

Certificat

Bande Sonore pour les Jeux Vidéo



Certificat

Bande Sonore 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-video/cours/bande-sonore-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

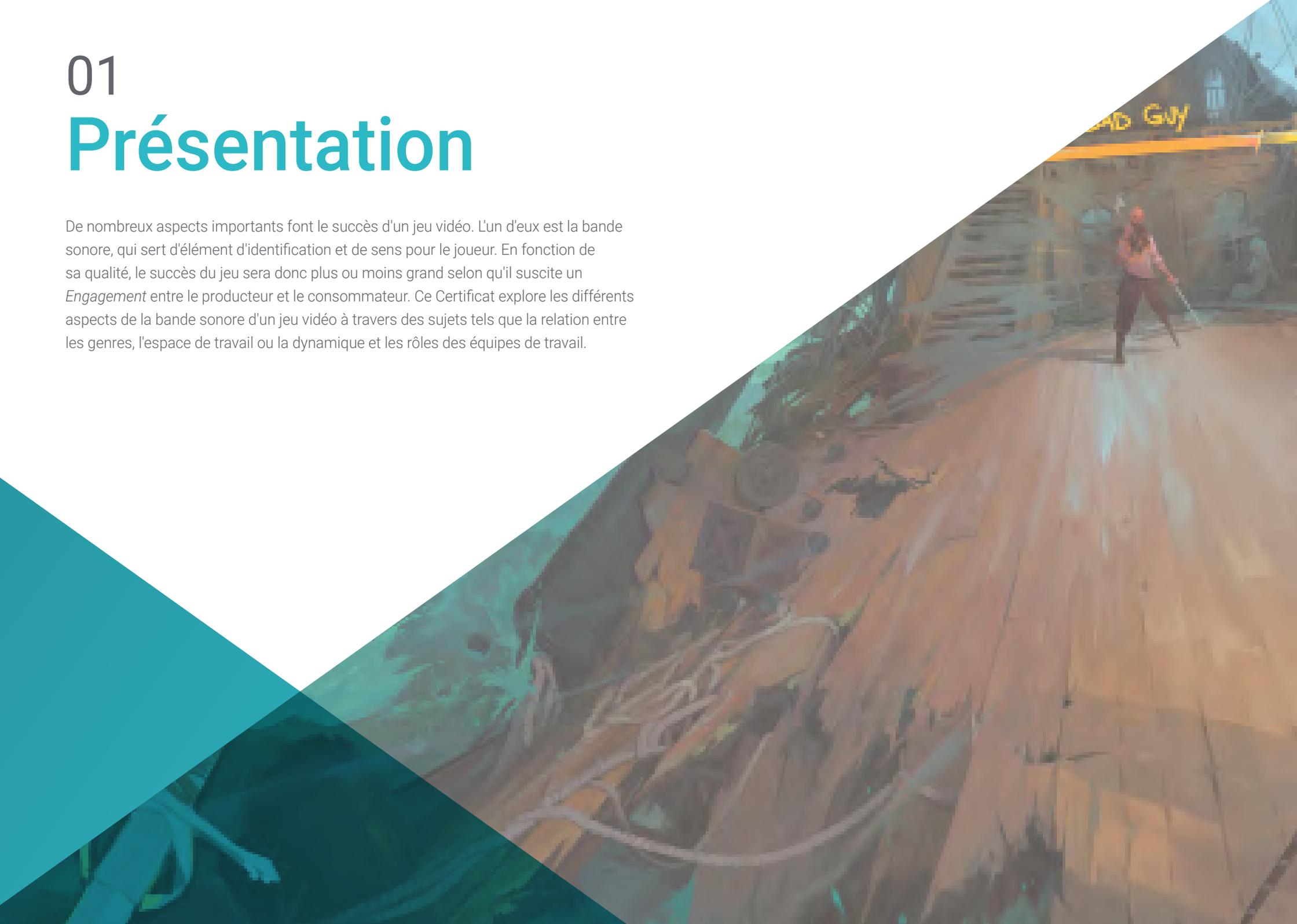
Diplôme

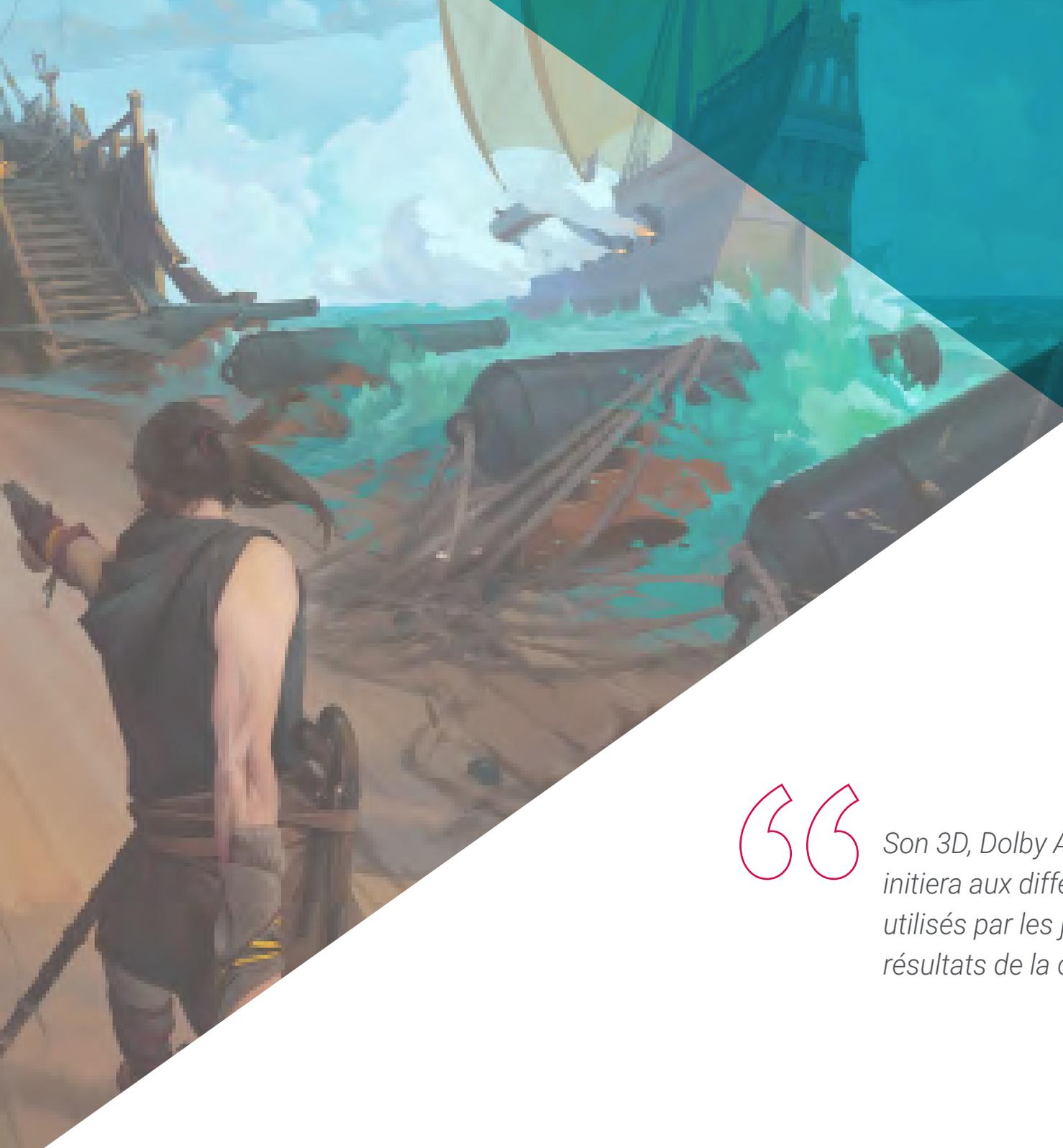
page 30

01

Présentation

De nombreux aspects importants font le succès d'un jeu vidéo. L'un d'eux est la bande sonore, qui sert d'élément d'identification et de sens pour le joueur. En fonction de sa qualité, le succès du jeu sera donc plus ou moins grand selon qu'il suscite un *Engagement* entre le producteur et le consommateur. Ce Certificat explore les différents aspects de la bande sonore d'un jeu vidéo à travers des sujets tels que la relation entre les genres, l'espace de travail ou la dynamique et les rôles des équipes de travail.





“

Son 3D, Dolby Atmos, etc. Ce cours vous initiera aux différents plans stéréo les plus utilisés par les joueurs afin d'optimiser les résultats de la composition”

L'univers des jeux vidéo est très vaste. Encore plus si l'on tient compte du fait qu'il s'agit d'un marché relativement nouveau, mais qui s'est développé à un rythme effréné. La bande sonore qui accompagne un jeu numérique est un