

Certificat Avancé

Design Sonore et Musical de Jeux Vidéo



Certificat Avancé Design Sonore et Musical 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: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-design-sonore-musical-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

Certains des meilleurs jeux vidéo de l'histoire sont surtout connus pour leur musique et leur conception sonore. Ce sont des éléments qui sont souvent sous-estimés mais qui sont en fait fondamentaux pour une expérience de jeu agréable et amusante. Cependant, il existe une pénurie de concepteurs sonores et de compositeurs de musique spécialisés dans les jeux vidéo, de sorte que les grandes entreprises du secteur cherchent désespérément à trouver du personnel qualifié. Ce diplôme offre aux étudiants la possibilité de devenir des professionnels recherchés dans ce domaine, en obtenant toutes les connaissances spécialisées nécessaires pour entrer dans l'industrie du jeu vidéo.



“

*Concevoir le son et composer la
musique des prochains grands
succès du monde des jeux vidéo”*

Parmi les plus grands jeux vidéo de l'histoire, nombreux sont ceux dont la caractéristique principale est une conception sonore soigneusement élaborée et une musique distinctive dont on se souvient des années après leur sortie. Cependant, c'est souvent un élément sous-estimé et négligé, alors qu'il est fondamental pour une expérience de jeu agréable.

Le secteur des jeux vidéo est en plein essor et s'est déjà imposé comme l'une des industries les plus rentables au monde. Des millions de joueurs attendent les nouveaux titres de leurs entreprises préférées. Mais il s'agit d'une discipline relativement nouvelle et il n'y a pas toujours de personnel qualifié prêt à relever les défis spécifiques des jeux vidéo, qui sont très différents de ceux d'autres disciplines comme le cinéma.

C'est pourquoi il existe un besoin pour un apprentissage entièrement orienté vers ce secteur, qui enseigne les connaissances particulières de cet art, et plus spécifiquement du design sonore et musical dans les jeux vidéo. Ainsi, ce Certificat Avancé en Design Sonore et Musical de Jeux Vidéo est la réponse à ce problème, car il offre des connaissances spécifiques à la discipline.

Grâce à ce programme, les étudiants seront en mesure de concevoir et de composer du son et de la musique pour différents titres de production et jeux vidéo, de sorte qu'à la fin de leurs études, ils seront des professionnels parfaitement formés pour le marché du travail qui les attend.

Ce **Certificat Avancé en Design Sonore et Musical de Jeux Vidéo** contient le programme plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Connaissances spécifiques en matière de conception sonore, préparées pour les futurs professionnels du secteur
- ◆ Une attention particulière est accordée à l'importance de la composition musicale dans les jeux vidéo
- ◆ Contextualisation du champ sonore dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Créez la bande sonore du jeu vidéo de vos rêves"

“

Vous pourriez être le John Williams de la composition de jeux vidéo: ce programme est le premier pas pour y parvenir"

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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 cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Spécialisez-vous et devenez le membre le plus utile de votre entreprise de jeux vidéo.

Sans une bonne conception sonore, un jeu vidéo n'a pas d'âme: apprenez avec TECH et soyez le meilleur concepteur sonore de votre environnement.



02

Objectifs

L'objectif de ce programme est de faire des étudiants les prochains leaders en matière de Design Sonore et Musical des Jeux Vidéo, en ouvrant la voie à de nouvelles voies sonores dans les jeux vidéo d'aujourd'hui. Avec ce programme, les étudiants pourront obtenir tous les outils nécessaires pour devenir le meilleur expert de leur environnement dans ce domaine, devenant ainsi indispensables au niveau professionnel.



