

Certificat

Industrie de l'Art pour
les Jeux Vidéo



Certificat

Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo

- » 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/jeux-videos/cours/industrie-art-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 20

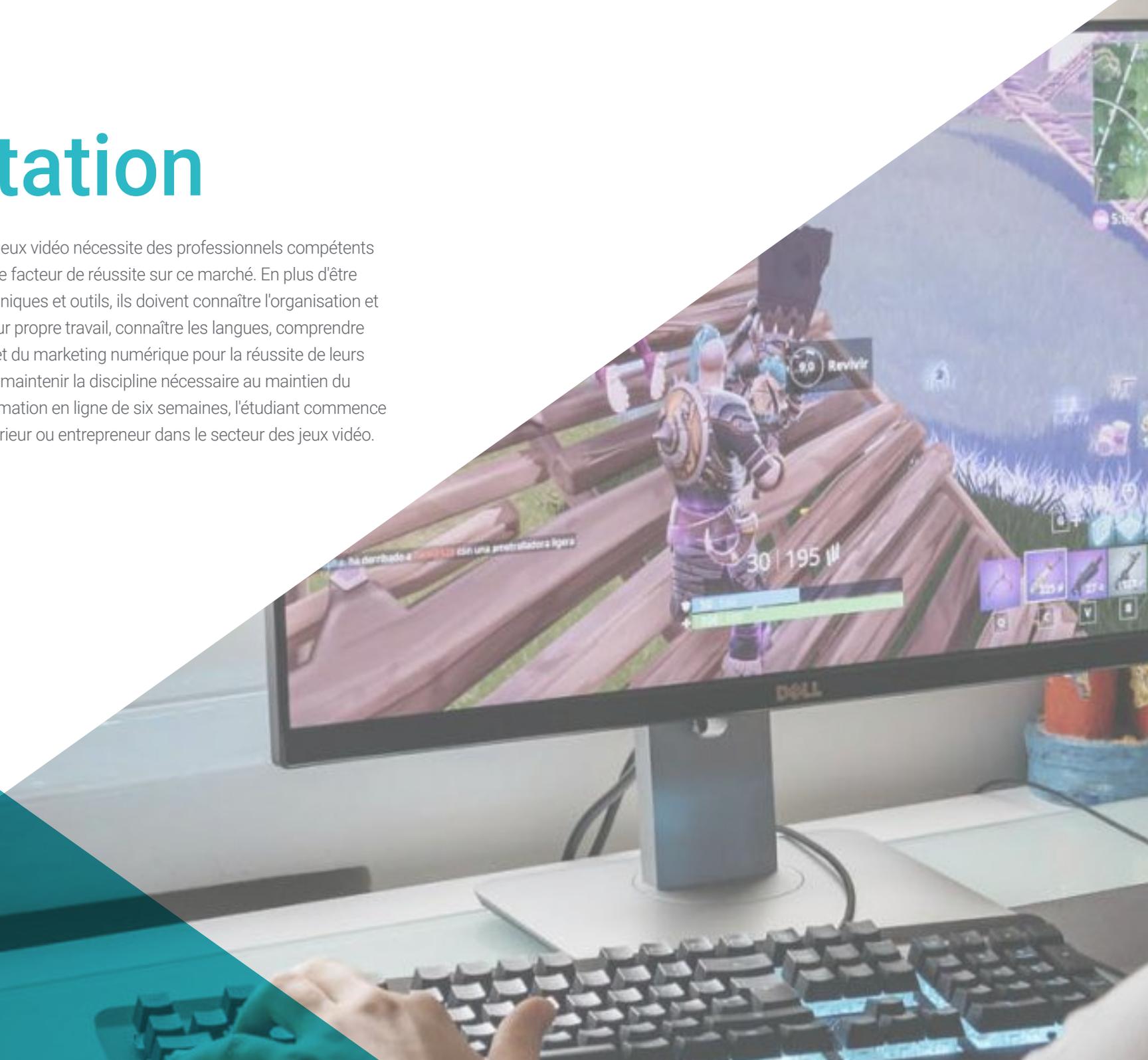
06

Diplôme

page 28

01 Présentation

Le développement de l'industrie des jeux vidéo nécessite des professionnels compétents qui comprennent que l'évolution est le facteur de réussite sur ce marché. En plus d'être créatifs et de manier différentes techniques et outils, ils doivent connaître l'organisation et la planification d'entreprise, diriger leur propre travail, connaître les langues, comprendre la coexistence des réseaux sociaux et du marketing numérique pour la réussite de leurs projets, savoir travailler à distance et maintenir la discipline nécessaire au maintien du professionnalisme. Grâce à cette formation en ligne de six semaines, l'étudiant commence son parcours en tant que cadre supérieur ou entrepreneur dans le secteur des jeux vidéo.



