

Certificat

Création Audio pour Jeux vidéo 3D



tech universit 
technologique

Certificat Cr ation Audio pour Jeux vid o 3D

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/creation-audio-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

L'audio dans un projet *gamer* est fondamental pour garantir une expérience de jeu encore plus immersive et adaptée, favorisant l'inclusion dans le contexte et garantissant un scénario plus réaliste. C'est pourquoi les professionnels de ce domaine doivent avoir une connaissance détaillée des derniers développements liés à la création d'effets et à la composition de bandes sonores, ainsi que la maîtrise des outils et des logiciels à cet effet. Le cours de ce programme vous permettra de travailler sur ces aspects, ainsi que sur la création de voix et l'exportation et l'importation de différents formats audio dans les projets que vous développez. Pour ce faire, vous disposerez de 150 heures de contenus théoriques, pratiques et en ligne qui garantiront l'amélioration de vos compétences professionnelles dans la gestion sonore des jeux vidéo à travers une formation 100% en ligne conçue par des experts du secteur du divertissement audiovisuel.





“

Vous souhaitez devenir un véritable expert en audio professionnel pour les jeux vidéo 3D et VR? Inscrivez-vous à ce programme et obtenez-le en moins de 6 semaines et 100% en ligne”

L'audio adaptatif est fondamental pour tout projet de jeu vidéo, car il a une influence importante sur le résultat final et le degré de réalisme qui accompagnera le titre. Ce domaine comprend non seulement la bande sonore, qui est caractéristique et unique à chaque jeu, mais aussi les effets sonores, qui sont des aspects essentiels pour créer une expérience de jeu plus immersive pour le joueur. C'est pourquoi les professionnels de ce secteur doivent connaître en détail les tenants et aboutissants de la production, ainsi que les outils et logiciels qui leur permettent d'y parvenir de la manière la plus efficace et optimisée possible.

Pour cela, ils peuvent compter sur ce Certificat en Création Audio pour Jeux vidéo 3D, un programme conçu par des experts du secteur audiovisuel axé sur le divertissement qui comprend 150 heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et supplémentaires. Il s'agit d'une expérience académique 100% en ligne avec laquelle vous pourrez vous plonger dans l'étude de l'identité sonore du jeu vidéo et de ses multiples spécifications techniques en production, ainsi que dans la création d'effets sonores adaptés à chaque titre. D'autre part, le diplômé pourra également travailler sur la création de voix et l'évaluation de la qualité audio, en se concentrant, enfin, sur la préparation de bibliothèques pour la commercialisation.

À cette fin, ils bénéficieront d'une formation de 6 semaines, au cours desquelles ils pourront accéder au Campus Global sans limites et sans horaires, depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet, qu'il s'agisse d'un PC, d'une tablette ou d'un téléphone portable. En outre, tout le contenu peut être téléchargé dès le début du cours sur n'importe quel appareil doté d'une connexion internet, pour être consulté même après la fin de l'expérience académique. Il s'agit donc d'une opportunité unique de travailler sur la spécialisation de votre profil professionnel à travers une qualification multidisciplinaire, dynamique et accessible qui hissera votre talent au sommet du secteur des jeux vidéo.

Ce **Certificat en Création Audio 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 en jeux vidéo et en technologie
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Un diplôme grâce auquel vous apprendrez en détail les différents types de styles audio dans les jeux vidéo actuels: caractéristiques, avantages, recommandations d'utilisation"

“

Vous travaillerez sur les différents modèles audio spatiaux, en étant capable de mettre en œuvre les stratégies sonores les plus efficaces dans vos compétences”

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.

Vous pourrez accéder au Campus Virtuel depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion internet.

Un programme qui se penche sur l'évaluation de la complexité et de la typologie des projets de création audio dans les projets de jeux vidéo 3D et VR.



02 Objectifs

L'importance de l'aspect sonore dans ses multiples représentations lorsqu'on entreprend ou travaille sur un projet de jeu vidéo est la raison pour laquelle TECH a jugé nécessaire de développer un programme axé sur cet aspect. Par conséquent, son objectif est de permettre au diplômé de se spécialiser dans ce domaine en lui fournissant les informations les plus récentes et les plus exhaustives, lui permettant de connaître en détail les spécifications techniques de la création de bandes sonores, de voix ou d'effets sonores pour les titres de *Gaming*.



“

Vous souhaitez être capable de commercialiser des bibliothèques audio sur le marché actuel? Ce programme vous donnera les clés pour les préparer en fonction de leur typologie et de la manière la plus efficace qui existe"



Objectifs généraux

- ◆ Élaborer l'identité sonore d'un projet de jeu vidéo en 3D
- ◆ Concevoir le type d'audio approprié pour le projet, comme des voix, une bande sonore ou des effets sonores spéciaux
- ◆ Estimer l'effort de création audio pour travailler dans le cadre d'un plan de production et d'un *Timing* approprié

“

Ce Certificat vous permettra de vous perfectionner dans l'évaluation de la qualité audio grâce à une connaissance approfondie des tests et protocoles utilisés à cette fin"





Objectifs spécifiques

- ◆ Analyser les différents types de styles audio de jeux vidéo et les tendances du secteur
- ◆ Examiner les méthodes d'étude de la documentation d'un projet afin de construire un système audio
- ◆ Étudier les principales références pour extraire les points clés de l'identité sonore
- ◆ Concevoir l'identité sonore complète du jeu vidéo en 3D
- ◆ Déterminer les aspects essentiels de la création de la bande sonore du jeu vidéo et des effets sonores du projet
- ◆ Développer les aspects clés du travail avec les acteurs et actrices de la voix et de l'enregistrement des voix du jeu
- ◆ Compiler les méthodes et les formats d'exportation audio dans les jeux vidéo en utilisant les technologies actuelles
- ◆ Générer des bibliothèques de sons complètes pour les commercialiser sous forme de packs de Assets professionnels pour les studios de développement

03

Direction de la formation

Ce Certificat sera dirigé par un groupe de spécialistes dans le domaine de la production de jeux vidéo. Il s'agit d'une équipe ayant une longue et vaste expérience professionnelle dans le secteur et qui a également participé à d'autres projets universitaires. Par conséquent, leur expérience professionnelle et pédagogique les rend parfaits pour partager avec leurs diplômés les connaissances les plus récentes et les plus exhaustives liées à la création de l'audio pour les titres de *Gaming*.



