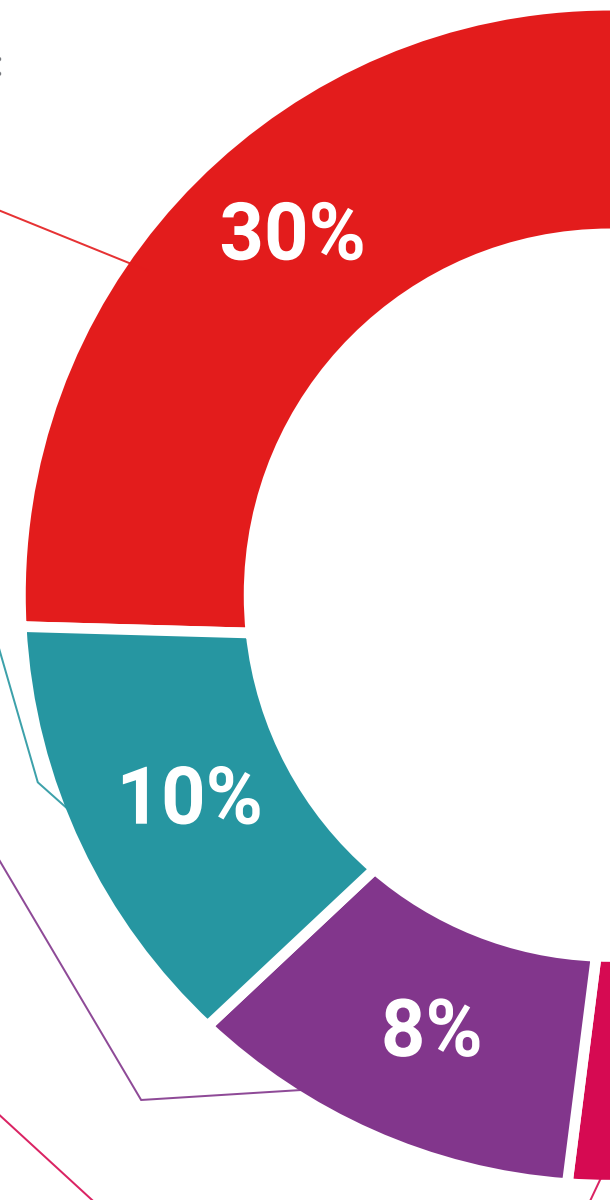
#### Pratiques en compétences et aptitudes

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 Avancé en Design et Création de Personnages 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 sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages pour Jeux Vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** 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 Design et Création de Personnages pour 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**  
Design et Création de  
Personnages 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

## Design et Création de Personnages pour Jeux Vidéo

