

Certificat Avancé

Art et Animation de Jeux Vidéo





Certificat Avancé Art et Animation de Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-art-animation-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

Deux des éléments les plus importants de la conception de jeux vidéo sont l'animation et l'art. L'aspect le plus frappant d'un jeu vidéo est sa conception visuelle, car c'est la première chose que le joueur apprécie et c'est ce qui va l'accrocher en premier lieu. C'est pourquoi il s'agit d'une discipline si importante dans le domaine de la conception de jeux vidéo, car elle peut déterminer si un jeu sera un succès ou s'il sera vite oublié. Il est donc nécessaire de mettre en place un enseignement spécifique dans ce domaine pour apprendre aux étudiants à réaliser une modélisation, une conception 3D et une animation de qualité pour les nouveaux jeux vidéo que les grandes entreprises du monde entier développent.



“

Les grandes entreprises du secteur des jeux vidéo ont besoin d'animateurs, vous pourriez être la solution"

Les jeux vidéo constituent l'une des plus grandes industries audiovisuelles du monde. Des millions de joueurs passent de nombreuses heures par semaine à jouer à leurs jeux préférés. Les principales entreprises du secteur doivent donc préparer de nouveaux projets en permanence et rapidement pour répondre à la demande existante.

Le processus de création d'un jeu vidéo implique différents professionnels de divers domaines, tels que des scénaristes, des concepteurs sonores, des chefs de projet, etc. Et l'un des personnages les plus importants de ce processus est l'animateur. L'animateur modélise et donne vie aux différents personnages et éléments visuels qui composent le jeu vidéo, c'est pourquoi il est un élément fondamental de son développement.

De plus, l'animation est strictement liée à une autre discipline, l'art, qui est chargée de créer et de concevoir des personnages, des concepts visuels, d'établir des codes couleurs pour harmoniser l'esthétique du jeu vidéo, etc. Ainsi, ce Certificat Avancé en Art et Animation deH Jeux Vidéo répond d'une part, à la demande de l'industrie pour des professionnels qualifiés qui peuvent relever les défis de la modélisation et de l'animation dans les jeux vidéo et d'autre part, aux exigences des étudiants potentiels intéressés à entrer dans ce secteur et à faire la différence en faisant de l'animation de qualité dans les nouveaux jeux vidéo qui sortiront sur le marché.

Ce programme constitue donc un élément fondamental et différentiel pour l'apprentissage des futurs professionnels de l'industrie du jeu vidéo, grâce à ses contenus performants, créés par les meilleurs professionnels du secteur et pour sa méthodologie d'enseignement, fortement axée sur les exercices pratiques qui préparent adéquatement les étudiants à affronter leurs défis professionnels.

Ce **Certificat Avancé en Art et Animation de 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 en Art et Animation de Jeux vidéo
- ◆ Un contenu large et en même temps très spécifique, spécialement conçu pour fournir aux étudiants des connaissances concrètes et générales sur l'animation de jeux vidéo.
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



À l'issue de ce diplôme, vous serez en mesure d'animer et créer des personnages correspondant à vos jeux vidéo préférés"

“

L'art et l'animation sont des éléments fondamentaux, qui permettent de se spécialiser dans la branche la plus demandée de l'industrie du jeu vidéo”

Le corps enseignant du 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 axée sur l'apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Avez-vous toujours voulu concevoir et concrétiser vos propres personnages, n'attendez pas plus longtemps et s'inscrire.

Apprenez tout ce dont vous avez besoin nécessaire pour devenir un professionnel spécialisé dans l'animation de jeux vidéo.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé est de fournir aux étudiants les meilleurs outils pour devenir des animateurs et des artistes pleinement qualifiés pour rejoindre les meilleures entreprises de jeux vidéo du monde. Cet objectif, en adéquation avec le contenu et l'équipe pédagogique du diplôme, est ambitieux et réaliste, et vise à faire des étudiants des professionnels experts dans le secteur.





“

Ce Certificat Avancé vous donne la possibilité de travailler dans l'industrie du jeu vidéo"



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les différents genres de jeux vidéo, le concept de gameplay et ses caractéristiques afin de les appliquer dans l'analyse des jeux vidéo ou dans la création de design de Jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production d'un jeu vidéo et la méthodologie SCRUM pour la production de projets
- ◆ Apprendre les bases de la conception de jeux vidéo et les connaissances théoriques qu'un concepteur de jeux vidéo doit connaître
- ◆ Générer des idées et créer des histoires, des intrigues et des scripts divertissants pour les jeux vidéo
- ◆ Connaître les bases théoriques et pratiques de la conception artistique d'un jeu vidéo
- ◆ Approfondir l'animation 2D et 3D, ainsi que les éléments clés de l'animation d'objets et de personnages
- ◆ Savoir comment effectuer des tâches de modélisation 3D
- ◆ Réaliser une programmation professionnelle avec le moteur Unity 3D
- ◆ Être capable de créer une Startup indépendante de divertissement numérique





