

Certificat Avancé

Industrie du Jeux vidéo 3D





Certificat Avancé Industrie du Jeux vidéo 3D

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-industrie-jeux-video-3-d

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

Les sociétés de jeux vidéo exigent de plus en plus la présence de professionnels en conception ayant des compétences en 3D au sein de leur personnel, afin de travailler à la création de titres techniques qui combinent les dernières avancées dans les deux secteurs. Ainsi, une qualification certifiant cette spécialisation sur votre CV peut être une occasion unique de vous démarquer dans un secteur en plein essor. Le programme TECH a été conçu afin fournir les connaissances qui permettront aux professionnels de se développer et d'atteindre le sommet de l'industrie. Ce diplôme en ligne, dynamique et pluridisciplinaire, vous permettra d'acquérir une connaissance approfondie de la production de projets en 3D, tout en perfectionnant vos compétences dans le maniement de ses principaux outils et logiciels.



“

Si vous recherchez un diplôme adapté à vos besoins académiques et à vos disponibilités, ce programme est l'option idéale pour vous. Allez-vous saisir cette opportunité”

L'industrie du jeux vidéo semble se renforcer et évoluer chaque année. Des millions de professionnels du monde entier peuvent ainsi se consacrer aux différents domaines qu'elle englobe, ce qui en fait une carrière aux multiples options. Cependant, pour y parvenir, il est nécessaire de connaître en détail les caractéristiques du contexte actuel, afin de pouvoir créer des projets adaptés non seulement aux spécifications des entreprises, mais aussi aux demandes de la société.

C'est précisément sur ce dernier point que repose ce Certificat Avancé développé par TECH. Ce programme dynamique et rigoureux rassemble les dernières informations relatives au secteur des jeux vidéo en 3D, depuis les aspects techniques de l'industrie jusqu'aux recommandations de titres à succès dont le succès sera garanti. Par ailleurs, il aborde les problèmes classiques et leurs solutions, en fournissant les clés pour résoudre des situations complexes lors de la direction ou de la gestion d'un projet de ce type.

Ce programme est accessible et pratique grâce à son format en ligne à 100%, ce qui permet aux professionnels d'élargir leurs connaissances et de perfectionner leurs compétences où qu'ils se trouvent et selon un emploi du temps adapté à leur disponibilité. Vous aurez 6 mois pour bénéficier des 450 h de cours (théoriques, pratiques et complémentaires) que comprend ce diplôme, et vous disposerez du soutien du corps enseignant spécialisé dans le domaine du design pour vous assurer de tirer le meilleur parti de cette expérience académique.

Ce **Certificat Avancé en Industrie du Jeux 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 la Technologie
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ L'accent est mis sur la modélisation et l'animation 3D dans des environnements virtuels
- ◆ Les cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés ainsi que des travaux de réflexion individuels
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout dispositif fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



Un programme qui comprend 450 h du meilleur contenu théorique, pratique et complémentaire basé sur les derniers développements en matière de design et leur application dans l'industrie du jeux vidéo”

“

Vous pourrez ajouter à vos compétences professionnelles la maîtrise de SCRUM et d'Agile, qui sont très appréciées dans le secteur des jeux vidéo”

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 basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous maîtriserez les outils de 3D Max pour générer différents projets du début jusqu'à l'exportation.

Vous aurez accès à la Campus Virtuelle 24/ 24 tout au long de la semaine, ce qui vous permettra de vous connecter quand vous le souhaitez et quand vous le pouvez.



02 Objectifs

La demande croissante de professionnels de la conception en mesure de gérer parfaitement la création de projets de jeux vidéo est la raison pour laquelle TECH a jugé nécessaire de développer un diplôme spécialisé dans ce domaine. L'objectif est donc de guider ces derniers dans leur mise à jour, en leur fournissant les informations les plus récentes et les outils académiques les plus sophistiqués et disponibles sur le marché.