“

Pour obtenir des résultats, vous devez combiner la connaissance avec l'action, commencez dès aujourd'hui votre chemin vers la réussite professionnelle"

L'industrie des jeux vidéo a explosé dans le paysage économique mondial au cours des deux dernières années et reste une activité en constante expansion. Elle est devenue l'une des plus grandes sources d'emploi de nos jours, car on observe une multiplication de *Gamers*, en plus de ceux qui cherchent à faire de leur passion une profession. Grâce à ce Certificat en Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo, le professionnel de l'art numérique aura une vision élargie de la manière d'évoluer sur le marché actuel et pourra concevoir des stratégies qui donneront un élan à sa carrière.

Dans ce programme, vous apprendrez tous les "Must" nécessaires pour gérer les principaux départements artistiques de l'industrie du jeu vidéo. Cela se traduit par la capacité à être performant à la fois en tant que cadre et en tant qu'entrepreneur dans le secteur, pour lequel vous devez comprendre les bases du travail à distance, le travail en équipe, les bases juridiques autour de l'enregistrement des œuvres, l'environnement web et le marketing digital si important aujourd'hui, les bonnes pratiques tant au niveau national qu'international, vous discernerez parfaitement comment présenter un portfolio professionnel pour mettre en valeur votre travail auprès de la communauté.

En tant que partie fondamentale du processus d'apprentissage de TECH Universidad Tecnológica, l'équipe enseignante accompagnera et guidera l'étudiant à tout moment, facilitant le processus de formation à travers le campus virtuel et la plateforme d'étude, rendant l'expérience de l'étudiant plus dynamique et sûre, et lui permettant de progresser dans la mise en œuvre de ce qu'il a appris tout au long du cursus.

La méthodologie d'étude à distance et avec la technique du *Relearning* permet aux étudiants une collecte continue de données et d'expériences qui permet une croissance remarquable, leur donnant une autonomie et une plus grande responsabilité. L'environnement sécurisant de TECH offre aux étudiants la possibilité d'accéder à tous les contenus par le biais de n'importe quel type d'appareil doté d'une connexion Internet, ainsi que de télécharger le support d'étude afin de pouvoir le consulter chaque fois qu'ils en ont besoin. Le campus numérique propose des forums, des salles de réunion, des bibliothèques numériques, des chats et des plateformes de *Streaming*, pour vous permettre de rester à jour dans votre processus d'apprentissage.

Ce **Certificat en Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo** 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 du secteur de l'Art des Jeux Vidéo
- ◆ Le contenu graphique et pratique de l'ouvrage fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage par le biais d'exercices pratiques
- ◆ Il met l'accent sur les nombreuses facettes qui composent un projet de développement de jeux vidéo
- ◆ Des cours théoriques, des questions posées à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel vous seront proposés
- ◆ La possibilité d'accéder à des contenus téléchargeables depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Les résultats obtenus en six semaines d'étude sont remarquables grâce à la méthodologie appliquée par TECH"

“

Au-delà de la bonne image visuelle d'un projet, il faut savoir le vendre, connaître les incontournables pour devenir un entrepreneur à succès dans le secteur de l'art du jeu vidéo"

