

# Certificat

Production et Pitching  
pour Jeux vidéo 3D



## Certificat

### Production et Pitching pour Jeux 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/jeux-video/cours/production-pitching-jeux-video-3d](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/production-pitching-jeux-video-3d)

# 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

Dans de nombreux cas, il ne suffit pas d'avoir une bonne idée pour garantir le succès d'un projet de jeu vidéo, car sa production nécessite un investissement en capital humain et économique qui ne peut être assumé, dans la plupart des cas, que par de grandes entreprises. C'est pourquoi la gestion des stratégies de *Pitching* devient une exigence fondamentale pour les créatifs dans ce domaine, ce qu'ils pourront travailler avec ce programme très complet et dynamique. Il s'agit d'un diplôme multidisciplinaire et 100% en ligne avec lequel les diplômés pourront perfectionner leurs compétences dans le développement de propositions de jeux attrayantes et précises grâce à 150 heures du meilleur contenu théorique, pratique et supplémentaire. Une opportunité académique unique pour devenir un professionnel versé dans la production de jeux vidéo avec de grandes attentes pour l'avenir.



“

*Le meilleur programme pour se spécialiser dans la production et le pitching de projets de jeux vidéo 100% en ligne et en seulement 6 semaines de formation"*

Tout au long de l'histoire de l'industrie du jeu vidéo, des idées novatrices et créatives ont vu le jour, mais n'ont pas pu être concrétisées en raison du manque de soutien des entreprises. Insane de la défunte THQ, Streets of Rage de Crackdown ou Silent Hills de PlayStation sont des exemples de titres qui n'ont jamais vu le jour malgré la qualité de leur contenu. Pour cette raison, et face à une concurrence accrue, gérer les stratégies de *Pitching* à la perfection est devenu une exigence fondamentale pour les professionnels de ce secteur.

Les propositions de jeu qui incluent toutes les informations sur le projet de manière précise, détaillée et attrayante ont beaucoup plus de chances de succès que toute autre qui n'investit pas de temps dans la préparation de ce document. Et pour y parvenir, il est nécessaire de connaître les différents domaines couverts et leurs spécifications, ce que le diplômé sera en mesure de faire avec ce Certificat.

Il s'agit d'un diplôme qui approfondit les sections de l'analyse productive: des caractéristiques de la méthodologie en cascade et de la casuistique des plans de travail, à la préparation des rapports post-mortem des projets. En outre, vous serez en mesure d'approfondir les stratégies les plus efficaces pour la recherche d'investissements, ainsi que les bonnes pratiques de production.

Tout cela à travers 150 heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et supplémentaires présentés dans un format pratique et accessible 100% en ligne. Il s'agit donc d'une occasion académique unique d'élargir vos connaissances, de perfectionner vos compétences professionnelles et de devenir un spécialiste dans *Pitching* en moins de 6 semaines et par de véritables experts du secteur *Gaming*.

Ce **Certificat en Production et Pitching pour 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 de ce domaine
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Un programme qui vous permettra de travailler sur l'établissement de plans de formation pour les profils à faible expérience à travers des heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et complémentaires"*

“

*Vous apprendrez à faire des estimations d'effort, de temps et adaptées à la réalité de vos projets, afin d'avoir toujours une marge pour agir en cas de problème quelconque”*

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

*Si vous êtes à la recherche d'une qualification qui vous permettra de mieux comprendre les différentes méthodologies agiles utilisées dans le développement de jeux vidéo, ce programme a tout ce que vous recherchez et plus encore.*

*Vous vous plongerez dans les différents problèmes qui peuvent survenir dans la production de jeux vidéo, ainsi que dans les solutions les plus efficaces et bénéfiques pour chacun d'entre eux.*



# 02 Objectifs

Le succès d'un projet de *Gaming* peut dépendre dans une large mesure de la qualité de sa proposition de jeu. Pour cette raison, TECH et son équipe d'experts ont décidé de développer ce programme complet, dans le but que les diplômés puissent apprendre en détail les différents domaines de production afin de développer des *Pitching* complets, dynamiques et attractifs pour convaincre les investisseurs. Pour ce faire, ils auront à leur disposition les informations les plus récentes et les plus exhaustives, ainsi que les meilleurs outils académiques qui faciliteront l'élargissement de leurs connaissances de manière garantie et en moins de 6 semaines.







