

Certificat Avancé

Harmonie et Orchestration pour les Jeux Vidéo



Certificat Avancé Harmonie et Orchestration 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.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-harmonie-orchestration-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

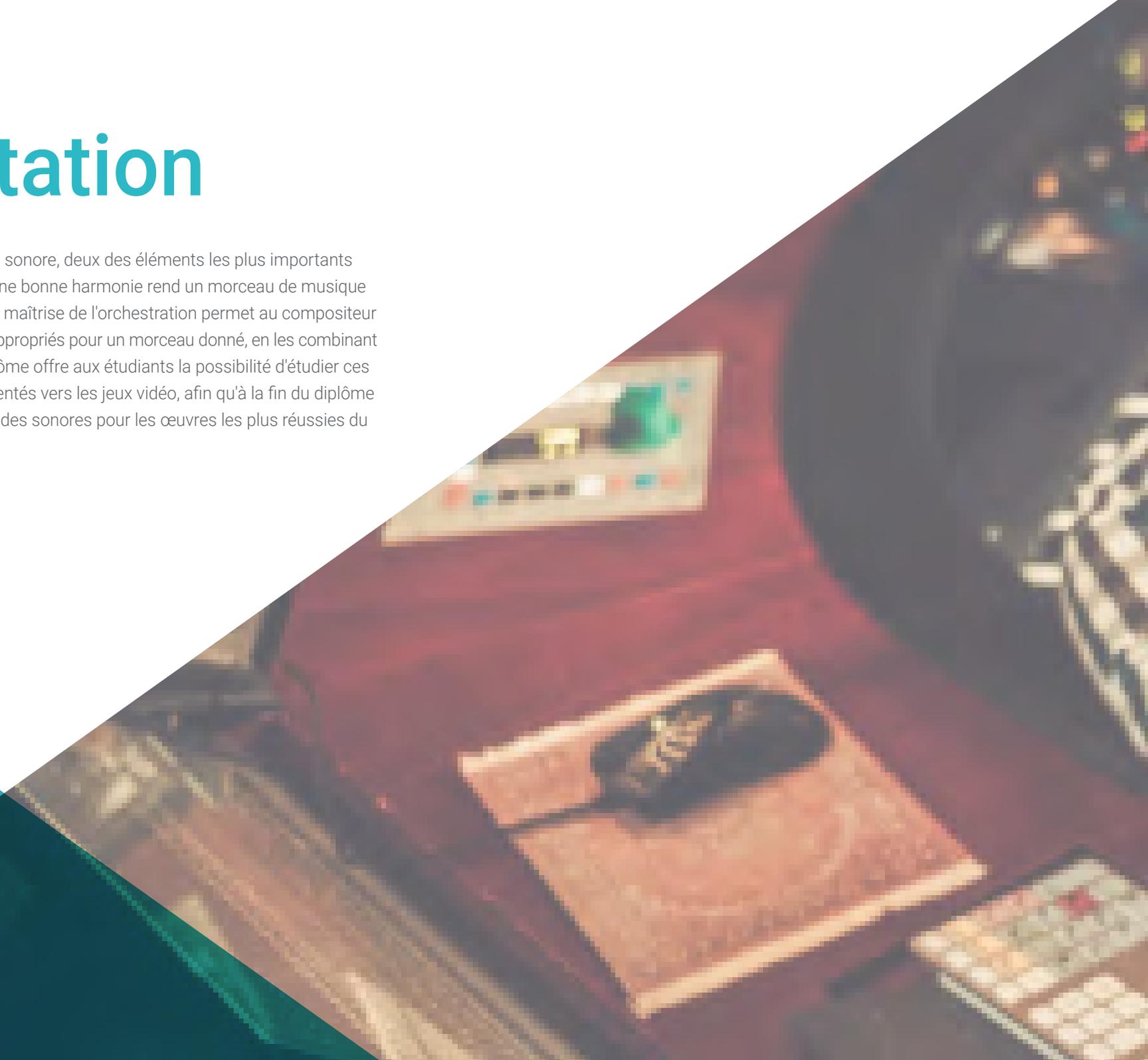
Diplôme

page 30

01

Présentation

Lors de la composition d'une bande sonore, deux des éléments les plus importants sont l'harmonie et l'orchestration. Une bonne harmonie rend un morceau de musique significatif et agréable à écouter. La maîtrise de l'orchestration permet au compositeur de choisir les instruments les plus appropriés pour un morceau donné, en les combinant de manière équilibrée. Ainsi, ce diplôme offre aux étudiants la possibilité d'étudier ces aspects en profondeur, toujours orientés vers les jeux vidéo, afin qu'à la fin du diplôme ils puissent créer les meilleures bandes sonores pour les œuvres les plus réussies du présent et du futur.