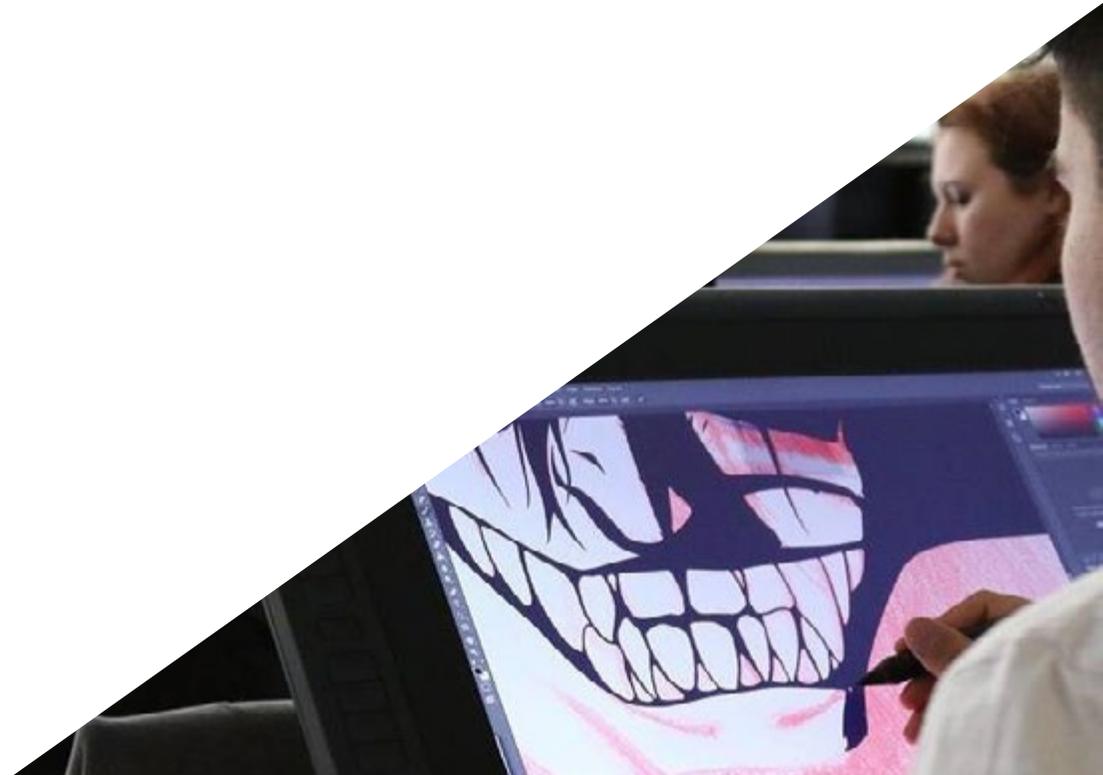
Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Savoir comment fonctionner dans les différents environnements de travail d'aujourd'hui est une nécessité pour tout professionnel qui veut exceller dans le secteur de l'art du jeu vidéo.

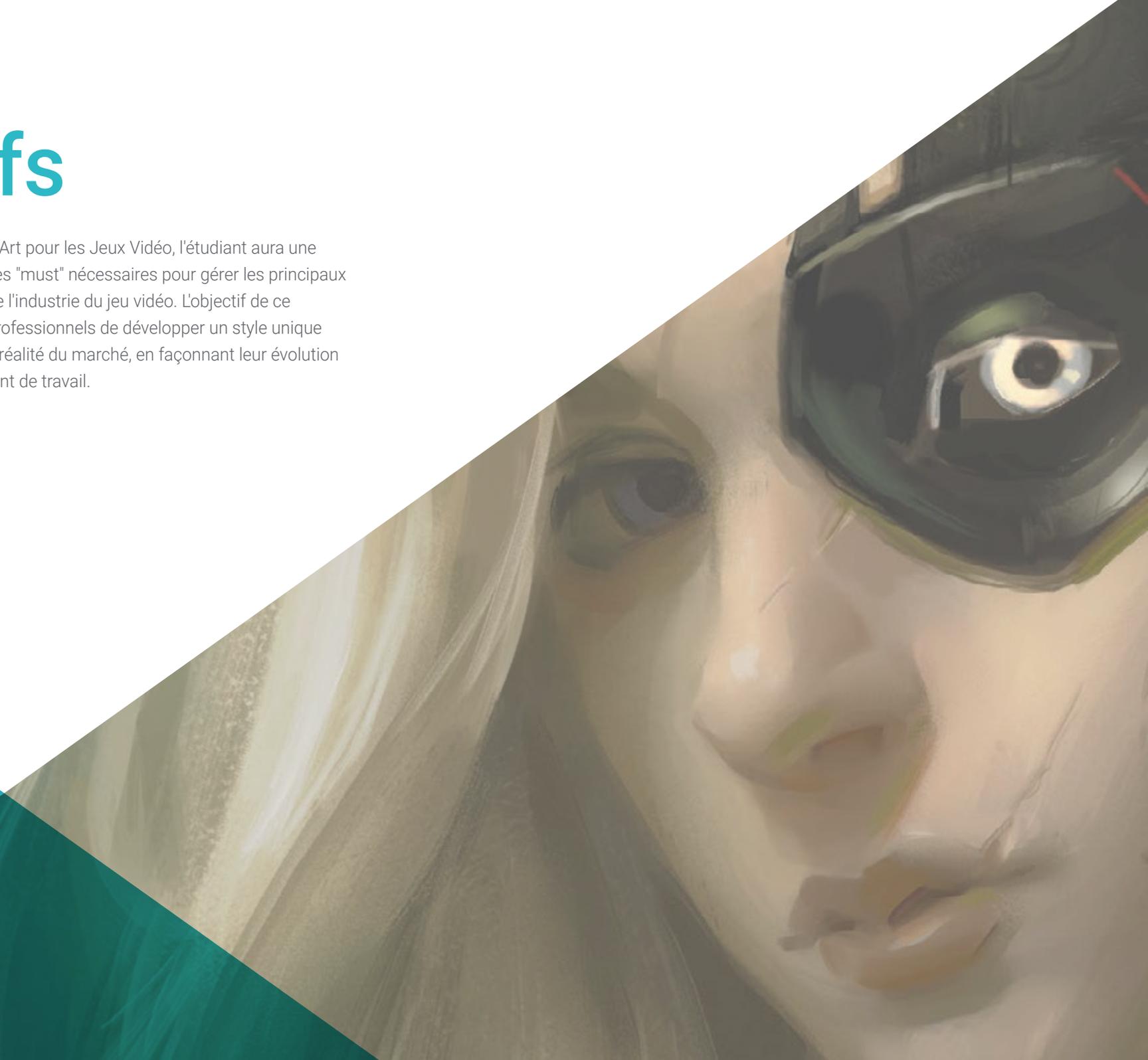
Chaque professionnel a besoin de temps pour se former, c'est pourquoi TECH propose un système d'étude qui le rend possible.



