

Certificat Avancé

Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo



Certificat Avancé Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-conception-sonore-creativite-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

L'un des éléments les plus importants d'un jeu vidéo est son son. De la musique aux voix, en passant par les effets sonores, cette composante marque l'identité d'une œuvre audiovisuelle et est capable d'en faire une référence pour des millions de joueurs. C'est pourquoi le sound design est l'une des facettes auxquelles les grandes entreprises consacrent le plus d'efforts, s'appuyant sur de grands spécialistes pour leurs jeux vidéo. Ce diplôme offre aux professionnels une étude approfondie du sujet, leur donnant la possibilité d'accéder aux derniers développements en matière de *Foley* et de mise en œuvre de l'audio interactif, entre autres questions importantes.



“

Devenez un spécialiste du design sonore pour les jeux vidéo grâce à ce Certificat Avancé, qui vous donne tous les outils nécessaires pour progresser professionnellement dans cette industrie puissante"

La spécialisation croissante du secteur des jeux vidéo a entraîné la nécessité de créer de nouveaux profils professionnels pour répondre aux besoins actuels de ces entreprises. Ainsi, l'un des éléments les plus importants pour les entreprises aujourd'hui est l'aspect sonore de leurs œuvres. Le son, dans toutes ses facettes, définit le jeu vidéo et, pour cette raison, peut le faire ou le défaire.

Ainsi, les concepteurs sonores sont très appréciés dans le secteur et doivent être au courant de toutes les nouveautés dans ce domaine, qui évolue technologiquement et très rapidement. Ce Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo offre aux étudiants une mise à jour dans des domaines tels que le *Morphing*, la génération de synthèse, la gestion des pistes audio et la mise en œuvre de l'audio interactif.

Les professionnels qui s'inscrivent pourront bénéficier d'un corps enseignant de haut niveau, hautement spécialisé dans cette matière, et de ressources pédagogiques multimédias d'une grande rigueur pédagogique. Tout cela, grâce à une méthodologie d'enseignement 100% en ligne qui permet aux étudiants de choisir le moment et le lieu où ils souhaitent étudier, sans interrompre leur travail ou leur vie personnelle.

Ce **Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Le système d'enseignement
TECH s'adaptera à votre situation
professionnelle, vous permettant
d'étudier sans interruption"*

“

Accédez à d'importantes opportunités professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo grâce aux nouvelles connaissances et compétences en design sonore que vous acquerez dans ce diplôme "s a conduit à la nécessité de nouveaux profils professionnels qui répondent aux besoins actuels de ces entreprises"

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.

Boostez votre créativité en tant que compositeur et concepteur sonore grâce à ce Certificat Avancé.

Vous pourrez vous spécialiser dans la mise en œuvre de l'audio interactif, l'une des facettes les plus importantes du design.



02 Objectifs

Ce Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo vise à préparer les étudiants au présent et à l'avenir de la profession, en leur fournissant les dernières techniques en matière de conception et de créativité du son d'un jeu vidéo. De cette façon, ils pourront s'adapter aux nouveaux profils professionnels exigés par les grandes entreprises du secteur, qui considèrent l'aspect sonore de leurs œuvres comme un élément fondamental et clé du succès commercial.



“

Ce Certificat Avancé vous permettra d'apprendre toutes les clés du sound design pour les jeux vidéo, afin de dynamiser votre carrière professionnelle dans ce secteur en plein essor"