Objectifs spécifiques

Module 1. Le design de la Jeux vidéo

- ◆ Connaître la théorie de la conception de jeux vidéo
- ◆ Approfondir les éléments de conception et de gamification
- ◆ Apprendre à connaître les types de joueurs, leurs motivations et leurs caractéristiques
- ◆ Apprendre la mécanique des jeux, connaître le MDA et d'autres théories de la conception de jeux vidéo
- ◆ Apprendre les bases critiques de l'analyse des jeux vidéo à l'aide de théories et d'exemples
- ◆ Apprendre la conception de niveaux de jeu, comment créer des énigmes dans ces niveaux et comment placer les éléments de conception dans l'environnement

Module 2. Art 3D

- ◆ Modélisation et texturation d'objets et de personnages en 3D
- ◆ Connaître l'interface du programme 3D Studio Max y Mudbox pour la modélisation d'objets et de personnages
- ◆ Comprendre la théorie de la modélisation 3D
- ◆ Savoir comment extraire des textures
- ◆ Connaître le fonctionnement des caméras 3D

Module 3. L'animation

- ◆ Réaliser une animation 2D et 3D
- ◆ Connaître la théorie de l'animation sur les éléments et les personnages
- ◆ Connaître le *Rigging* en animation 2D
- ◆ Réaliser une animation dans 3D Studio Max: mouvement des éléments et des personnages
- ◆ Connaître le *Rigging* de 3D Studio Max
- ◆ Savoir comment réaliser des animations avancées de personnages



Votre objectif est de concevoir des jeux vidéo: l'objectif de TECH est que vous y parveniez"

03

Direction de la formation

Les meilleurs professionnels du secteur sont chargés d'enseigner ce Certificat Avancé en Art et Animation de Jeux Vidéo, de sorte que le processus d'apprentissage est immédiat et basé sur l'expérience du corps enseignant. et sur la base de l'expérience du personnel enseignant. Ainsi, les étudiants apprendront de première main les exigences du marché et acquerront des connaissances qu'ils pourront mettre en pratique dès le premier moment de leur carrière professionnelle. leur carrière professionnelle dès le départ. C'est la force de cette faculté: transmettre directement son expérience aux étudiants.





“

Les professionnels les plus expérimentés vous livrent leurs astuces pour que demain vous puissiez devenir le prochain expert à suivre”

Direction



M. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Designer Narratif à Saona Studios, Espagne
- Designer Narratif chez Stage Clear Studios développant un produit confidentiel
- Designer Narratif chez HeYou Games dans le projet "Youturbo"
- Designer et scénariste de produits d'apprentissage en ligne et de jeux sérieux pour Telefónica Learning Services, TAK et Bizpills
- Designer de niveau chez Indigo pour le projet "Meatball Marathon"
- Professeur de scénario dans le cadre du Mastère de Création de jeux vidéo de l'Université de Malaga
- Professeur dans le secteur du Design et de la Production Narratifs des jeux vidéo au département de cinéma du TAI, Madrid
- Professeur de Design narratif et d'ateliers de scénario, ainsi que du diplôme de Design de jeux vidéo à l'ESCAV, Grenade
- Diplôme de Philologie hispanique de l'Université de Grenade
- Master en Créativité et Scénario de télévision de l'Université Rey Juan Carlos



Professeurs

Mme Molas, Alba

- ◆ Designer de Jeux Vidéo
- ◆ Diplômée en Cinéma et Médias. École de Cinéma de Catalogne. 2015
- ◆ Étudiant en Animation 3D Jeux vidéo et Environnements Interactifs. Currnet – CEV. 2020
- ◆ Formation spécialisée dans l'écriture de Scénarios d'Animation pour Enfant. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Membres l'association Women in Games
- ◆ Membre de l'Association FemDevs