02

Objectifs

Grâce au Certificat en Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo, l'étudiant aura une compréhension complète de tous les "must" nécessaires pour gérer les principaux départements artistiques au sein de l'industrie du jeu vidéo. L'objectif de ce programme est de permettre aux professionnels de développer un style unique basé sur des modèles adaptés à la réalité du marché, en façonnant leur évolution qualitative au sein de l'environnement de travail.



“

La seule voie fiable vers le succès est l'acquisition de nouvelles connaissances. Ce qui fera la différence, c'est votre attitude à leur égard"



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les aspects importants à développer en tant que manager dans l'industrie des jeux vidéo
- ◆ Pour fonctionner efficacement dans les différents environnements de travail d'aujourd'hui
- ◆ Réaliser des travaux pratiques en appliquant les techniques apprises grâce à la méthodologie interactive du cours
- ◆ Acquérir des compétences pour utiliser efficacement les ressources et les matériaux appropriés à chaque création





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître les incontournables de l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Créer un portefeuille dans différentes langues
- ◆ Être présent sur les sites web et les sites de médias sociaux pertinents pour le secteur
- ◆ Comprendre le travail à distance et la discipline requise pour maintenir le professionnalisme

“

Dans le secteur de l'Art des Jeux Vidéo, l'imagination ne suffit pas pour atteindre les objectifs, il faut de la planification et de l'organisation, nous vous aidons à rendre cela possible"

03

Direction de la formation

Le diplômé est assuré d'élargir ses horizons professionnels grâce aux expériences acquises au sein du programme, à l'étude de cas pratiques et à la communauté interactive d'experts qui l'accompagnera tout au long du processus.





“

Étudier chez TECH implique un apprentissage de qualité certifié par des experts dans chaque matière”

Direction



D. Mikel Alaez, Jon

- Artiste conceptuel pour les personnages de English Coach Podcast
- Artiste conceptuel en Master D
- Diplômée en Art à l'Université des Beaux-Arts UPV
- Concept Art et Illustration Numérique à Master D Rendr



04

Structure et contenu

Afin que les étudiants de ce Certificat de l'industrie artistique des jeux vidéo reçoivent les meilleurs outils pour leur future performance professionnelle, l'équipe pédagogique experte de TECH a conçu un programme avec un contenu spécifique sur les aspects essentiels à connaître des cadres supérieurs et des managers des entreprises de ce secteur. Grâce à la mise en œuvre de la méthodologie la plus innovante du secteur éducatif actuel, basée sur le *Relearning* avec des processus pratiques et dynamiques, l'assimilation des connaissances est rendue possible de manière plus efficace et durable.