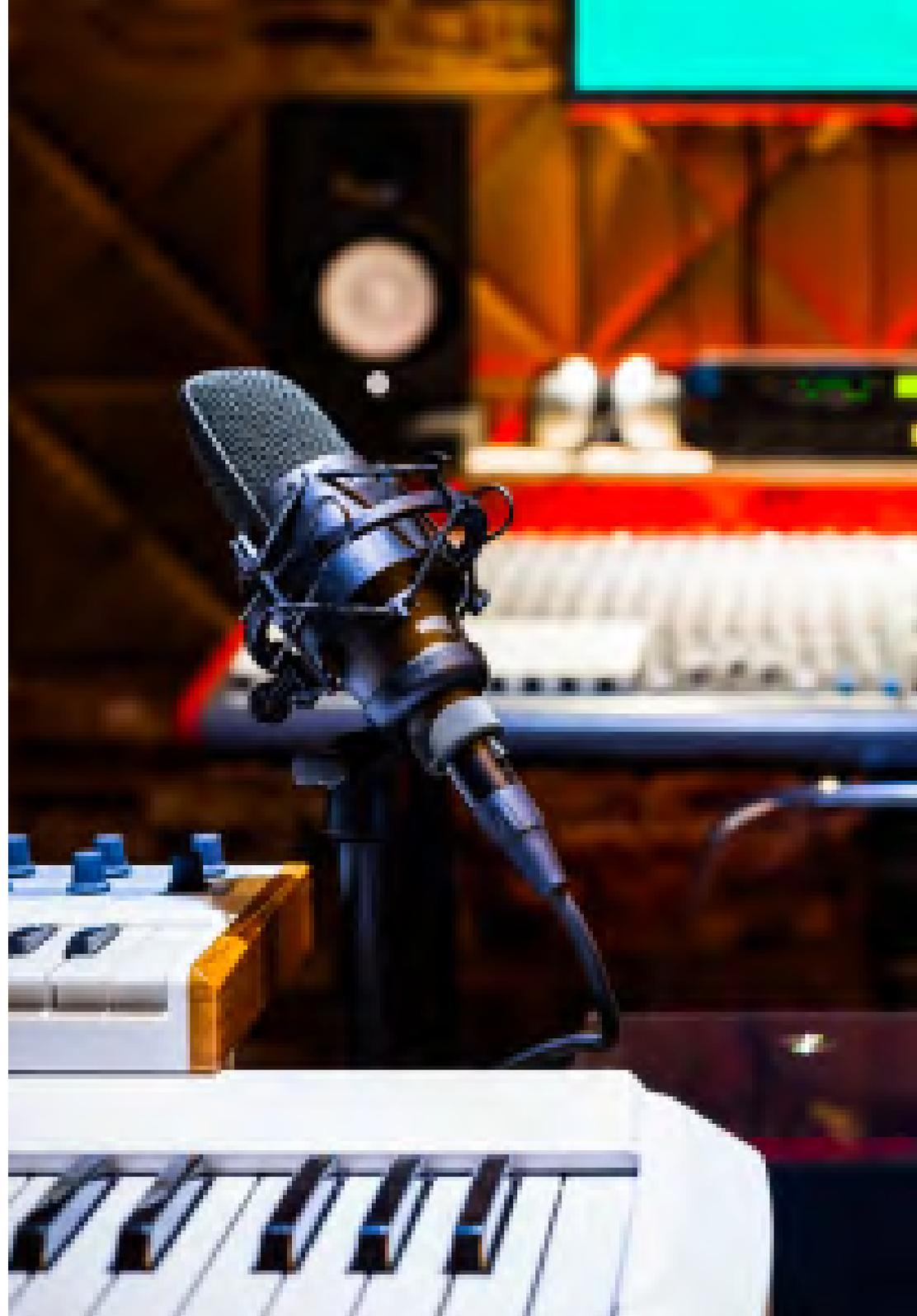


Objectifs généraux

- ◆ Avoir une compréhension approfondie de la construction et des mouvements d'accords de base
- ◆ Avoir une connaissance et une maîtrise approfondie des différentes techniques spécifiques à la composition pour les jeux vidéo
- ◆ Différencier les différents moyens de générer le son d'un jeu vidéo
- ◆ Relier le son aux différentes parties du jeu vidéo
- ◆ Choisir la méthode de montage appropriée pour créer le son d'un personnage ou d'un environnement

“

Explorez les meilleures techniques de créativité sonore pour améliorer votre travail de compositeur et de concepteur sonore de jeux vidéo”





Objectifs spécifiques

Module 1. Conception sonore

- ◆ Choisir la méthode de montage la plus adaptée à vos besoins
- ◆ Comprendre la technique du *Foley* et les différents modes de captation
- ◆ Gérer les possibilités offertes par l'utilisation d'une sonothèque
- ◆ Planifier les caractéristiques sonores du projet
- ◆ Organiser les différents sons du projet
- ◆ Définir les sons que l'on retrouvera à l'écran
- ◆ Organiser, traiter et nettoyer les dialogues sonores
- ◆ Cataloguer et organiser les effets sonores du projet
- ◆ Relier les différents sons aux événements correspondants

Module 2. La créativité sonore

- ◆ Analyser les différentes typologies et caractéristiques du son
- ◆ Comprendre en profondeur les différents composants que sont les objets sonores
- ◆ Créer et produire la sonorité de différents types de paysages sonores
- ◆ Créer et produire la sonorité de différents types de phénomènes physiques
- ◆ Créer et produire la sonorité de différents personnages
- ◆ Utiliser et assimiler la technique du *Morphing* pour la création sonore
- ◆ Gérer l'utilisation des couches sonores
- ◆ Assimiler les différents paramètres d'un espace sonore
- ◆ Créer un espace sonore
- ◆ Comprendre et créer des sons par la synthèse sonore