“

*Vous apprendrez à calculer avec précision les coûts de production d'un projet en fonction des ressources humaines, de la technologie et des licences nécessaires et des coûts de développement externes”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ 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 horaires
- ◆ Produire du matériel pour présenter le projet aux investisseurs

“

*Vous étudierez les principales stratégies d'analyse de la concurrence, afin de connaître parfaitement vos concurrents directs et de pouvoir développer des projets meilleurs qu'eux”*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Déterminer les différences entre les méthodologies de production antérieures à Scrum et leur évolution jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Appliquer la pensée *Agile* à tout développement sans perdre la gestion de projet
- ◆ Développer un cadre de travail durable pour toute l'équipe
- ◆ Anticiper les besoins en RH Anticiper les besoins en RH de la production et élaborer un chiffrage de base du personnel
- ◆ Effectuer une pré-analyse pour obtenir des informations clés pour la communication sur les valeurs les plus importantes de notre 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

L'une des priorités de TECH lors de la conception de ses diplômes est la création d'un corps enseignant versé dans le domaine dans lequel le programme est développé. C'est pourquoi, pour ce Certificat, TECH a sélectionné un groupe de professionnels du secteur de la production de jeux vidéo ayant une grande expérience professionnelle dans la gestion de projets de gamification pour de grandes entreprises. En outre, il s'agit de spécialistes actifs, qui connaissent donc en détail le contexte actuel, des aspects qui se refléteront dans l'exhaustivité et la précision avec lesquelles le programme d'études a été conçu.





“

*Une équipe de professionnels du secteur de Gaming vous accompagnera tout au long du programme, en vous fournissant les meilleurs contenus théoriques, pratiques et complémentaires”*

## 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 Design de Jeux Vidéo, Design de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Creative Media Industries, 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



# 04

## Structure et contenu

TECH a inclus dans ce Certificat 150 heures du meilleur contenu théorique, pratique et complémentaire. Ce dernier est composé de: vidéos détaillées, articles de recherche, résumés dynamiques, lectures complémentaires et exercices de connaissance de soi. Cela permettra au diplômé d'approfondir les différents aspects du syllabus de manière personnalisée. En outre, l'ensemble du matériel sera disponible sur le Global Campus dès le début du programme, ce qui vous permettra d'organiser votre expérience académique de manière à en tirer le meilleur parti.





“

*Un diplôme avec un très haut degré de personnalisation, adapté aux différents niveaux d'exigence de chaque diplômé, mais conçu pour dépasser toutes leurs attentes"*

## Module 1. Production et financement de jeux vidéo

- 1.1. Production dans les jeux vidéo
  - 1.1.1. Méthodologies en cascade
  - 1.1.2. Casuistique du manque de gestion de projet et de l'absence de plan de travail
  - 1.1.3. Conséquences de l'absence d'un département de production dans l'industrie du jeu vidéo
- 1.2. L'équipe de développement
  - 1.2.1. Départements clés lors du développement de projets
  - 1.2.2. Les profils clés du micro-management: Lead et Senior
  - 1.2.3. Problème du manque d'expérience des profils Junior
  - 1.2.4. Mise en place d'un plan de formation pour les profils à faible expérience
- 1.3. Méthodologies agiles dans le développement de jeux vidéo
  - 1.3.1. Scrum
  - 1.3.2. Agile
  - 1.3.3. Méthodes hybrides
- 1.4. Estimation de l'effort, du temps et des coûts
  - 1.4.1. Le prix du développement des jeux vidéo: principaux concepts de coûts
  - 1.4.2. Planification des tâches: points critiques, clés et aspects à prendre en compte
  - 1.4.3. Estimations basées sur les points d'effort vs. Calcul en heures
- 1.5. La hiérarchisation des priorités dans la planification des prototypes
  - 1.5.1. Fixer les objectifs généraux du projet
  - 1.5.2. Hiérarchisation des fonctionnalités et contenus clés: ordre et besoins selon le département
  - 1.5.3. Regroupement des fonctionnalités et des contenus en production pour constituer des livrables (prototypes fonctionnels)
- 1.6. Bonnes pratiques dans la production de jeux vidéo
  - 1.6.1. Réunions, *Daylies*, *Weekly Meeting*, réunions de fin de de *Sprint*, réunions pour vérifier les résultats des étapes ALFA, BETA y RELEASE.
  - 1.6.2. Mesure de la vitesse du *Sprint*
  - 1.6.3. Détection de la démotivation et de la faible productivité et anticipation des éventuels problèmes de production