“

Vous pourrez atteindre vos objectifs académiques les plus exigeants grâce à un programme qui permettra de les atteindre en moins de 6 mois”



Objectifs généraux

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



Vous souhaitez vous perfectionner dans la définition de la ligne esthétique pour la génération du style artistique d'un jeu vidéo? Avec ce programme, vous y parviendrez"





Objectifs spécifiques

Module 1. L'industrie 3D

- ◆ Examinez la situation actuelle de l'industrie de la 3D, ainsi que son évolution au cours des dernières années
- ◆ Générer une connaissance spécialisée des logiciels couramment utilisés dans l'industrie pour générer du contenu 3D professionnel
- ◆ Déterminer les étapes de développement de ce type de contenu à travers un *Pipeline* adapté à l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Analyser les styles 3D les plus avancés, ainsi que leurs différences, avantages et inconvénients en vue d'une nouvelle production
- ◆ Intégrer le contenu développé à la fois dans le monde numérique (jeu vidéo, RV, etc.) et dans le monde réel (AR, MR/XR)
- ◆ Établir les principaux points clés qui différencient un projet 3D dans l'industrie du jeu vidéo, du cinéma, des séries télévisées ou du monde de la publicité
- ◆ Produire des *Assets* 3D de qualité professionnelle à l'aide de 3D Max, en apprenant à utiliser l'outil
- ◆ Organiser l'espace de travail et maximiser l'efficacité du temps passé à générer du contenu 3D

Module 2. Art et 3D dans l'industrie du jeu vidéo

- ◆ Examiner les logiciels de création de maillages 3D et d'édition d'images
- ◆ Analyser les problèmes potentiels et leur résolution dans le cadre d'un projet de RV en 3D
- ◆ Définir la ligne esthétique pour la création du style artistique d'un jeu vidéo

- ◆ Déterminer les lieux de référence pour la recherche esthétique
- ◆ Évaluer les contraintes de temps pour le développement d'un style artistique
- ◆ Produire des *Assets* et les intégrer dans un scénario
- ◆ Créer des personnages et les intégrer dans un scénario
- ◆ Valoriser l'importance de l'audio et des sons d'un jeu vidéo

Module 3. Production et financement de jeux vidéo

- ◆ Déterminer les différences entre les méthodologies de production antérieures à SCRUM et leur évolution jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Appliquer la pensée *Agile* à n'importe quel développement sans perdre la direction du projet
- ◆ Développer un cadre durable pour l'ensemble de l'équipe
- ◆ Anticiper les besoins en ressources humaines de la production et développer une estimation de base des coûts de personnel
- ◆ Effectuer une pré-analyse afin d'obtenir des informations clés pour la communication sur les valeurs les plus importantes du projet
- ◆ Étayer les arguments de vente et de financement du projet par des chiffres qui démontrent la solvabilité potentielle du projet
- ◆ Déterminer les étapes nécessaires pour approcher les *Publishers* et les investisseurs

03

Direction de la formation

TECH a formé un corps enseignant de haut niveau et a pris en compte les qualités professionnelles dont ils ont fait preuve au cours des processus de sélection exigeants. Grâce à cela, il a été possible de former une équipe solide et dynamique, spécialisée dans le domaine du design et dotée d'une vaste expérience professionnelle dans le développement de jeux vidéo.





Le corps enseignant a sélectionné des heures de matériel supplémentaire de haute qualité afin de vous permettre d'approfondir le programme, de manière personnalisée et en fonction de vos exigences académiques

Direction



M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Directeur en Ingénierie et Conception 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 en Création d'Entreprises telles que Avatar Games ou Interactive Selection
- Auteur du Livre *Conception de Jeux Vidéo*
- Membre du Comité de Conseil de Nima World