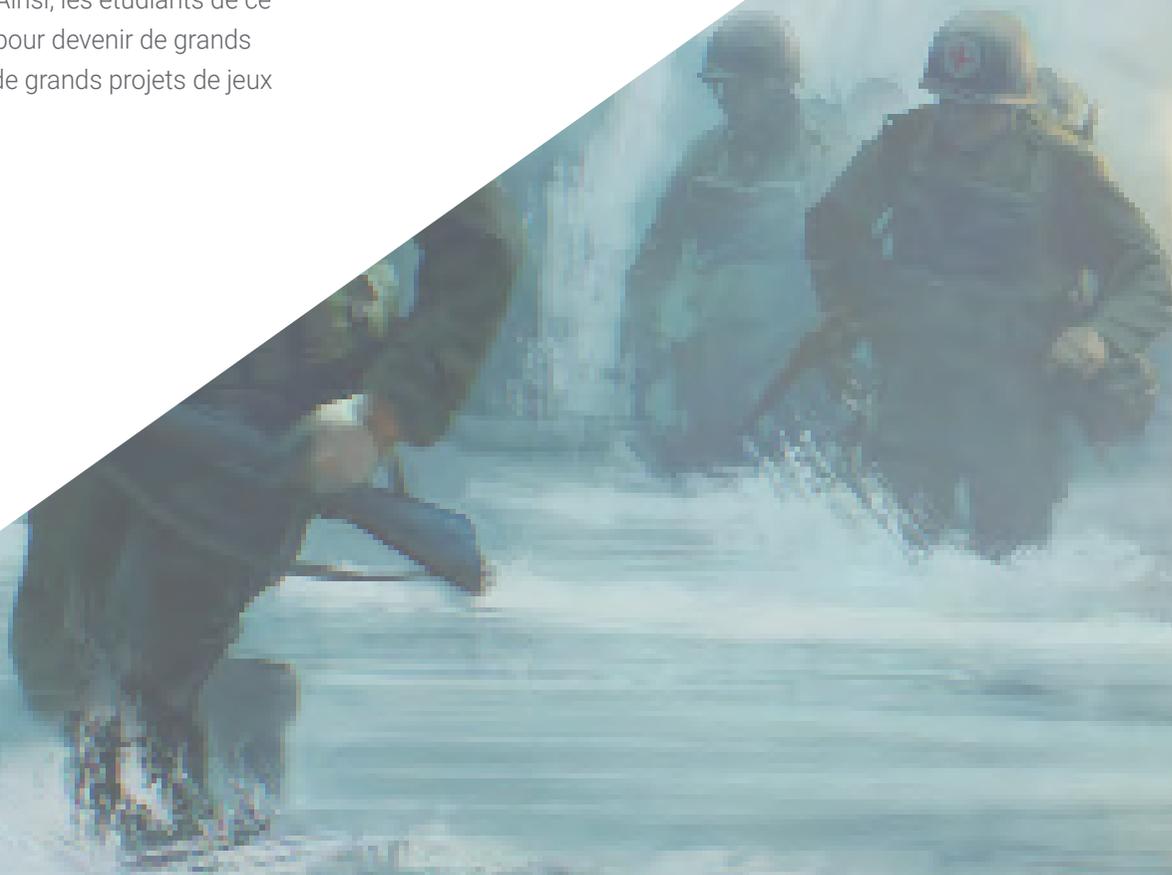
Module 3. Implémentation audio interactive: FMOD

- ◆ Manipuler couramment l'interface et ses fenêtres principales
- ◆ Différencier et maîtriser les différents types d'instruments
- ◆ Comprendre et utiliser les différents types de pistes
- ◆ Assimiler la structure et l'utilisation de *Logic Tracks*
- ◆ Utiliser les paramètres pour créer de la dynamique
- ◆ Gérer la modulation du son grâce aux générateurs
- ◆ Maîtriser le mixage à partir du *Middleware*
- ◆ Placer les différents sons dans l'espace surround
- ◆ Exporter et intégrer tout l'audio interactif dans le moteur de jeu correspondant

03

Direction de la formation

Ce Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo dispose du meilleur corps enseignant du marché de l'éducation, de véritables spécialistes dans tous les domaines de la conception sonore des jeux vidéo. Ainsi, les étudiants de ce diplôme peuvent recevoir de première main toutes les clés pour devenir de grands experts dans le domaine qui peuvent aspirer à participer à de grands projets de jeux vidéo dans le monde entier.





