

Certificat Avancé

Conception Artistique pour les Jeux Vidéo



Certificat Avancé Conception Artistique pour les 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-conception-artistique-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

La raison pour laquelle les jeux vidéo vont au-delà du divertissement, c'est qu'ils sont une forme de communication où se retrouvent des millions de personnes à travers le monde. Les jeux vidéo sont une nouvelle forme de culture contemporaine et sont une forme d'expression artistique en soi. Votre design et votre style sont fondamentaux pour vous démarquer, chaque détail comptant pour rendre les histoires uniques et mémorables. Derrière chaque jeu vidéo se cache un créatif, un professionnel. Pour exprimer votre créativité avec les bons outils dans le monde de la conception artistique de jeux vidéo, il faut la meilleure formation. Cette qualification permettra aux étudiants d'apprendre les procédures artistiques nécessaires pour faire progresser leur carrière grâce à l'utilisation de logiciels spécifiques d'illustration et de conception au niveau supérieur.



“

Faites passer votre carrière au niveau supérieur en développant votre créativité dans toutes les phases de la conception artistique des jeux vidéo"

Grâce à ce Certificat Avancé en Conception Artistique pour les Jeux Vidéo, l'étudiant apprendra à utiliser efficacement les outils et la technologie mis en œuvre sur le marché, en connaissant les différences entre Photoshop, Clip Studio Paint et Procreate.

Vous déterminerez votre propre style en apprenant les différents types de croquis et l'utilisation des matériaux avec lesquels un artiste travaille aujourd'hui. De plus, vous apprendrez à concevoir professionnellement des personnages et des *Props*, et comment digitaliser les médias traditionnels.

La Certificat Avancé en Conception Artistique pour les Jeux Vidéo apportera un succès plus ou moins grand à l'œuvre, donc pour être un professionnel différenciant, la formation à l'amélioration de ses lignes et techniques est essentielle. Ce diplôme vous permettra d'apprendre depuis l'idéation, en utilisant la psychologie de la couleur et sa mise en œuvre correcte en fonction de l'objectif de la pièce, jusqu'à la conception du spectacle artistique, le *Pitch Deck* et une finition propre.

Un contenu de qualité élaboré par des enseignants experts en Concept Art et en design permet à l'étudiant d'étudier confortablement, tout en participant activement à son processus d'apprentissage et en faisant de cette expérience une étape importante de sa transformation personnelle.

Ce **Certificat Avancé en Conception Artistique 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 en Art 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet

“

Spécialisez-vous en tant qu'artiste dans le secteur des jeux vidéo et apprenez à utiliser les logiciels les plus répandus tels que Krita, Aseprite et Photoshop”

“

Apprenez à utiliser efficacement le logiciel de conception le plus utilisé aujourd'hui"

Transformez votre portfolio professionnel en véritable vitrine avec un Shape Design qui se démarque dans différents scénarios.

Vous obtiendrez tous les outils dont vous avez besoin pour transformer votre talent en une carrière.

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.



02 Objectifs

Ce Certificat Avancé en Conception Artistique pour les Jeux Vidéo a été créé dans le but de fournir aux étudiants les compétences nécessaires pour approfondir les aspects clés de la conception. Vous développerez des compétences qui feront de vous un professionnel polyvalent, à jour et unique, vous guidant vers l'excellence dans un secteur en pleine croissance et en constante évolution. TECH établit une série d'objectifs généraux et spécifiques pour la plus grande satisfaction du futur diplômé, en façonnant sa créativité depuis l'esquisse initiale jusqu'à la présentation finale de l'œuvre de manière appropriée.





“

Présenter une pièce demande des efforts et du travail, le but de TECH est que vous atteigniez votre objectif et que vous développiez votre talent”



Objectifs généraux

- ◆ Devenir un artiste unique dans le monde de l'art des jeux vidéo.
- ◆ Gérer de manière efficace et innovante les différentes techniques appliquées au design
- ◆ Unir des éléments de l'histoire de l'art aux nouvelles technologies
- ◆ Pouvoir utiliser les variables du dessin professionnel pour les jeux vidéo
- ◆ Optimiser les résultats en apprenant les méthodologies innovantes appliquées dans ce programme
- ◆ Acquérir des connaissances distinctes pour chaque projet

“

Grâce à vos efforts et à la méthodologie mise en œuvre dans TECH, vous serez en mesure de mettre à jour votre portfolio simultanément”





Objectifs spécifiques

Module 1. Dessin professionnel

- ◆ Connaître les principaux matériaux avec lesquels un artiste travaille.
- ◆ Apprendre à faire des croquis numériques et traditionnels
- ◆ Étudier la simplification de formes géométriques complexes.
- ◆ Améliorer le dessin au trait

Module 2. Programmes dans l'industrie

- ◆ Approfondir la connaissance des différents programmes actuellement utilisés dans le secteur
- ◆ Connaître les différences entre Photoshop, Clip Studio Paint et Procreate.
- ◆ Maîtriser l'interface et les outils de Photoshop
- ◆ Apprendre à numériser les médias traditionnels de manière professionnelle

Module 3. Le design dans les jeux vidéo

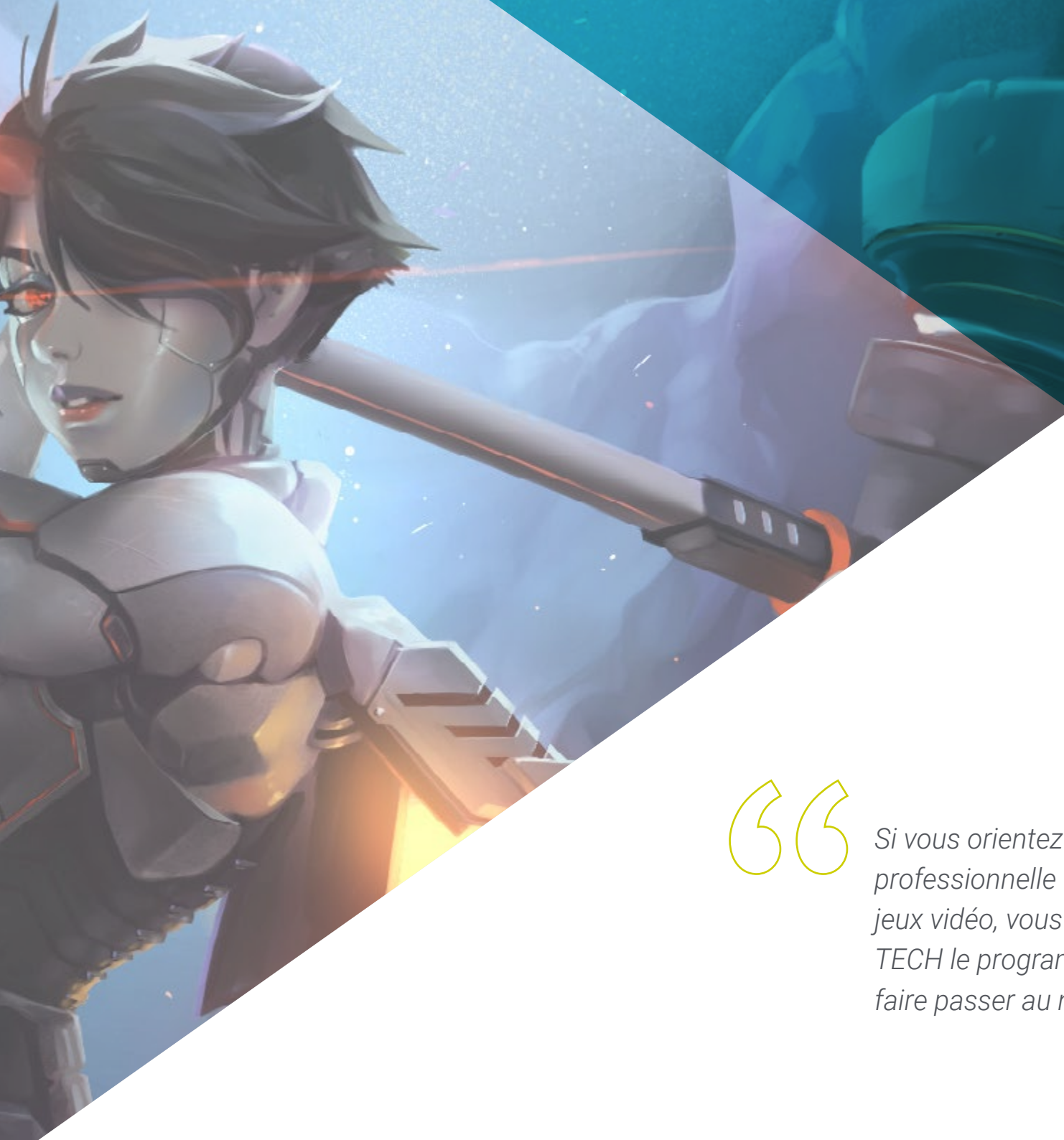
- ◆ Trouver des concepts artistiques pour la conception de jeux vidéo
- ◆ Apprenez à concevoir des caractères professionnels et des *Props*
- ◆ Connaître les bases de la conception de vêtements et de décors
- ◆ Analyser le travail afin de savoir comment le nettoyer et le présenter de manière appropriée

03

Direction de la formation

Afin de développer une certification conforme aux exigences du monde de l'industrie des jeux vidéo, TECH a fait appel à des professionnels spécialisés afin que l'étudiant acquière des connaissances de pointe dans chacun de ses programmes. C'est pourquoi le Certificat Avancé en Conception Artistique pour les Jeux Vidéo offrira les meilleurs outils et connaissances pour que les étudiants développent toutes leurs compétences, se démarquant ainsi dans un monde de plus en plus compétitif.





“

Si vous orientez votre carrière professionnelle vers le monde des jeux vidéo, vous trouverez chez TECH le programme idéal pour vous faire passer au niveau supérieur”

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

En appliquant la méthodologie la plus innovante du panorama académique, TECH Université Technologique vous propose le programme de Design Artistique en Jeux Vidéo, composé de 3 modules qui vous permettront de comprendre depuis la planification, le choix et l'utilisation des matériaux, des programmes et des systèmes appropriés jusqu'au développement du produit final. La manière dont les différents thèmes de ce programme sont présentés facilite leur étude et leur compréhension, de sorte qu'à la fin, l'étudiant disposera des outils nécessaires pour répondre aux normes d'un concepteur artistique professionnel.





“

L'utilisation des logiciels utilisés dans l'industrie de la conception de jeux vidéo est indispensable pour tout professionnel du secteur. Ce programme vous permettra de développer ces compétences"

Module 1. Dessin professionnel

- 1.1. Matériaux
 - 1.1.1. Traditionnel
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Environnement
- 1.2. Ergonomie et chauffage
 - 1.2.1. Échauffement
 - 1.2.2. Repos
 - 1.2.3. Santé
- 1.3. Formes géométriques
 - 1.3.1. Ligne
 - 1.3.2. Ellipses
 - 1.3.3. Formes 3D
- 1.4. Perspective
 - 1.4.1. Un point de fuite
 - 1.4.2. Multiples points de fuite
 - 1.4.3. Conseils
- 1.5. Sketch
 - 1.5.1. Montage
 - 1.5.2. Digital vs. Traditionnel
 - 1.5.3. Nettoyer
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. A propos du sketch
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Conseils
- 1.7. L'ombrage dans le dessin
 - 1.7.1. Trames
 - 1.7.2. Floutage
 - 1.7.3. Remplissage

- 1.8. Simplifier les formes
 - 1.8.1. Formes organiques
 - 1.8.2. Structures
 - 1.8.3. Fusion de formes simples
- 1.9. Encreage des médias
 - 1.9.1. Encre
 - 1.9.2. Stylo
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Améliorer le traçage
 - 1.10.1. Exercices
 - 1.10.2. Affiner le traçage
 - 1.10.3. Mise en pratique

Module 2. Programmes dans l'industrie

- 2.1. Photoshop
 - 2.1.1. Dans l'industrie
 - 2.1.2. Bases
 - 2.1.3. Recommandations
- 2.2. Clip studioPaint
 - 2.2.1. Différences
 - 2.2.2. Qu'est-ce qui le rend unique?
 - 2.2.3. Pour qui?
- 2.3. Procreate
 - 2.3.1. Ipad
 - 2.3.2. Dans l'industrie
 - 2.3.3. Futur
- 2.4. Programmes alternatifs
 - 2.4.1. Krita
 - 2.4.2. Aseprite
 - 2.4.3. Autre