Professeurs

Dr Pradana Sánchez, Noel

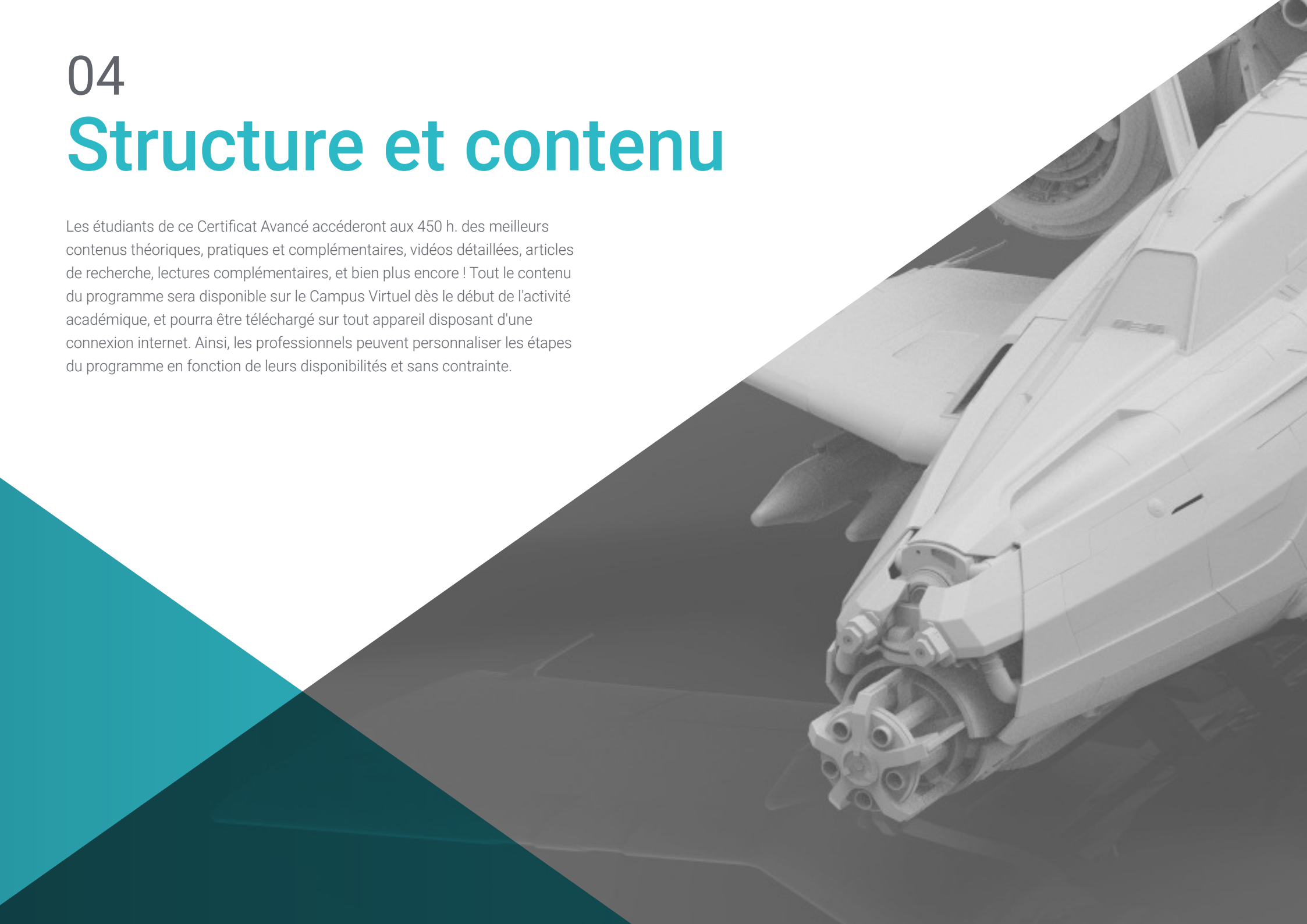
- ♦ Spécialiste en Rigging et Animation 3D pour les Jeux Vidéo
- ♦ Artiste Graphique 3D à Dog Lab Studios
- ♦ Producteur de Imagine Games, Responsable de l'équipe de Développement des Jeux Vidéo
- ♦ Graphiste à Wildbit Studios avec des travaux en 2D et 3D
- ♦ Enseignant à l'ESNE et CFGS dans le domaine de l'Animation 3D: Jeux et Environnements Éducatifs
- ♦ Diplôme en Conception et Développement de Jeux Vidéo de l'Université ESNE
- ♦ Master en Formation des Enseignants, Université Rey Juan Carlos
- ♦ Spécialiste en Rigging et Animation 3D à Voxel School