élément très important, car elle lui confère une identité directement associée. Les consommateurs du produit ont tendance à l'associer au son correspondant. C'est le cas par exemple du générique du légendaire Mario Bros ou de la douce mélodie de Kingdom Hearts.

C'est pour cette raison que les sociétés de jeux vidéo cherchent de plus en plus à intégrer dans leurs équipes de travail des compositeurs capables de donner une personnalité unique à leurs œuvres. Ce Certificat permettra aux étudiants d'acquérir les compétences et les connaissances nécessaires sur les principes fondamentaux de la conception sonore des jeux vidéo. À travers différents outils et techniques adaptés à la composition, une série de contenus sera développée pour atteindre les objectifs proposés sur le lieu de travail.

Ce Certificat bénéficie des dernières tendances en matière de techniques d'apprentissage, telles que la répétition des concepts clés par les enseignants, ou l'utilisation d'éléments multimédias pour l'acquisition des concepts. Tout cela est réalisé grâce à une méthodologie en ligne dont l'objectif principal est d'aider les diplômés à étudier ce diplôme à leur propre rythme et avec la possibilité de le combiner avec d'autres obligations quotidiennes. À cette fin, il offre un programme d'études complet et actualisé, préparé par le personnel enseignant qui dispense ce programme.

Ce **Certificat en Bande Sonore pour les Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique et plus direct
- ◆ Un contenu spécialisé sur le développement de jeux vidéo et l'animation
- ◆ 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



Grâce à un programme unique, vous apprendrez à connaître la relation entre les genres de la musique et des jeux vidéo afin de les appliquer correctement dans un projet professionnel"

“

Tout au long de ce Certificat, vous acquerez les outils nécessaires pour créer un espace de travail adéquat pour la création de bandes sonores appliquées aux jeux vidéo”

Acquérir un flux de travail en tant que créateur de bandes sonores de jeux vidéo qui donnera un coup de fouet à votre carrière professionnelle.

TECH offre une méthodologie 100% en ligne, afin que vous puissiez combiner vos études et ne pas laisser de côté votre vie professionnelle et personnelle.

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 de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra de les professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner à des situations réelles.