“

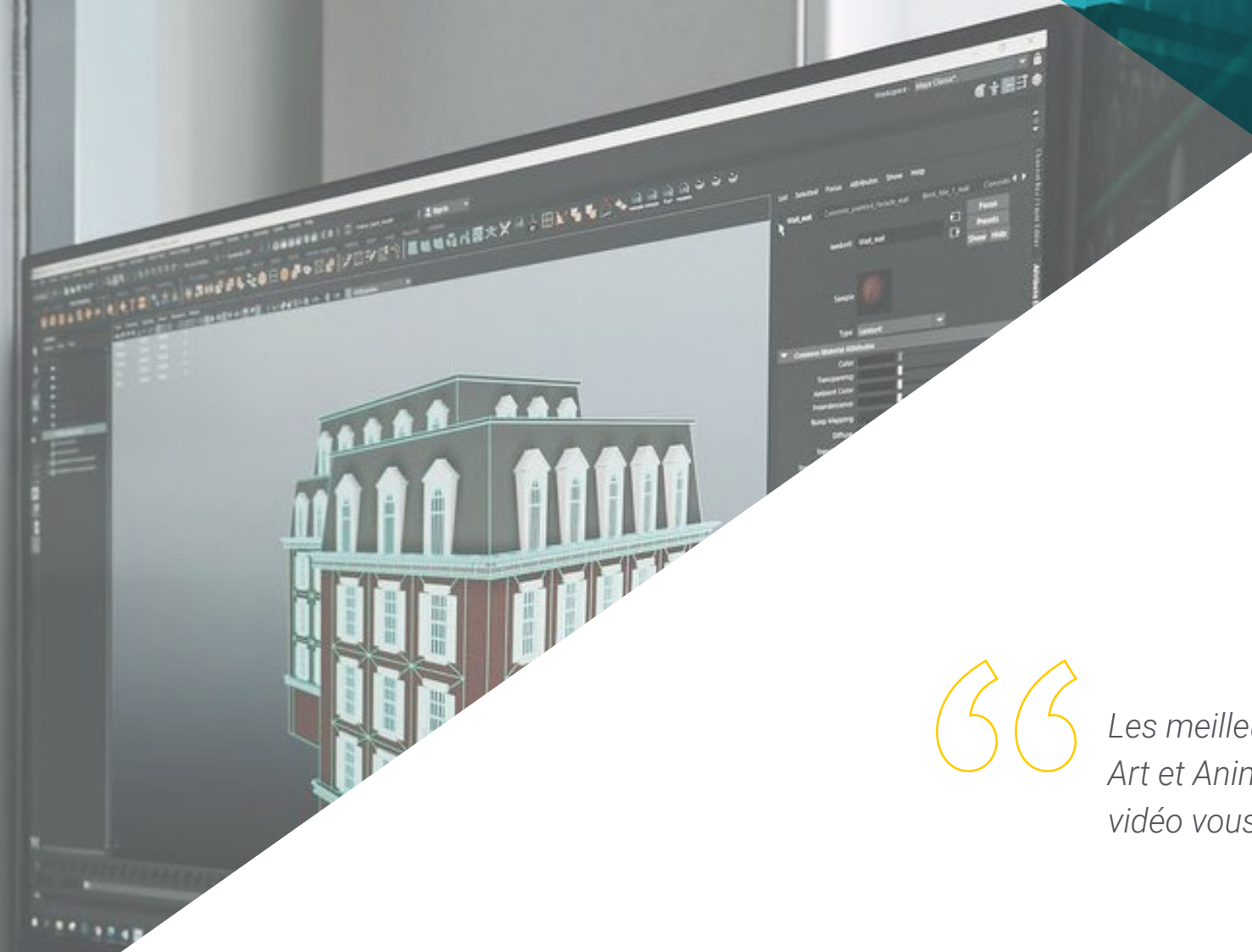
*Ne manquez pas l'occasion
d'étudier avec les meilleurs
enseignants du secteur”*

04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme a été spécialement conçu pour fournir aux étudiants des connaissances spécifiques sur l'art et l'animation dans les jeux vidéo, tirées des meilleurs experts du secteur qui connaissent tous les détails de ce travail professionnel. Ce Certificat Avancé est structuré en trois modules à travers lesquels les étudiants apprendront tout ce dont ils ont besoin pour entrer sur le marché du travail avec toutes les garanties.





“

*Les meilleurs contenus en
Art et Animation de jeux
vidéo vous attendent”*

Module 1. Le design des Jeux Vidéo

- 1.1. Le design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Types de design
 - 1.1.3. Processus de design
- 1.2. Éléments de design
 - 1.2.1. Règles
 - 1.2.2. Bilan
 - 1.2.3. Amusement
- 1.3. Les types de joueurs
 - 1.3.1. Explorateur et social
 - 1.3.2. Assassins et gagnants
 - 1.3.3. Différences
- 1.4. Compétences des joueurs
 - 1.4.1. Compétences en matière de jeux de rôle
 - 1.4.2. Compétences d'action
 - 1.4.3. Compétences en matière de plate-forme
- 1.5. Mécanique de jeu I
 - 1.5.1. Éléments
 - 1.5.2. Physiques
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Mécanique de jeu II
 - 1.6.1. clés
 - 1.6.2. Plateformes
 - 1.6.3. Ennemis
- 1.7. Autres éléments
 - 1.7.1. Mécaniques
 - 1.7.2. Dynamiques
 - 1.7.3. Esthétique
- 1.8. Analyse des jeux vidéo
 - 1.8.1. Analyse du gameplay
 - 1.8.2. Analyse artistique
 - 1.8.3. Analyse du style