04

Structure et contenu

Les étudiants de ce Certificat Avancé accéderont aux 450 h. des meilleurs contenus théoriques, pratiques et complémentaires, vidéos détaillées, articles de recherche, lectures complémentaires, et bien plus encore ! Tout le contenu du programme sera disponible sur le Campus Virtuel dès le début de l'activité académique, et pourra être téléchargé sur tout appareil disposant d'une connexion internet. Ainsi, les professionnels peuvent personnaliser les étapes du programme en fonction de leurs disponibilités et sans contrainte.



“

Grâce à la méthodologie utilisée pour développer le contenu de ce programme, vous n'aurez pas besoin de passer des heures supplémentaires à mémoriser. On vous montre?”

Module 1. L'industrie 3D

- 1.1. L'industrie 3D dans l'animation et les jeux vidéo
 - 1.1.1. L'animation 3D
 - 1.1.2. L'industrie 3D dans l'animation et les jeux vidéo
 - 1.1.3. L'animation 3D L'avenir
- 1.2. La 3D dans les jeux vidéo
 - 1.2.1. Les jeux vidéo Limites
 - 1.2.2. Développement d'un jeu vidéo en 3D* Difficultés
 - 1.2.3. Solutions aux difficultés de développement d'un jeu vidéo
- 1.3. Software pour les jeux vidéo en 3D
 - 1.3.1. Maya. Avantages et inconvénients
 - 1.3.2. 3DS Max Avantages et inconvénients
 - 1.3.3. Blender. Avantages et inconvénients
- 1.4. Pipeline dans la création des Assets 3D pour jeux vidéo
 - 1.4.1. Idée et montage d'un *Modelsheet*
 - 1.4.2. Modélisation avec peu de géométrie et beaucoup de détails
 - 1.4.3. Projection des détails par les textures
- 1.5. Principaux styles artistiques en 3D pour les jeux vidéo
 - 1.5.1. Style cartoon
 - 1.5.2. Style réaliste
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. Intégration 3D
 - 1.6.1. Intégration 2D dans le monde numérique
 - 1.6.2. Intégration 3D dans le monde numérique
 - 1.6.3. Intégration dans le monde réel (AR, MR/XR)
- 1.7. Facteurs clés 3D pour différentes industries
 - 1.7.1. 3D dans les films et les séries
 - 1.7.2. 3D dans les jeux vidéo
 - 1.7.3. 3D dans la publicité
- 1.8. *Render*: *Render* temps réel et prérendu
 - 1.8.1. Éclairage
 - 1.8.2. Définition des ombres
 - 1.8.3. Qualité Vs Vitesse





- 1.9. Génération des Assets 3D en 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Interface, menus, barre d'outils
 - 1.9.3. Contrôles
 - 1.9.4. Scène
 - 1.9.5. Viewports
 - 1.9.6. Basic Shapes
 - 1.9.7. Génération, modification et transformation d'objets
 - 1.9.8. Création d'une scène 3D
 - 1.9.9. Modelado 3D de Assets profesionales para videojuegos
 - 1.9.10. Éditeurs de matériaux
 - 1.9.10.1. Création et édition de matériaux
 - 1.9.10.2. Appliquer de la lumière aux matériaux
 - 1.9.10.3. Le modificateur UVW Map Coordonnées des cartographiques
 - 1.9.10.4. Création de textures
- 1.10. Organisation de l'espace de travail et bonnes pratiques
 - 1.10.1. Création d'un projet
 - 1.10.2. Structure des dossiers
 - 1.10.3. Fonctionnalités personnalisées