“

Que vous ayez l'habitude de manipuler des environnements virtuels ou non, vous apprendrez efficacement et facilement grâce à la méthodologie d'apprentissage de TECH"

Module 1. Industrie de l'art pour les jeux vidéo: *Musts*

- 1.1. Image professionnelle
 - 1.1.1. Présenter son travail
 - 1.1.2. Popularité
 - 1.1.3. Communautés
- 1.2. Portfolio
 - 1.2.1. Pages
 - 1.2.2. Physique
 - 1.2.3. Conseils
- 1.3. Présenter des travaux
 - 1.3.1. Limpiar bocetos
 - 1.3.2. Monter
 - 1.3.3. Format
- 1.4. Portfolio
 - 1.4.1. Conseils
 - 1.4.2. Langues
 - 1.4.3. Données
- 1.5. Stages
 - 1.5.1. Nationales
 - 1.5.2. Internationales
 - 1.5.3. Hybrides
- 1.6. Les réseaux sociaux
 - 1.6.1. Artstation
 - 1.6.2. LinkedIn
 - 1.6.3. Instagram





- 1.7. Web
 - 1.7.1. Plateformes
 - 1.7.2. Portfolio
 - 1.7.3. Contact
- 1.8. Registre des travaux
 - 1.8.1. Pages
 - 1.8.2. Droits
 - 1.8.3. Loia
- 1.9. Travail d'équipe
 - 1.9.1. Conseils
 - 1.9.2. Communication
 - 1.9.3. Importance
- 1.10. Travail à distance
 - 1.10.1. Emploi du temps
 - 1.10.2. La discipline
 - 1.10.3. Langues

“

L'industrie de l'art du jeu vidéo est un marché en croissance imparable, une opportunité unique pour ceux qui souhaitent entrer sur le marché du travail"

05

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.



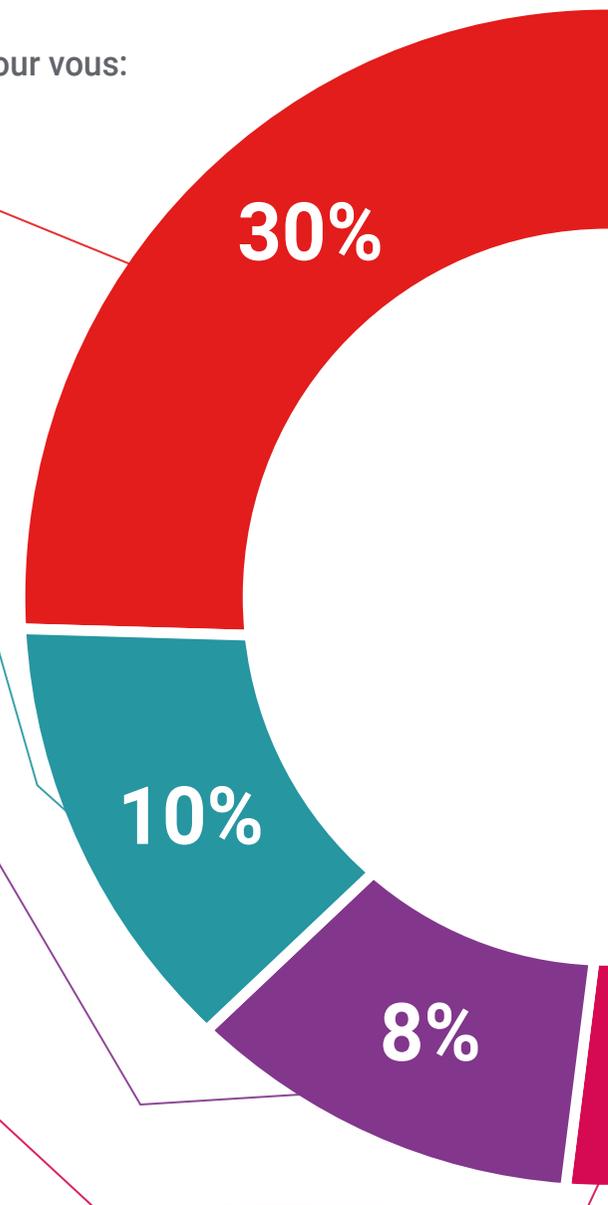
Pratique des aptitudes et des compétences

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.



06 Diplôme

Le Certificat en Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo 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.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Industrie de l'Art pour les 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** 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 Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo**

N.º d'heures officielles: **150 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
Industrie de l'Art pour
les Jeux Vidéo

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

Certificat

Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo