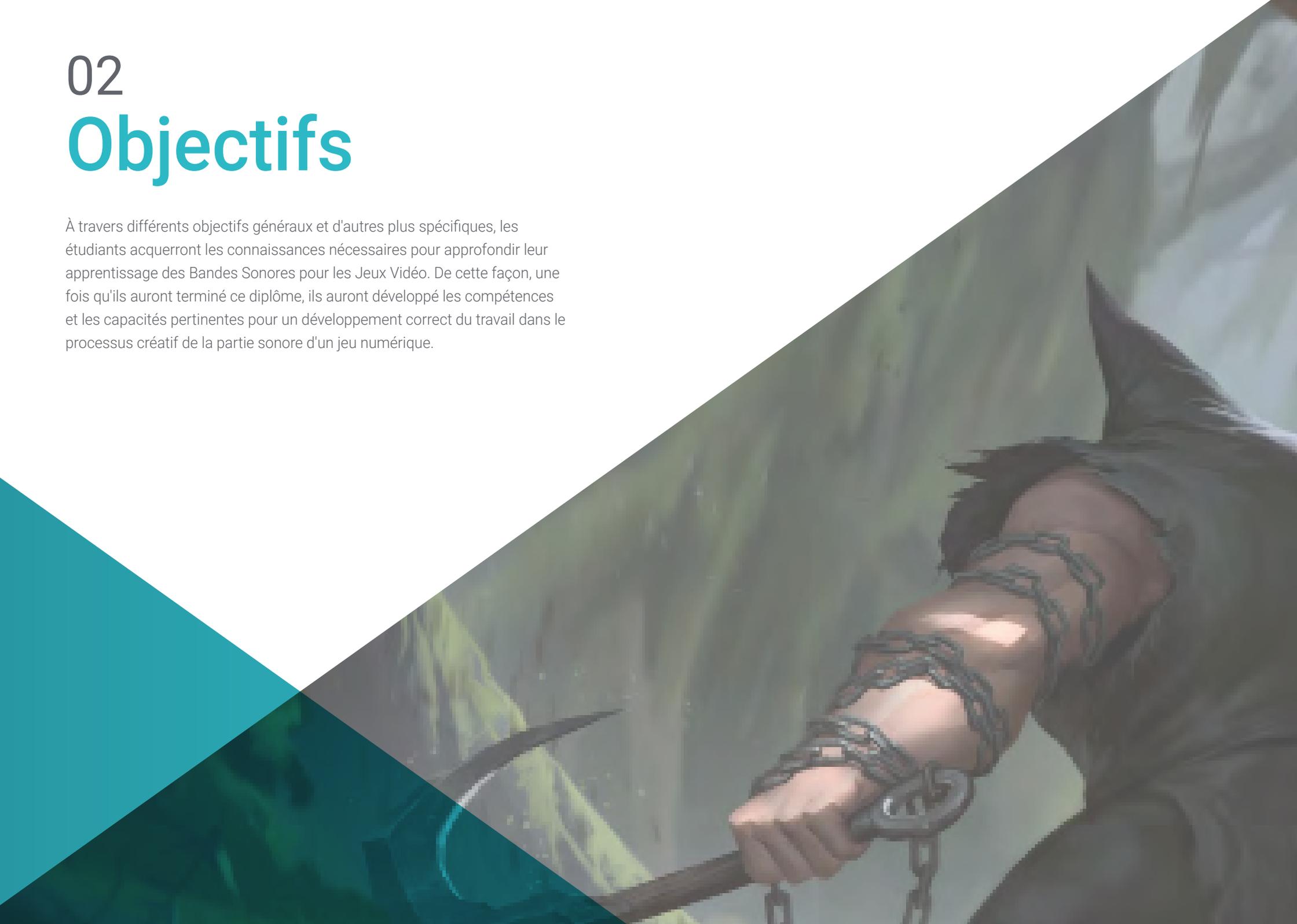
La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le Professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se vise à à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives créé par des experts reconnus.



02

Objectifs

À travers différents objectifs généraux et d'autres plus spécifiques, les étudiants acquerront les connaissances nécessaires pour approfondir leur apprentissage des Bandes Sonores pour les Jeux Vidéo. De cette façon, une fois qu'ils auront terminé ce diplôme, ils auront développé les compétences et les capacités pertinentes pour un développement correct du travail dans le processus créatif de la partie sonore d'un jeu numérique.



“

Avec ce Certificat, vous acquerez une vision globale des outils nécessaires au développement d'une bande sonore dans un jeu vidéo"



Objectifs généraux

- ◆ Créer, construire et gérer un espace et une équipe de travail
- ◆ Différencier les différents moyens de générer le son d'un jeu vidéo

“

Apprenez à connaître les différentes variations d'écoute qui interviennent dans les jeux vidéo, dans le but d'axer vos créations sur celles-ci”





Objectifs spécifiques

Module 1. La bande sonore dans le jeu vidéo

- ◆ Comprendre en profondeur les performances acoustiques et construire un espace approprié pour travailler
- ◆ Choisir le matériel et les composants nécessaires pour obtenir un résultat professionnel
- ◆ Comprendre les compétences des différents postes d'une équipe
- ◆ Différencier les différents types de jeux vidéo et leur relation avec la musique
- ◆ Assimiler les différents rôles et fonctions de la musique en tant que créatrice d'univers
- ◆ Comprendre le comportement de base du son
- ◆ Différencier les différents types d'écoute lors du mixage et de l'exportation d'un projet
- ◆ Connaître les tendances actuelles dans le monde de la composition musicale et du sound design pour les jeux vidéo

03

Direction de la formation

Ce Certificat dispose d'un corps enseignant composé de professionnels dans le domaine de la création de bandes sonores pour les jeux vidéo. Avec plusieurs projets réussis dans leur cursus, ils ont une grande expérience. Leur expérience sera très utile pour montrer à l'étudiant non seulement les connaissances théoriques mais aussi pour présenter différentes situations réelles qui peuvent se produire dans l'environnement de travail.



“

TECH dispose d'enseignants hautement qualifiés pour enseigner à l'étudiant l'utilisation d'outils et de processus pour la planification de la composition d'une bande sonore"

Directeur invité international

Le Docteur Alexander Horowitz est un directeur audio et un compositeur de jeux vidéo de premier plan, avec une solide carrière dans l'industrie du divertissement numérique. Il a occupé le poste de Directeur Audio pour Criterion chez Electronic Arts à Guildford, au Royaume-Uni. Sa spécialisation dans la conception sonore de jeux vidéo l'a amené à travailler sur des projets de premier plan, comme sa contribution à la bande sonore de *Hogwarts Legacy*, un jeu qui a reçu une nomination aux Grammy Awards.

Pendant sa carrière, il a également accumulé une expérience précieuse au sein de plusieurs entreprises renommées de l'industrie du jeu vidéo. Par exemple, il a été Directeur Audio chez *Improbable* et Responsable Audio au *Studio Gobo* à Brighton et Hove. En outre, il a joué un rôle clé dans la création d'expériences audio pour des titres AAA tels que *Red Dead Redemption 2* et *GTA V : Online* pour Rockstar North, ainsi que *Madden NFL 17* pour Electronic Arts. Ces expériences lui ont permis de développer une compréhension approfondie de la production et de la direction audio dans le contexte de projets de grande envergure.

Au niveau international, il a été reconnu pour son travail innovant dans le domaine de la conception sonore des jeux vidéo. Il a été nommé pour un prix BAFTA pour son travail sur le court métrage *Room 9* et a participé à la création de plusieurs jeux acclamés par la critique. Sa capacité à combiner créativité et technologie lui a valu une place de choix dans l'arène internationale de la conception audio pour les jeux vidéo.

Outre sa réussite professionnelle, le Docteur Alexander Horowitz a contribué à son domaine par le biais de la recherche. En effet, ses travaux comprennent des publications et des études sur le son pour les médias interactifs, ce qui lui a permis d'acquérir des connaissances précieuses et de réaliser des avancées dans son domaine.