“

Apprenez en profondeur les clés de l'harmonie et de l'orchestration musicale et composez de superbes bandes sonores pour les prochains jeux vidéo à succès"

Deux des principales clés de la composition musicale sont l'harmonie et l'orchestration. En maîtrisant ces deux éléments, un musicien peut développer et créer des morceaux complexes dédiés à différents domaines. Cependant, le monde des jeux vidéo nécessite un apprentissage spécifique qui prend en compte toutes ses particularités. Ainsi, ce Certificat Avancé en Harmonie et Orchestration pour les Jeux Vidéo est parfait pour ceux qui veulent approfondir ces deux questions.

Ainsi, ce diplôme aborde des aspects tels que la construction d'accords, les renversements, les modes et les relations harmoniques modales, les modes ethniques et synthétiques, les couleurs harmoniques, le dodécaphonisme, l'orchestration pour chaque famille instrumentale ou les techniques d'orchestration pour les *Samplers*, entre autres.

Les étudiants pourront également profiter d'une méthodologie innovante d'enseignement 100% en ligne qui met l'accent sur la pratique et qui s'adapte à toutes leurs circonstances, afin qu'ils puissent combiner leur vie professionnelle avec leurs études. De plus, ils disposeront d'un corps enseignant de haut niveau, composé de prestigieux compositeurs musicaux, et d'une série de ressources didactiques présentées en format multimédia qui faciliteront tout le processus d'apprentissage.

Ce **Certificat Avancé en Harmonie et Orchestration 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 composition et production sonore spécialisés dans les jeux vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé 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



Maîtrisez les particularités de chaque famille d'instruments et appliquez-les à vos orchestrations pour les bandes-son des jeux vidéo les plus internationalement reconnus"

“

Une bonne orchestration est essentielle pour le succès d'un jeu vidéo. Spécialisez-vous et progressez professionnellement grâce aux nouvelles compétences que vous développerez dans ce Certificat Avancé"

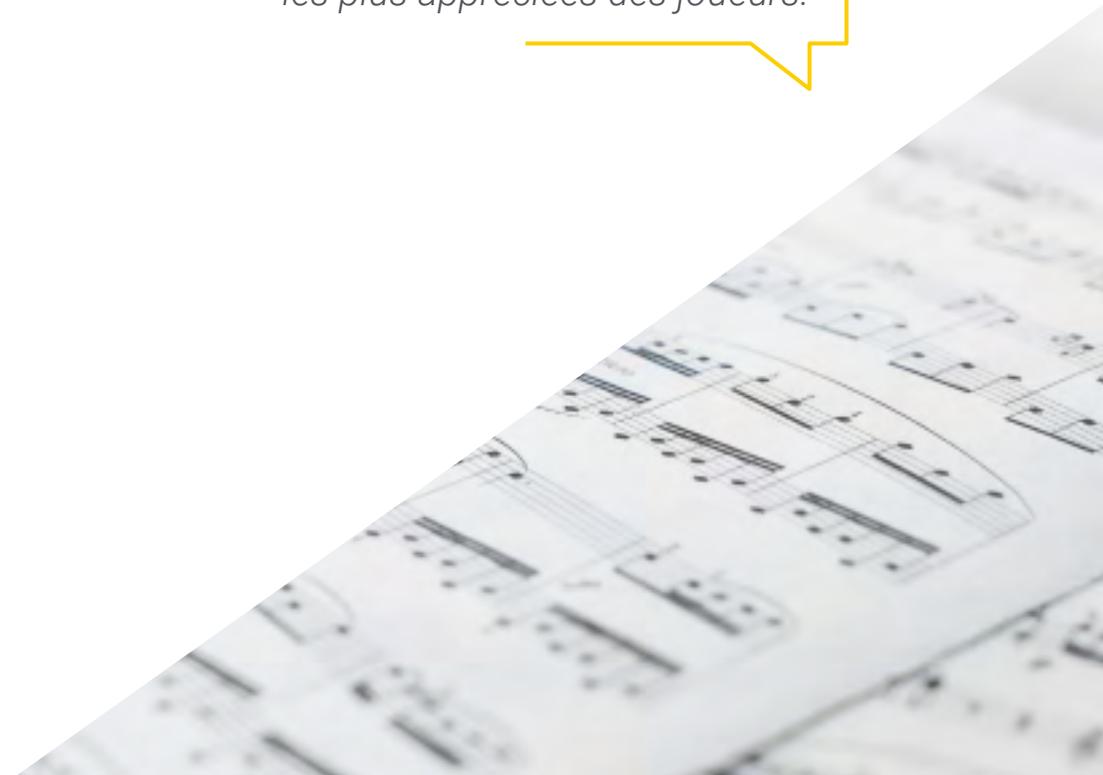
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

