

Certificat

2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo





Certificat 2D dans l'Industrie des 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: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/2d-industrie-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 jeux vidéo sur des plateformes 2D est toujours en plein essor malgré l'évolution technologique, avec l'utilisation de différents outils et techniques qui rendent l'expérience utilisateur de plus en plus percutante. Dans ce programme, l'étudiant sera initié à toutes les connaissances nécessaires pour intégrer l'environnement professionnel des artistes 2D dans l'industrie du jeu vidéo. Les différentes techniques et les différents sujets seront étudiés en profondeur, y compris le *Concept Art*, *Splash Art*, *Storyboarders*, le *Pixel Art*, comme quelques-uns des outils qui définiront leur carrière dans le domaine de la conception et de l'animation de jeux vidéo, renforçant ainsi leurs critères lors du choix du rôle à remplir dans l'environnement professionnel.





“

Vous souhaitez orienter votre carrière vers le secteur des jeux vidéo? Avec ce Certificat, vous comprendrez les différents rôles des artistes numériques 2D”

Depuis les prémices, on retrouve des projets réussis tel que "Pac Mac ou Pacman", qui est devenu un phénomène mondial, détenant le record mondial Guinness du jeu d'arcade le plus populaire de tous les temps. Ces jeux vidéo en 2D se caractérisent par l'utilisation de graphismes sans relief et par l'utilisation de *Scroll*, de l'écran à l'horizontal, comme dans Bubble Bobble et Donkey Kong, qui nécessitent l'intervention d'artistes numériques aux profils spécifiques pour leur processus de création. Avec l'arrivée des nouvelles consoles de jeux vidéo et le lancement de grands jeux en 2D, il existe une demande croissante de spécialistes qui savent raconter des histoires, créer des scénarios et diriger le travail. C'est pourquoi, dans ce Certificat en 2D dans l'industrie du jeu vidéo, vous apprendrez tout ce dont vous avez besoin pour définir votre profil professionnel.

L'étudiant examinera les développements de l'industrie du divertissement numérique, son histoire et ses points forts. Vous progresserez à travers les différents programmes mis en œuvre dans le domaine du design 2D jusqu'à connaître le profil de chacun des professionnels de l'environnement, y compris le directeur artistique, leur compétence et leur importance. Vous découvrirez la diversité des propositions qui existent au sein du design 2D et qui font preuve d'originalité dans leurs approches, comme dans les jeux vidéo *Indie*.

Un programme développé par TECH Université Technologique, pour six semaines d'étude en ligne depuis n'importe quel dispositif et lieu, rendant le processus d'apprentissage facile et confortable, avec l'accompagnement constant d'une équipe de professeurs spécialisés dans l'art du jeu vidéo qui intègrent la plateforme éducative de TECH.

Ce **Certificat en 2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas pratiques présentées par des experts en design pour les Jeux Vidéo
- ◆ Le contenu graphique, schématique et pratique de l'ouvrage fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés 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



Développez votre curiosité en découvrant les différents rôles de l'artiste numérique dans l'industrie du jeu vidéo"

“

Grâce à ce Certificat, vous serez en mesure de vous profiler en tant qu'Environment Artist en comprenant son importance dans l'industrie du divertissement numérique"

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.

La 2D est le style de plateforme le plus populaire et le plus développé dans l'industrie du jeu vidéo.

Le campus virtuel de TECH vous offre un environnement sûr et confortable pour vos études.



02

Objectifs

Le Certificat en 2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo fournira à l'étudiant une vision élargie des différents rôles de l'artiste dans l'environnement professionnel, dans la mise en œuvre de la technique 2D pour la création de pièces visuelles attrayantes et utiles dans les plateformes virtuelles de divertissement. Ce programme vous aidera à découvrir l'orientation professionnelle qui convient le mieux à votre style grâce à l'application d'exemples et d'exercices pratiques soutenus par un contenu théorique élaboré par des experts. Dans le cadre de ce processus de sélection, TECH a établi une série d'objectifs généraux et spécifiques afin de rendre plus efficace le processus d'enseignement du futur diplômé.