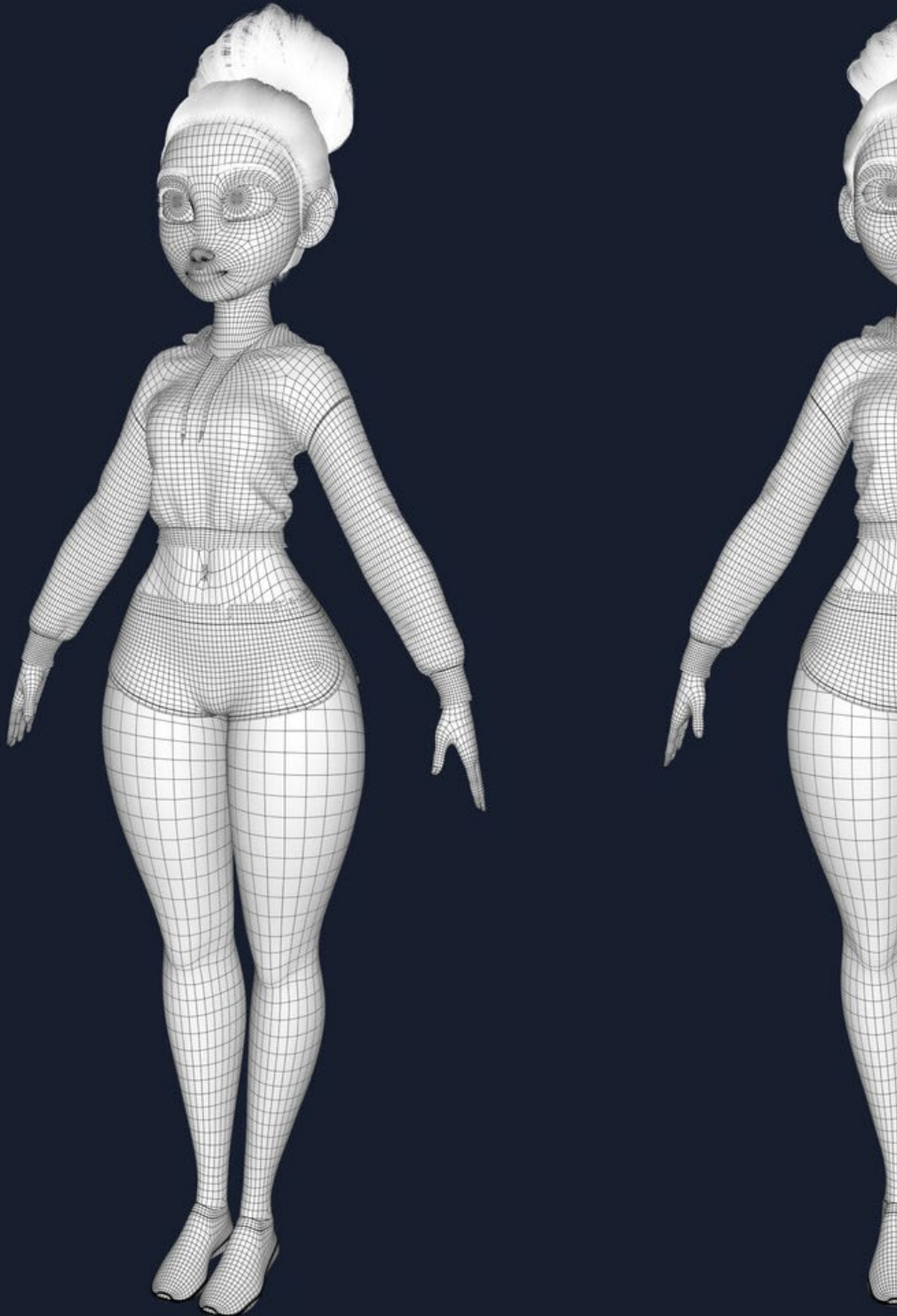
Module 2. Art et 3D dans l'industrie du jeu vidéo