Le système d'apprentissage 100% en ligne de TECH vous permet de choisir où et quand étudier, car il s'adapte à votre situation personnelle et professionnelle.

Plongez dans une harmonie avancée pour composer les bandes sonores les plus appréciées des joueurs.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Harmonie et Orchestration pour les Jeux Vidéo est de s'assurer que les étudiants qui obtiennent le diplôme ont tous les outils nécessaires pour composer de grands morceaux de musique pour tout type de jeu vidéo. Ainsi, en se concentrant sur les concepts d'harmonie et d'orchestration, ce programme prépare les professionnels à faire face aux défis actuels de la composition pour les jeux vidéo, afin qu'ils puissent intégrer dans leur travail toutes les compétences nécessaires pour attirer l'attention des grandes sociétés de développement de cette industrie.



“

Vous serez en mesure de composer de superbes bandes sonores grâce à tout ce que vous apprendrez sur l'harmonie dans ce Certificat Avancé"



Objectifs généraux

- ◆ Avoir une compréhension approfondie de la construction et des mouvements d'accords de base
- ◆ Différencier et utiliser les différents types de modes modernes
- ◆ Apprendre de manière approfondie comment gérer les constructions harmoniques en dehors de la tonalité
- ◆ Distinguer les différents instruments et l'utilisation appropriée d'un orchestre traditionnel et d'un orchestre virtuel
- ◆ Avoir une connaissance et une maîtrise approfondie des différentes techniques spécifiques à la composition pour les jeux vidéo

“

Ce Certificat Avancé est ce que vous recherchez: inscrivez-vous et accédez aux meilleures connaissances sur l'harmonie et l'orchestration appliquées aux jeux vidéo”





Objectifs spécifiques

Module 1. Harmonie de base

- ♦ Avoir une large compréhension des concepts de l'harmonie
- ♦ Comprendre la construction et la typologie des accords
- ♦ Analyser les mouvements caractéristiques et les règles d'enchaînement des accords
- ♦ Assimiler les fonctions tonales, les mouvements de tension-repos et le rythme harmonique
- ♦ Inverser un accord sous toutes ses formes
- ♦ Apprendre les différentes notes étrangères que l'on trouve dans l'harmonie
- ♦ Apprendre les différentes notes étrangères que l'on trouve dans la mélodie
- ♦ Assimiler le fonctionnement de la dominante en tant que section harmonique
- ♦ Comprendre l'évolution harmonique de la tonalité au chromatisme

Module 2. Harmonie avancée

- ♦ Classifier et définir les modes modernes en termes de leurs mouvements et degrés modaux
- ♦ Relier les différents types d'accords modaux
- ♦ Apprendre de manière complète la construction et l'utilisation des différents modes ethniques
- ♦ Apprendre de manière exhaustive la construction et l'utilisation des différents modes synthétiques
- ♦ Analyser la différence entre tonalité, atonalité et les différentes couleurs harmoniques
- ♦ Assimiler les concepts de l'harmonie extra-tonale
- ♦ Comprendre de manière approfondie et différencier les différentes méthodes de la musique d'avant-garde