- 1.7. Analyse en production
  - 1.7.1. Analyse préliminaire 1 : examen de la situation du marché
  - 1.7.2. Analyse préliminaire 2 : établissement des principaux points de référence du projet (concurrents directs)
  - 1.7.3. Conclusions des analyses préliminaires
- 1.8. Calcul des coûts de développement
  - 1.8.1. Ressources humaines
  - 1.8.2. Technologie et licences
  - 1.8.3. Coûts de développement externes
- 1.9. Recherche d'investissements
  - 1.9.1. Types d'investisseurs
  - 1.9.2. Résumé exécutif
  - 1.9.3. *Pitch deck*
  - 1.9.4. *Publishers*
  - 1.9.5. Autofinancement
- 1.10. Élaboration de *Post Mortems* de projet
  - 1.10.1. Processus d'élaboration du *Post Mortem* dans l'entreprise
  - 1.10.2. Analyse des points positifs du projet
  - 1.10.3. Étude des points négatifs du projet
  - 1.10.4. Proposition d'amélioration sur les points négatifs du projet et conclusions



*Vous maîtriserez Scrum et Agile en seulement 6 semaines avec TECH et ce programme complet et exhaustif. Êtes-vous prêt à le faire?"*

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.



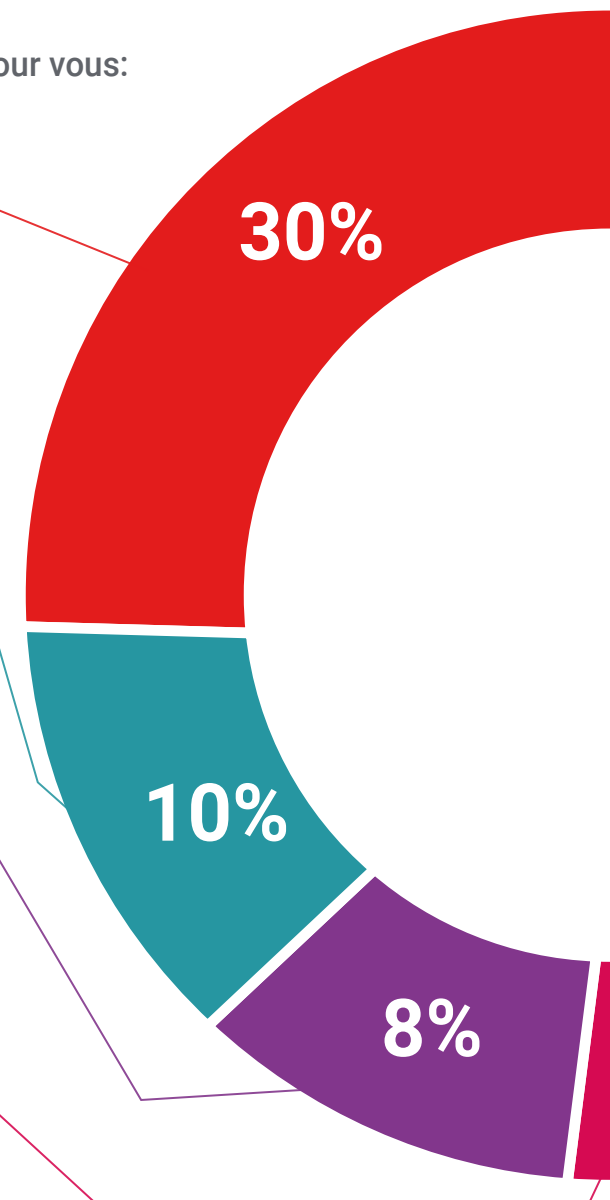
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Production et Pitching pour 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 délivré par TECH Université Technologique.



“

*Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”*

Ce **Certificat en Production et Pitching pour 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** 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 Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D**

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**  
Production et Pitching  
pour Jeux vidéo 3D

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

# Certificat

## Production et Pitching pour Jeux vidéo 3D