- 2.1. Projet 3D dans la RV
 - 2.1.1. Logiciel de création de maillage 3D
 - 2.1.2. Logiciel d'édition d'images
 - 2.1.3. Réalité virtuelle
- 2.2. Problèmes typiques, solutions et besoins du projet
 - 2.2.1. Besoins du projet
 - 2.2.2. Problèmes potentiels
 - 2.2.3. Solutions
- 2.3. Étude de la ligne esthétique pour la génération du style artistique dans les jeux vidéo: du game design à la production d'art 3D
 - 2.3.1. Choix du public cible du jeu vidéo Qui voulons-nous atteindre?
 - 2.3.2. Possibilités artistiques du développeur
 - 2.3.3. Définition finale de la ligne esthétique

- 2.4. Recherche de références et analyse des concurrents au niveau esthétique
 - 2.4.1. Pinterest et sites similaires
 - 2.4.2. Création d'un *Modelsheets*
 - 2.4.3. Recherche de concurrents
- 2.5. Création de la Bible et *Briefing*
 - 2.5.1. Création de la Bible
 - 2.5.2. Élaboration d'une Bible
 - 2.5.3. Élaboration d'un *Briefing*
- 2.6. Scénarios et Assets
 - 2.6.1. Planification de la production des Assets dans les niveaux
 - 2.6.2. Conception des scénarios
 - 2.6.3. Conception des Assets
- 2.7. Intégration des Assets dans les niveaux et les tests
 - 2.7.1. Processus d'intégration des niveaux
 - 2.7.2. Textures
 - 2.7.3. Dernières retouches
- 2.8. Personnages
 - 2.8.1. Planification de la production des personnages
 - 2.8.2. Conception des personnages
 - 2.8.3. Conception des Assets des personnages
- 2.9. Intégration des personnages dans les scénarios et les tests
 - 2.9.1. Processus d'intégration des personnages dans les niveaux
 - 2.9.2. Besoins du projet
 - 2.9.3. Animations
- 2.10. L'audio dans les jeux vidéo en 3D
 - 2.10.1. Interprétation du dossier de projet pour la génération de l'identité sonore du jeu vidéo
 - 2.10.2. Processus de composition et de production
 - 2.10.3. Conception de la bande sonore
 - 2.10.4. Conception des effets sonores
 - 2.10.5. Conception de la voix

Module 3. Production et financement de jeux vidéo

- 3.1. Production de jeux vidéo
 - 3.1.1. Méthodologies en cascade
 - 3.1.2. Études de cas sur l'absence de gestion de projet et de plan de travail
 - 3.1.3. Conséquences de l'absence d'un département de production dans l'industrie du jeu vidéo
- 3.2. L'équipe de développement
 - 3.2.1. Départements clés lors de l'élaboration de projets
 - 3.2.2. Profils clés du micro-management: *Lead* et cadres
 - 3.2.3. Problème du manque d'expérience des profils juniors
 - 3.2.4. Mise en place d'un plan de formation pour les profils peu expérimentés
- 3.3. Méthodologies agiles dans le développement jeux vidéo
 - 3.3.1. SCRUM
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Méthodologies hybrides
- 3.4. Estimation des efforts, du temps et des coûts
 - 3.4.1. Le prix du développement d'un jeu vidéo: principaux concepts de coûts
 - 3.4.2. L'ordonnement des tâches: points critiques, clés et aspects à prendre en compte
 - 3.4.3. Estimation par points d'effort vs. Calcul en heures
- 3.5. Hiérarchisation dans la planification des prototypes
 - 3.5.1. Établissement des objectifs généraux du projet
 - 3.5.2. Hiérarchisation des fonctionnalités et contenus clés: ordre et besoins en fonction du département
 - 3.5.3. Regroupement des fonctionnalités et du contenu en production pour constituer des produits livrables (prototypes fonctionnels)
- 3.6. Bonnes pratiques en production de jeux vidéo
 - 3.6.1. Réunions, *Daylies*, *Weekly Meeting*, réunions de fin de *Sprint*, réunions pour évaluer les résultats en *alfa*, *beta* et *Release*
 - 3.6.2. Mesure de la vitesse de *Sprint*
 - 3.6.3. Détection du manque de motivation et de la faible productivité et anticipation des éventuels problèmes de production