“

*L'objectif de TECH est de vous permettre
de concevoir le son des jeux vidéo de
votre société préférée"*

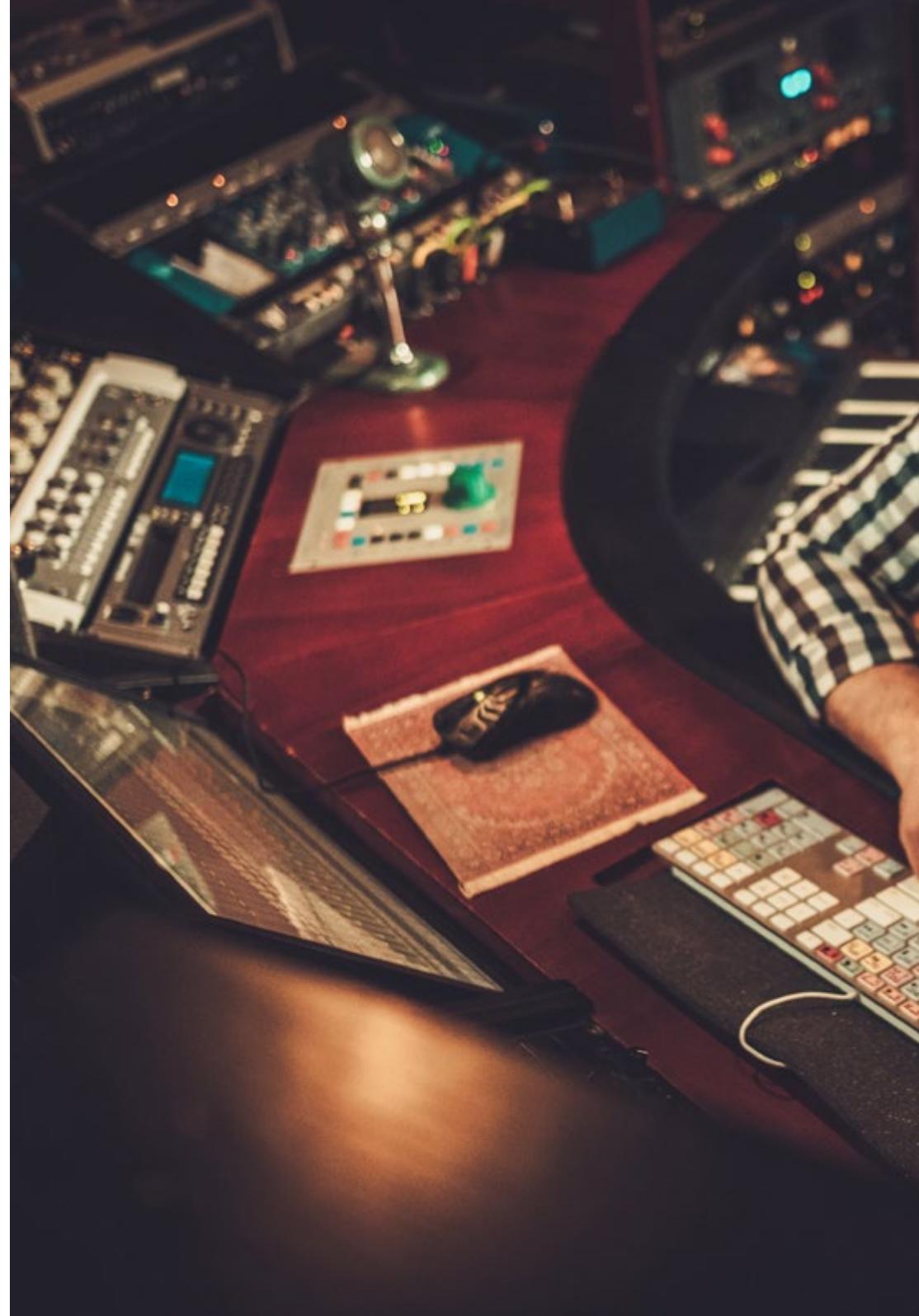


Objectifs généraux

- ◆ 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
- ◆ Être capable de créer une Startup indépendante de divertissement numérique



TECH vous aide à faire figurer votre nom au générique du prochain jeu vidéo à succès mondial"





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. Document de Design

- ◆ Rédiger et illustrer un document de conception professionnelle
- ◆ Connaître chacune des parties de la conception: idée générale, marché, gameplay, mécanique, niveaux, progression, éléments de jeu, HUD et interface
- ◆ Connaître le processus de conception d'un document de conception ou GDD afin d'être capable de représenter sa propre idée de jeu dans un document compréhensible, professionnel et bien élaboré