Module 3. Orchestration acoustique et virtuelle

- ♦ Comprendre la construction et les différentes formations de l'orchestre
- ♦ Différencier les instruments par leur construction et la façon dont ils produisent le son
- ♦ Comprendre de manière générale l'utilisation de la section des cordes pour les différents moments sonores de l'orchestre
- ♦ Classer les différents types d'instruments de percussion en fonction de leur construction
- ♦ Apprendre en détail le fonctionnement d'autres instruments moins courants dans l'orchestre traditionnel
- ♦ Faire une grande différence entre le comportement d'un orchestre réel et celui d'un orchestre virtuel
- ♦ Contrôler les différentes sections d'un orchestre virtuel

03

Direction de la formation

Ce Certificat Avancé en Harmonie et Orchestration pour les Jeux Vidéo dispose d'un corps professoral compétent ayant une grande expérience de la composition, de l'orchestration et de la direction de formations musicales. De plus, ils ont une connaissance approfondie de l'industrie du jeu vidéo et savent quels profils professionnels et quelles compétences sont les plus demandés. Ils fourniront donc aux étudiants toutes les clés pour réussir dans ce secteur complexe et passionnant.





“

Le corps enseignant de ce Certificat Avancé vous guidera pour apprendre toutes les clés de l'orchestration et de l'harmonie appliquées à la composition de jeux vidéo"

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

Ce Certificat Avancé en Harmonie et Orchestration pour les Jeux Vidéo est composé de 3 modules à travers lesquels les étudiants étudieront en profondeur des aspects tels que la dissonance harmonique, le diatonisme et la modulation, les modes modernes, les accords principaux et secondaires, l'omission harmonique, l'indéterminisme et le minimalisme, l'orchestre hybride, l'orchestration pour les cuivres, les bois et les cordes et l'écriture dédiée au contrepoint, entre autres.



“

*Ces contenus feront de
vous un grand spécialiste de
l'orchestration pour les jeux vidéo"*

Module 1. Harmonie de base

- 1.1. Harmonie
 - 1.1.1. La portée, les clés, les notes et les figures
 - 1.1.2. Les signatures temporelles
 - 1.1.3. Intervalles
- 1.2. Construction des accords: types et disposition
 - 1.2.1. Classification
 - 1.2.2. Disposition des accords
 - 1.2.3. Duplications
- 1.3. Construction des accords: mouvements
 - 1.3.1. Mouvements harmoniques
 - 1.3.2. Octaves, unisson et quintes successives et résultantes
 - 1.3.3. Enchaînement d'accords
- 1.4. Les progressions harmoniques
 - 1.4.1. Fonctions tonales
 - 1.4.2. Le rythme harmonique
 - 1.4.3. Cadences
- 1.5. Inversions
 - 1.5.1. Le premier renversement
 - 1.5.2. La deuxième inversion
 - 1.5.3. L'inversion dans les cadences
- 1.6. Les notes étranges: la dissonance harmonique
 - 1.6.1. La dissonance harmonique et mélodique
 - 1.6.2. Les notes étranges dans la dissonance harmonique
 - 1.6.3. Retard et appoggiature
- 1.7. Notes étranges: dissonance mélodique
 - 1.7.1. Notes étrangères dans la dissonance mélodique
 - 1.7.2. Notes de passage, de perlage, d'escapade, d'anticipation et de pédale.
 - 1.7.3. L'action combinée des notes étrangères
- 1.8. Les notes étrangères dans les accords
 - 1.8.1. Septième de dominante
 - 1.8.2. Septième sensible et septième du second degré
 - 1.8.3. Les accords de septième restants

- 1.9. L'harmonie de dominante
 - 1.9.1. Harmonie de la dominante
 - 1.9.2. Dominante de la dominante
 - 1.9.3. Dominantes secondaires
- 1.10. Évolution vers le chromatisme
 - 1.10.1. Diatonisme et modulation
 - 1.10.2. Le chromatisme expressif
 - 1.10.3. Perte de la fonction tonale