- 2.5. Interface de Photoshop
 - 2.5.1. Outils
 - 2.5.2. Personnalisation
 - 2.5.3. Conseils
 - 2.6. Calques Photoshop
 - 2.6.1. Style de calque
 - 2.6.2. Calque masque
 - 2.6.3. Conseils
 - 2.7. Pinceaux Photoshop
 - 2.7.1. Où les trouver?
 - 2.7.2. Personnalisation
 - 2.7.3. Utilisation
 - 2.8. Format et dimensions
 - 2.8.1. JPG vs. PNG
 - 2.8.2. Bits
 - 2.8.3. Résolution de l'image
 - 2.9. La couleur sur Photoshop
 - 2.9.1. Un calque
 - 2.9.2. Calques multiples
 - 2.9.3. Conseils
 - 2.10. Numérisé à partir de médias traditionnels
 - 2.10.1. Scanner
 - 2.10.2. Édition sur Photoshop
 - 2.10.3. Effacer les couleurs
- Module 3. Le design dans les jeux vidéo**
- 3.1. Design de jeux vidéo
 - 3.1.1. Design et jeux vidéo
 - 3.1.2. *Concept*
 - 3.2. Idéation
 - 3.2.1. Références
 - 3.2.2. Écrit
 - 3.2.3. Sketchs
 - 3.3. Itération
 - 3.3.1. Silhouettes
 - 3.3.2. Conseils
 - 3.3.3. *Shape Design*
 - 3.4. Conception du personnage
 - 3.4.1. Psychologie du personnage
 - 3.4.2. Couleur
 - 3.4.3. Détails
 - 3.5. Conception de *Props*
 - 3.5.1. Forme
 - 3.5.2. Utilitaire
 - 3.5.3. Importance
 - 3.6. Conception de scénarios
 - 3.6.1. Composition
 - 3.6.2. Détails
 - 3.6.3. Profondeur
 - 3.7. Design de vêtement
 - 3.7.1. Référence
 - 3.7.2. Inspiration
 - 3.7.3. Originalité
 - 3.8. Couleur en design
 - 3.8.1. Signification
 - 3.8.2. Psychologie
 - 3.8.3. Points focaux
 - 3.9. Utilité de l'œuvre
 - 3.9.1. L'industrie des jeux vidéos
 - 3.9.2. Équipement 3D
 - 3.9.3. Projet
 - 3.10. Design du "show" artistique
 - 3.10.1. *Pitch Deck*
 - 3.10.2. Travail terminé
 - 3.10.3. Nettoyage

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.



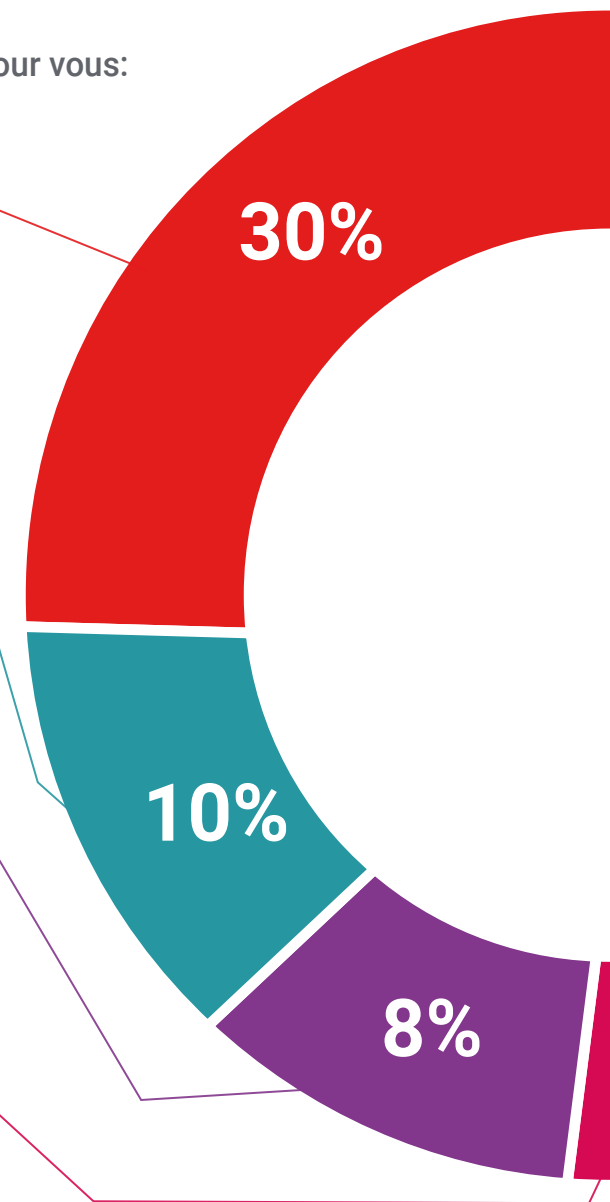
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Conception Artistique pour les Jeux Vidéo garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé 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 Avancé en Conception Artistique 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 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 Conception Artistique pour les Jeux Vidéo**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat Avancé
Conception Artistique
pour les Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Conception Artistique pour les Jeux Vidéo