Module 3. Design Sonore et Musical

- ◆ Réaliser la composition et le développement de la musique
- ◆ Concevoir un logiciel de composition musicale
- ◆ Savoir mener à bien le processus de production et de post-production
- ◆ Apprendre à réaliser un mixage interne et une conception sonore
- ◆ Utiliser des bibliothèques de sons, des sons synthétiques et des sons Foley
- ◆ Connaître les techniques de composition pour les jeux vidéo

03

Direction de la formation

Le meilleur corps enseignant attend les étudiants pour leur offrir le meilleur contenu spécialisé qui leur ouvrira les portes professionnelles des meilleures entreprises du secteur. Grâce à leur expérience et à leur recherche permanente de l'excellence, les étudiants pourront bénéficier d'un savoir innovant à la portée de peu de gens. C'est pourquoi ce Certificat Avancé est une excellente opportunité pour tous ceux qui souhaitent devenir un spécialiste du design sonore et musical dans les jeux vidéo.



“

*Les meilleurs professeurs pour
les meilleurs futurs concepteurs
sonores de jeux vidéo”*

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

M. Carrion, Rafael

- ◆ Designer sonore et programmeur audio
- ◆ Diplôme d'ingénieur Industrielle. Université Polytechnique de Valence. 2018
- ◆ Master en Programmation de Jeux vidéo. Université Ouverte de Cataluña, Barcelone. 2021
- ◆ Cours de production Audio pour les Jeux avec WWISE. Berklee. 2019
- ◆ Programmeur audio chez Women in Games. Actuellement

04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme a été créé par les meilleurs experts du secteur, offrant les connaissances les plus spécialisées, les plus approfondies et les plus complètes disponibles dans le domaine du Design Sonore et Musical des Jeux Vidéo. Ainsi, à travers trois Grâce à des modules qui explorent tous les éléments concernant cette matière, les étudiants pourront développer les compétences nécessaires pour devenir un professionnel de référence.





“

Le meilleur cursus vous attend pour que vous puissiez devenir un concepteur sonore de jeux vidéo de premier plan”

Module 1. Le design de 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 joueur
 - 1.3.1. Explorateur et social
 - 1.3.2. Assassin et gagnants
 - 1.3.3. Différences
- 1.4. Compétences du joueur
 - 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 de 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. Document de Design

- 2.1. Structure d'un document
 - 2.1.1. Document de Design
 - 2.1.2. La structure de l'ensemble
 - 2.1.3. Style
- 2.2. Idée générale, marché et références
 - 2.2.1. Idée générale
 - 2.2.2. Marché
 - 2.2.3. Références
- 2.3. Cadre, histoire et personnages
 - 2.3.1. Réglages
 - 2.3.2. Histoire
 - 2.3.3. Personnages
- 2.4. Gameplay, mécanismes et ennemis
 - 2.4.1. Gameplay
 - 2.4.2. Mécaniques
 - 2.4.3. Ennemis et NPCs
- 2.5. Contrôles
 - 2.5.1. Commande
 - 2.5.2. Portable
 - 2.5.3. Ordinateur
- 2.6. Niveaux et progression
 - 2.6.1. Niveaux
 - 2.6.2. Visite
 - 2.6.3. Progression

- 2.7. Items, compétences et éléments
 - 2.7.1. Items
 - 2.7.2. Compétences
 - 2.7.3. Éléments
- 2.8. Réalisations
 - 2.8.1. Médailles
 - 2.8.2. Personnages secrets
 - 2.8.3. Points bonus
- 2.9. HUD et interface
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interface
 - 2.9.3. Structure
- 2.10. Sauvegarde et ajout
 - 2.10.1. Sauvegarde
 - 2.10.2. Informations en annexe
 - 2.10.3. Détails finaux

Module 3. Design Sonore et Musical

- 3.1. Composition
 - 3.1.1. Composition linéaire
 - 3.1.2. Composition non linéaire
 - 3.1.3. Création de thèmes
- 3.2. Développement musical
 - 3.2.1. Instrumentation
 - 3.2.2. L'orchestre et ses sections
 - 3.2.3. Électronique
- 3.3. Software
 - 3.3.1. Cubase Pro
 - 3.3.2. Instruments virtuels
 - 3.3.3. Plug-ins
- 3.4. Orchestration
 - 3.4.1. Orchestration MIDI
 - 3.4.2. Synthétiseurs et instruments numériques
 - 3.4.3. Prémélange