- 3.7. Analyse de la production
 - 3.7.1. Analyse préliminaire I: examen de la situation du marché
 - 3.7.2. Analyse préliminaire II: établissement des principales références du projet (concurrents directs)
 - 3.7.3. Conclusions des analyses préalables
- 3.8. Calcul des coûts de développement
 - 3.8.1. Ressources humaines
 - 3.8.2. Technologie et licences
 - 3.8.3. Coûts de développement externes
- 3.9. Recherche d'investissements
 - 3.9.1. Types d'investisseurs
 - 3.9.2. Résumé exécutif
 - 3.9.3. *Pitch Deck*
 - 3.9.4. *Publishers*
 - 3.9.5. L'autofinancement
- 3.10. Élaboration du *Post Mortem* des projets
 - 3.10.1. Processus d'élaboration du *Post Mortem* dans l'entreprise
 - 3.10.2. Analyse des points positifs du projet
 - 3.10.3. Étude des points négatifs du projet
 - 3.10.4. Proposition d'amélioration des points négatifs du projet et conclusions



Saisissez une étape décisive dans votre carrière créative et optez pour un diplôme qui vous propulsera dans votre carrière”

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.



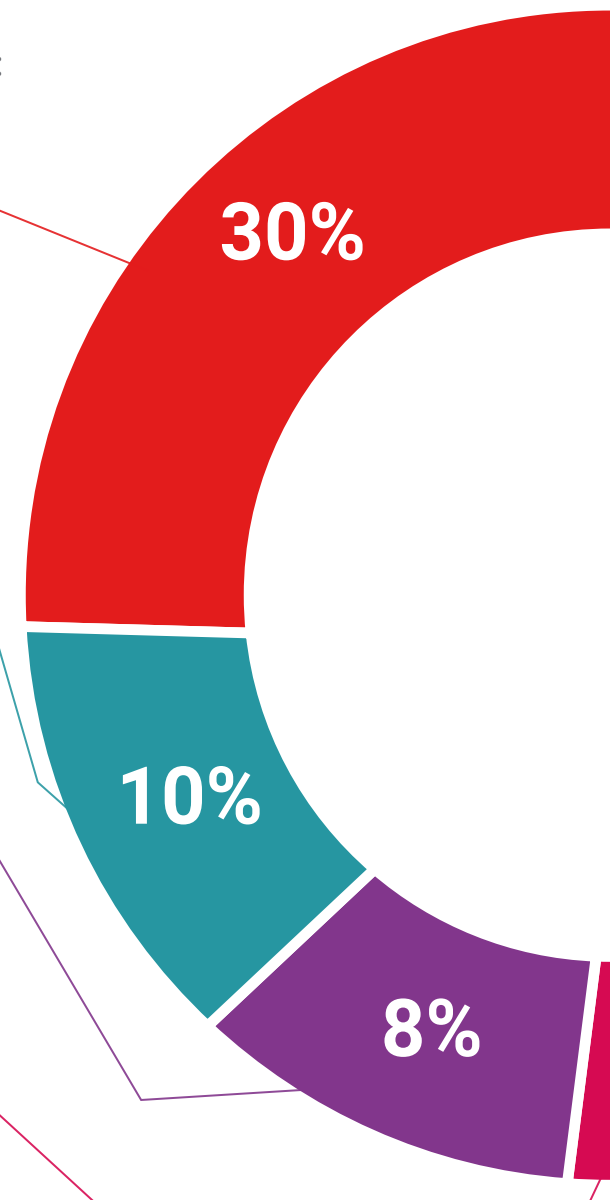
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Industrie du Jeux vidéo 3D vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Complétez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des contraintes de déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Industrie du Jeux vidéo 3D** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Industrie du Jeux vidéo 3D**

N.º heures officielles: **450 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Industrie du Jeux vidéo 3D

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

Certificat Avancé

Industrie du Jeux vidéo 3D