Module 2. Harmonie avancée

- 2.1. Les modes modernes
 - 2.1.1. Classification des modes
 - 2.1.2. Le degré modal
 - 2.1.3. Opération modale
- 2.2. Les relations harmoniques modales
 - 2.2.1. Accords majeurs et mineurs
 - 2.2.2. Cadences modales
 - 2.2.3. L'harmonisation modale
- 2.3. Utilisation tonale de la modalité
 - 2.3.1. Fonction tonale de l'accord modal
 - 2.3.2. Cadences tonales avec accords modaux
 - 2.3.3. Utilisation tonale de l'accord modal
- 2.4. Les modes ethniques
 - 2.4.1. Les degrés modaux
 - 2.4.2. Usage tonal
 - 2.4.3. Accord modal
- 2.5. Les modes synthétiques
 - 2.5.1. Construction
 - 2.5.2. Les degrés modaux
 - 2.5.3. Usage tonal
- 2.6. Utilisation tonale des modes ethniques et synthétiques
 - 2.6.1. L'idée
 - 2.6.2. Fonctions tonales
 - 2.6.3. L'accord comme couleur harmonique

- 2.7. Couleurs harmoniques: tonalité et atonalité
 - 2.7.1. Tonalité vs. Atonalité
 - 2.7.2. Accords non fonctionnels
 - 2.7.3. Omission harmonique
- 2.8. Couleurs harmoniques: constructions
 - 2.8.1. Construction d'accords dans différents intervalles
 - 2.8.2. Accords superposés
 - 2.8.3. Accord modal coloré
- 2.9. Harmonie extra-tonale
 - 2.9.1. Bitonalité
 - 2.9.2. Polytonalité vs. Atonalité
 - 2.9.3. Dodécaphonisme et sérialisme
- 2.10. La musique aléatoire
 - 2.10.1. La musique aléatoire
 - 2.10.2. Indéterminisme
 - 2.10.3. Minimalisme

Module 3. Orchestration acoustique et virtuelle

- 3.1. L'orchestre
 - 3.1.1. Instruments
 - 3.1.2. Formats
 - 3.1.3. L'orchestre hybride
- 3.2. Instruments
 - 3.2.1. Construction et classification
 - 3.2.2. Techniques
 - 3.2.3. Effets de timbre
- 3.3. Orchestration pour cordes
 - 3.3.1. Plans sonores
 - 3.3.2. Contrapuntique vs. Homophone
 - 3.3.3. Accompagnement d'un soliste
- 3.4. Orchestration pour l'accompagnement des bois et des cordes
 - 3.4.1. Contrapuntique vs. Homophone
 - 3.4.2. Utilisation des bois pour les contrastes de couleurs
 - 3.4.3. Les effets spéciaux

- 3.5. Orchestration pour cuivres et ensemble avec bois et cordes
 - 3.5.1. Utilisations et duplications
 - 3.5.2. Mélodie, écriture homophonique et contrapuntique
 - 3.5.3. Apogée du son et effets timbriques
- 3.6. La section de percussion
 - 3.6.1. Classification des instruments
 - 3.6.2. Nombre et répartition des instrumentistes
 - 3.6.3. Notation des instruments à percussion
- 3.7. Autres instruments.
 - 3.7.1. Instruments à clavier
 - 3.7.2. Instruments à cordes sans archet
 - 3.7.3. Orchestration pour ces instruments
- 3.8. Différences entre *Samplers* et un véritable orchestre
 - 3.8.1. Dynamique, équilibre et panoramique
 - 3.8.2. *Couches*
 - 3.8.3. *Touches à effleurement*
- 3.9. Techniques d'orchestration pour les *Samplers Patches Ensemble*
 - 3.9.1. Un son plein et puissant
 - 3.9.2. Utilisation de *Patches Ensemble*
 - 3.9.3. Cordes: *Sustain, Tremolo et Staccato*
- 3.10. Techniques d'orchestration pour les *Samplers*: les remplissages
 - 3.10.1. Les timbales
 - 3.10.2. Le remplissage de l'orchestre et des percussions
 - 3.10.3. Le jumelage entre le chœur et l'orchestre



Inscrivez-vous dès maintenant et devenez un compositeur très apprécié et demandé par les meilleures sociétés de développement de jeux 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 Avancé en Harmonie et Orchestration 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 Avancé 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 Avancé en Harmonie et Orchestration 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 Harmonie et Orchestration pour les Jeux Vidéo**

N.º d'Heures Officielles: **450**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat Avancé
Harmonie et
Orchestration
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

Harmonie et Orchestration
pour les Jeux Vidéo