“

Vouloir être le meilleur exige des efforts et du dévouement. Avec le système d'apprentissage de TECH, le cheminement sera beaucoup plus facile"



Objectifs généraux

- ◆ Créer des designs pour des plateformes 2D pour l'industrie audiovisuelle
- ◆ Composer un portfolio spécialisé pour l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Élargissez vos connaissances sur l'utilisation actuelle de la 2D dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Promouvoir la présentation des œuvres d'une manière professionnelle.
- ◆ Approfondir le savoir-faire artistique

“

Si vous êtes passionné de jeux vidéo, entrer dans le secteur en tant que professionnel sera une démarche fructueuse”





Objectifs spécifiques

- ◆ Analyser l'état actuel de l'industrie du divertissement numérique
- ◆ Approfondir la compréhension des différents types d'artistes recherchés dans le secteur
- ◆ Étudier l'intégration des différents rôles de l'artiste dans un groupe de travail transversal
- ◆ Reconnaître l'importance du directeur artistique dans un projet de jeu vidéo

03

Direction de la formation

Le corps enseignant de TECH Université Technologique offre avec son expérience dans chaque programme, une éducation d'excellence pour tous, grâce aux processus et à la méthodologie d'étude appliqués depuis son campus virtuel. C'est ainsi que le Certificat en 2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo dispose d'experts en art, dotés d'une grande expérience et d'une préparation spécifique qui leur permet d'enseigner les meilleurs outils à l'étudiant, en facilitant le développement de toutes ses compétences, en traçant son profil professionnel et en parvenant à se démarquer sur des marchés de plus en plus compétitifs comme celui de l'Art pour les jeux vidéo.





“

La perspective de l'équipe professionnelle de ce programme générera des expériences de croissance professionnelle pour les étudiants"

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

Le programme du Certificat en 2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo a été conçu pour un apprentissage dynamique basé sur le système reconnu *Relearning*, TECH Université Technologique, le seul établissement autorisé à l'utiliser. Le programme développé dans ce cursus permettra à l'étudiant de comprendre les concepts les plus actuels, depuis la compétence et l'importance de l'industrie du divertissement numérique, en passant par chacun des rôles artistiques et les techniques 2D dans les jeux vidéo. Grâce à des contenus théoriques et pratiques, dans un système intégré qui permettra un apprentissage facile, de manière progressive et interactive.





“

Vous étudierez dans un environnement dynamique les références du monde de la 2D dans l'industrie du jeu vidéo et vous comprendrez quel est votre véritable profil et votre style professionnel"

Module 1. 2D dans l'industrie du jeu vidéo

- 1.1. Industrie du divertissement numérique
 - 1.1.1. Actualité
 - 1.1.2. Compétences
- 1.2. *Concept Art*
 - 1.2.1. Importance
 - 1.2.2. Types
 - 1.2.3. Ciné /jeux vidéo
- 1.3. L'illumination
 - 1.3.1. Illustration pour les jeux vidéo
 - 1.3.2. Utilitaire
 - 1.3.3. Recommandations
- 1.4. *UI Artist*
 - 1.4.1. Utilisation
 - 1.4.2. Design
 - 1.4.3. Histoire
- 1.5. *Environment Artist*
 - 1.5.1. Différence
 - 1.5.2. Importance
 - 1.5.3. Indie
- 1.6. *Pixel Art*
 - 1.6.1. Actualité
 - 1.6.2. Conseils
 - 1.6.3. Logiciels





- 1.7. animateurs
 - 1.7.1. 3D
 - 1.7.2. La 2D dans les jeux vidéo
 - 1.7.3. Conseil
- 1.8. Storyboarder
 - 1.8.1. Importance
 - 1.8.2. Grands studios
 - 1.8.3. Dans les jeux vidéo
- 1.9. Splash Art
 - 1.9.1. En ligne
 - 1.9.2. Actualité
 - 1.9.3. Conseils
- 1.10. Directeur artistique
 - 1.10.1. Importance
 - 1.10.2. Indie
 - 1.10.3. Compétences

“

Perfectionnez vos compétences et trouvez ce dont vous avez besoin pour faire partie de l'environnement professionnel des artistes 2D dans l'industrie du jeu vidéo"

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 2D dans l'Industrie des 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 2D dans l'Industrie des 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 2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo**

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**





Certificat
2D dans l'Industrie
des Jeux Vidéo

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

Certificat

2D dans l'Industrie des Jeux Vidéo