- 1.9. La conception des niveaux
 - 1.9.1. Créer des niveaux intérieurs
 - 1.9.2. Créer des niveaux dans les intérieurs
 - 1.9.3. Créer de niveaux mixtes
- 1.10. Conception avancée des niveaux
 - 1.10.1. Puzles
 - 1.10.2. Ennemis
 - 1.10.3. Environnement

Module 2. Art 3D

- 2.1. El arte avanzado
 - 2.1.1. Du *Concept Art* au 3D
 - 2.1.2. Principes de modélisation 3D
 - 2.1.3. Types de modélisation: organique/inorganique
- 2.2. Interface 3D Max
 - 2.2.1. *Software* 3D Max
 - 2.2.2. Interface de base
 - 2.2.3. Organisation des scènes
- 2.3. Modélisation organique
 - 2.3.1. Modélisation avec des primitives et des déformateurs
 - 2.3.2. Modélisation avec des polygones modifiables
 - 2.3.3. Modélisation du *Graphite*
- 2.4. Modélisation organique
 - 2.4.1. Modélisation de personnages I
 - 2.4.2. Modélisation de personnages II
 - 2.4.3. Modélisation de personnages III
- 2.5. Création d'UVs
 - 2.5.1. Matériaux de base et cartes
 - 2.5.2. *Unwrapping* et projections de textures
 - 2.5.3. Retopología
- 2.6. 3D avancée
 - 2.6.1. Création d'atlas de textures
 - 2.6.2. Hiérarchies et création d'os
 - 2.6.3. Application d'un squelette

- 2.7. Systèmes d'animation
 - 2.7.1. Bipet
 - 2.7.2. CAT
 - 2.7.3. *Rigging* propre
- 2.8. *Rigging* du visage
 - 2.8.1. Expressions
 - 2.8.2. Restrictions
 - 2.8.3. Contrôleurs
- 2.9. Principes de l'animation
 - 2.9.1. Cycles
 - 2.9.2. Bibliothèques et utilisation des fichiers de capture de mouvement MoCap
 - 2.9.3. *Motion Mixer*
- 2.10. Exportation vers les moteurs
 - 2.10.1. Exportation vers le moteur Unity
 - 2.10.2. Exportation de modèles
 - 2.10.3. Exportation des animations

Module 3. L'animation

- 3.1. L'animation
 - 3.1.1. Animation traditionnelle
 - 3.1.2. Animation en 2D
 - 3.1.3. Animation en 3D
- 3.2. 12 Principes de l'animation I
 - 3.2.1. Étirer et rétrécir
 - 3.2.2. Anticipation
 - 3.2.3. Mise en scène
- 3.3. 12 Principes de l'animation II
 - 3.3.1. Action directe et pose à pose
 - 3.3.2. Action continue et superposée
 - 3.3.3. Accélération et décélération
- 3.4. 12 Principes de l'animation III
 - 3.4.1. Arches
 - 3.4.2. Action secondaire
 - 3.4.3. Timing
- 3.5. 12 Principes de l'animation IV
 - 3.5.1. Exagération
 - 3.5.2. Dessin solide
 - 3.5.3. Personnalité
- 3.6. Animation en 3D
 - 3.6.1. Animation en 3D I
 - 3.6.2. Animation en 3D II
 - 3.6.3. Cinématique en 3D
- 3.7. Animation avancée 2D
 - 3.7.1. Mouvement du personnage I
 - 3.7.2. Mouvement du personnage II
 - 3.7.3. Mouvement du personnage III
- 3.8. Rigging en animation 2D
 - 3.8.1. Introduction du Rig en 2D
 - 3.8.2. Création de *Rig* en 2D
 - 3.8.3. *Rig* du visage en 2D
- 3.9. Animation en 2D
 - 3.9.1. Mouvement des Objets I
 - 3.9.2. Mouvement des Objets II
 - 3.9.3. Mouvement des Objets III
- 3.10. Cinématique
 - 3.10.1. Création d'une cinématique 2D: introduction de base
 - 3.10.2. Création d'une cinématique 2D: mouvements dans l'environnement
 - 3.10.3. Création d'une cinématique 2D: exportation



Apprenez les moindres détails de l'art et de l'animation dans les Jeux vidéo avec ce *Certificat Avancé*"

06

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 Avancé en Art et Animation de Jeux Vidéo 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.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre Mastère Spécialisé sans avoir à vous soucier des déplacements et des procédures administratives”

Ce **Certificat Avancé en Art et Animation de 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 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 Art et Animation de Jeux Vidéo**

N.° d'heures officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

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
Art et Animation
de Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Art et Animation de Jeux Vidéo