- 3.5. PostProducción
 - 3.5.1. Post-production
 - 3.5.2. Finale
 - 3.5.3. Plug-ins
- 3.6. Mélange
 - 3.6.1. Mélange interne
 - 3.6.2. Formats
 - 3.6.3. Conception sonore
- 3.7. Production
 - 3.7.1. Bibliothèques sonores
 - 3.7.2. Son synthétique
 - 3.7.3. Foley
- 3.8. Techniques de composition pour les jeux vidéo
 - 3.8.1. Analyse I
 - 3.8.2. Analyse II
 - 3.8.3. Création de loops
- 3.9. Systèmes adaptatifs
 - 3.9.1. Re- secuenciación horizontal
 - 3.9.2. Remixage vertical
 - 3.9.3. Transitions et stingers
- 3.10. Intégration
 - 3.10.1. Unity 3D
 - 3.10.2. FMOD
 - 3.10.3. Mater Audio



Après avoir terminé ce Certificat Avancé, vous serez mieux qualifié pour évoluer dans ce domaine"

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.



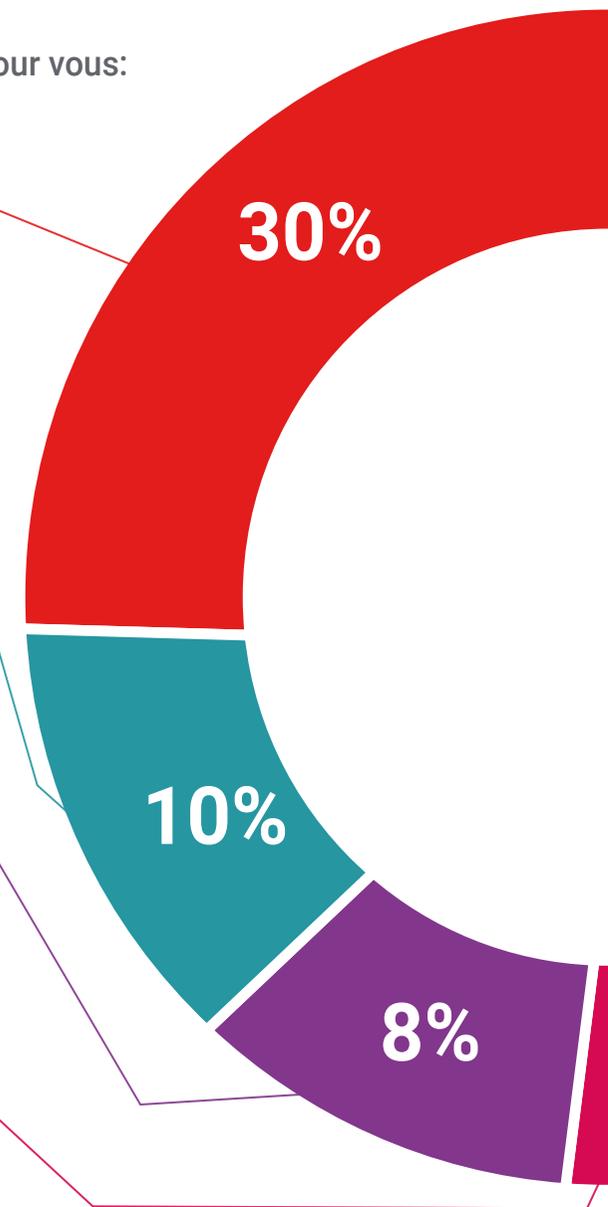
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Design Sonore et Musical de Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Réussissez ce programme, recevez votre diplôme du TECH sans avoir à remplir des formalités administratives compliquées”

Ce **Certificat Avancé en Design Sonore et Musical 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 Design Sonore et Musical de Jeux Vidéo**

N.º d'heures Officielles: **450 h.**





Certificat Avancé
Design Sonore et Musical
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

Design Sonore et Musical de Jeux Vidéo