“

Une équipe d'experts en musique et en production sonore vous fournira le meilleur matériel théorique, pratique et complémentaire afin que vous puissiez connaître en détail les tenants et aboutissants de ce domaine"

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

professeurs

M. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Producteur chez Cateffects S.L.
- ◆ Composition et conception de musique originale pour les médias audiovisuels et les jeux vidéo
- ◆ Concepteur audio et compositeur musical à Risin' Goat S.L.
- ◆ Technicien audio de doublage audiovisuel chez SOUNDUB S.A.
- ◆ Créateur de contenu pour le Master Talentum de Création de jeux vidéo en Téléphonie Éducation Digital
- ◆ Technicien Supérieur de Formation Professionnelle du Son de l'Université Francisco de Vitoria
- ◆ Diplôme intermédiaire d'éducation musicale officielle du Conservatoire Manuel de Falla, avec spécialisation en Piano et Saxophone



04

Structure et contenu

Ce Certificat comprend 150 heures des meilleurs et des plus innovants contenus théoriques, pratiques et en ligne sélectionnés par l'équipe pédagogique sur la base de deux critères: les directives de qualité exigeantes imposées par TECH et l'actualité immédiate du secteur des jeux vidéo. Grâce à cela, il a été possible de créer un programme exhaustif, dynamique, multidisciplinaire et austère, avec lequel tout diplômé pourra travailler à l'amélioration de ses compétences professionnelles de manière garantie.



“

L'obtention de ce Certificat vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour créer des effets sonores fonctionnels adaptés aux différents types de projets de jeux que vous pourrez développer"

Module 1. Audio Professionnel pour les Jeux vidéo 3d en RV

- 1.1. Audio dans les jeux vidéo professionnels 3D
 - 1.1.1. Audio dans les jeux
 - 1.1.2. Types de styles audio dans les jeux vidéo actuels
 - 1.1.3. Modèles audio spatiaux
- 1.2. Étude préliminaire des matériaux
 - 1.2.1. Étude de la documentation relative à la conception des jeux
 - 1.2.2. Étude de la documentation de conception des niveaux
 - 1.2.3. Évaluation de la complexité et de la typologie du projet de création de l'audio
- 1.3. Étude des références sonores
 - 1.3.1. Liste des principales références par similitude avec le projet
 - 1.3.2. Références audio d'autres médias pour donner au jeu vidéo son identité
 - 1.3.3. Étude des références et élaboration de conclusions
- 1.4. Conception de l'identité sonore du jeu vidéo
 - 1.4.1. Principaux facteurs influençant le projet
 - 1.4.2. Aspects pertinents dans la composition de l'audio: instrumentation, autres
 - 1.4.3. Définition des voix
- 1.5. Création de la bande sonore
 - 1.5.1. Liste d'environnements et d'audios
 - 1.5.2. Définition du motif, du thème et de l'instrumentation
 - 1.5.3. Composition et test audio de prototypes fonctionnels
- 1.6. Création d'effets sonores (FX)
 - 1.6.1. Effets sonores: types de FX et liste complète selon les besoins du projet
 - 1.6.2. Définition du motif, du thème et de la création
 - 1.6.3. Évaluation des effets sonores et essais sur des prototypes fonctionnels



- 1.7. Création de la voix
 - 1.7.1. Types de voix et liste de phrases
 - 1.7.2. Recherche et évaluation d'acteurs et actrices de doublage
 - 1.7.3. Évaluation des enregistrements et test des voix sur des prototypes fonctionnels
- 1.8. Évaluation de la qualité audio
 - 1.8.1. Élaboration de sessions d'écoute avec l'équipe de développement
 - 1.8.2. Intégration de tous les audios dans un prototype fonctionnel
 - 1.8.3. Test et évaluation des résultats obtenus
- 1.9. Exportation, formatage et importation d'audio dans le projet
 - 1.9.1. Formats audio et compression dans les jeux vidéo
 - 1.9.2. Exportation audio
 - 1.9.3. Importer de l'audio dans le projet
- 1.10. Préparation de bibliothèques audio pour la commercialisation
 - 1.10.1. Conception de bibliothèques sonores polyvalentes pour les professionnels du jeu vidéo
 - 1.10.2. Sélection de l'audio par type: bande sonore, effets et voix
 - 1.10.3. Marketing des bibliothèques de Assets d'audio

“ *Une expérience académique unique qui élèvera vos connaissances et vos compétences professionnelles au sommet de l'industrie du jeu, au même titre que celles exigées par les grandes entreprises telles que Sony et Nintendo*”

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 Création Audio 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.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"

Ce **Certificat en Création Audio 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 Création Audio pour Jeux vidéo 3D**

N.º d'heures officielles: **150 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
Création Audio 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

Création Audio
pour Jeux vidéo 3D