Dr. Horowitz, Alexander

- Directeur Audio chez Criterion at Electronic Arts, Guildford, Royaume-Uni
- Directeur Audio chez Improbable
- Responsable Audio chez Studio Gobo
- Développeur Audio Principal chez FundamentalVR
- Responsable Audio chez The Imaginati Studios Ltd
- Testeur de Jeux chez Rockstar Games
- Assistant de Production Audio chez Electronic Arts (EA)
- Doctorat en Développement de Jeux à la Glasgow School of Art
- Master en Jeux Sérieux et Réalité Virtuelle à la Glasgow School of Art
- Master en Conception Sonore pour l'Image en Mouvement de la Glasgow School of Art
- Licence de Musique en Composition du Conservatoire Royal d'Ecosse

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



M. Raya Buenache, Alberto

- Musicien spécialiste de l'interprétation et de la composition pour les médias audiovisuels
- Directeur musical du Colmejazz Big Band
- Chef d'orchestre de l'Orchestre symphonique des jeunes de Colmenar Viejo
- Professeur de composition musicale pour les médias audiovisuels et de production musicale à l'EA Centre Artistique Musical
- Diplôme supérieur de musique en interprétation du Conservatoire Royal Supérieur de Musique de Madrid
- Maîtrise en composition pour médias audiovisuels (MCAV) du Centre de musique avancée Katarina Gurska



04

Structure et contenu

Grâce à un module théorique, les diplômés de ce diplôme acquerront les compétences et les connaissances nécessaires pour créer des bandes sonores en accord avec le thème du jeu vidéo lui-même. En apprenant les éléments qui interviennent dans le processus de création, il est possible d'obtenir de meilleurs résultats. Il convient de noter que ce programme d'études a été créé par des professionnels du secteur, qui souhaitent que les étudiants puissent développer avec succès leur travail dans le domaine professionnel.



“

Ce Certificat présente les contenus les plus innovants et complets pour le développement de bandes sonores de qualité”

Module 1. La bande sonore dans le jeu vidéo

- 1.1. L'espace de travail
 - 1.1.1. Aspects acoustiques
 - 1.1.2. Préparation d'une pièce
 - 1.1.3. Construction d'une pièce "Room into Room"
- 1.2. Le matériel de travail I: hardware
 - 1.2.1. L'ordinateur
 - 1.2.2. L'interface audio
 - 1.2.3. Les systèmes d'écoute et autres équipements
- 1.3. Matériel de travail II: logiciels
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. Kontakt
 - 1.3.3. Plug-ins
- 1.4. L'équipe de travail
 - 1.4.1. Structure de l'équipe
 - 1.4.2. Les fonctions de l'équipe
 - 1.4.3. Notre place au sein de l'équipe
- 1.5. Les types de jeux vidéo et les genres musicaux
 - 1.5.1. A qui s'adresse la musique?
 - 1.5.2. Personnalité et esthétique de la musique
 - 1.5.3. Relation entre la musique et le genre du jeu vidéo Genre du jeu vidéo
- 1.6. Rôles et fonctions de la musique
 - 1.6.1. La musique comme ambiance
 - 1.6.2. La musique en tant que créatrice de mondes
 - 1.6.3. Autres rôles
- 1.7. Le *Workflow* dans la composition musicale
 - 1.7.1. Planification, esthétique et création du DDM
 - 1.7.2. Premières idées et composition de la musique de démonstration
 - 1.7.3. Le produit final, de la démo au master



- 1.8. Le *Workflow* dans le montage et la conception sonore
 - 1.8.1. Planification et création de l'ADD
 - 1.8.2. Conception et montage
 - 1.8.3. Ajustement, synchronisation et test dans le moteur audio
- 1.9. Principes fondamentaux du son
 - 1.9.1. Caractéristiques
 - 1.9.2. Spectre de fréquence
 - 1.9.3. Enveloppe sonore
- 1.10. Son surround et 3D
 - 1.10.1. Son horizontal vs. Vertical
 - 1.10.2. Simulations audio 3D
 - 1.10.3. Systèmes *surround* et *Dolby Atmos*

“

Grâce aux connaissances que vous allez acquérir à travers le programme de ce diplôme, vous allez acquérir les compétences nécessaires pour développer une bande sonore qui donnera une touche distinctive au 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 Bande Sonore 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.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie”

Ce **Certificat en Bande Sonore 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 Bande Sonore pour les Jeux Vidéo**

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**





Certificat

Bande Sonore 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

Bande Sonore pour
les Jeux Vidéo