“

L'un des points forts de ce diplôme est son corps enseignant: vous serez en contact avec de grands spécialistes du son des jeux vidéo, et vous pourrez apprendre avec eux tout au long du processus d'apprentissage"

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 Aristique 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

Professeurs

M. García Cabrero, Alejandro

- ◆ Spécialiste de la cinématographie et des arts visuels
- ◆ Assistant son à Lucky Road
- ◆ Assistant montage son à Lucky Road
- ◆ Diplômé en cinématographie et en arts visuels de l'Ecole Universitaire de Artes TAI.

Mme González Rus, Lorena

- ◆ Spécialiste du son direct et de la post-production
- ◆ Concepteur sonore et ingénieur du son chez Saber Interactive
- ◆ Concepteur sonore et ingénieur du son chez Spika Tech
- ◆ Spécialisation en son, son direct et post-production à la TAI School of the Arts
- ◆ Diplôme en Cinématographie et Arts à la TAI School of the Arts

Mme Jiménez García, Marina

- ◆ Spécialiste du son direct et de la post-production
- ◆ Responsable du son direct et de la postproduction chez *Un Susurro*
- ◆ Chef du son direct chez *Alas de Papel*
- ◆ Assistant de son direct chez *El Descampado*
- ◆ Post-production chez *Similia*
- ◆ Diplômé en cinématographie et en arts audiovisuels du Centre Universitaire des arts TAI.

“

Les plus grands professionnels du secteur se sont réunis pour vous offrir les connaissances les plus complètes dans ce domaine, afin que vous puissiez vous développer avec toutes les garanties de succès”

04

Structure et contenu

La structure de ce Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo a été conçue autour de 3 modules d'enseignement spécialisés. Chacun d'entre eux est axé sur un aspect différent de la conception et de la créativité sonore, et les étudiants pourront approfondir des questions telles que les méthodes d'édition et les logiciels de montage audio, l'enregistrement sur le terrain et en studio, le *Foley*, les bibliothèques sonores, la capture et le nettoyage des voix ou la conception sonore en fonction du développement narratif du jeu vidéo, entre autres.





“

Le meilleur cursus dédié au sound design appliqué aux jeux vidéo est ici: n'attendez plus et inscrivez-vous"

Module 1. Conception sonore

- 1.1. Méthodes de montage
 - 1.1.1. Éditeur audio
 - 1.1.2. Éditeur *Multitrack*
 - 1.1.3. Séquenceur
- 1.2. Les *Foley*
 - 1.2.1. Enregistrement sur le terrain
 - 1.2.2. Enregistrement en studio
 - 1.2.3. Édition
- 1.3. Bibliothèques sonores
 - 1.3.1. Formats
 - 1.3.2. Types
 - 1.3.3. Création de bibliothèques
- 1.4. Planification
 - 1.4.1. Espaces sonores
 - 1.4.2. Mécanismes de jeu
 - 1.4.3. Exigences
- 1.5. Organisation du son
 - 1.5.1. Références
 - 1.5.2. Sources
 - 1.5.3. Édition
- 1.6. Son vs. Scénario
 - 1.6.1. Références
 - 1.6.2. Lien avec les éléments narratifs
 - 1.6.3. Propositions
- 1.7. Son vs. Image
 - 1.7.1. Les sons visuels
 - 1.7.2. Sons muets
 - 1.7.3. Les sons invisibles
- 1.8. Nettoyage des dialogues
 - 1.8.1. Organisation
 - 1.8.2. Traitement vocal
 - 1.8.3. Normalisation

- 1.9. Effets sonores
 - 1.9.1. Organisation
 - 1.9.2. Typologie
 - 1.9.3. Catégories
- 1.10. Ajustements aux événements
 - 1.10.1. Caractéristiques
 - 1.10.2. Types d'événements
 - 1.10.3. Synchronisation

Module 2. La créativité sonore

- 2.1. L'analyse sonore
 - 2.1.1. Caractéristiques
 - 2.1.2. Typologie du son
 - 2.1.3. Développement narratif
- 2.2. Objet sonore
 - 2.2.1. Silences
 - 2.2.2. Environnement
 - 2.2.3. Métaphore
- 2.3. Paysages sonores
 - 2.3.1. Caractéristiques de l'environnement
 - 2.3.2. Couches de l'environnement
 - 2.3.3. Hybridations
- 2.4. Phénomènes physiques
 - 2.4.1. Ondes et fréquences
 - 2.4.2. Particules
 - 2.4.3. Matière
- 2.5. Création de personnages
 - 2.5.1. Analyse
 - 2.5.2. Sons naturels
 - 2.5.3. Les sons du jeu
- 2.6. *Morphing*
 - 2.6.1. Amplitude
 - 2.6.2. Remplacement
 - 2.6.3. Interpolation

- 2.7. Couches
 - 2.7.1. Matériaux
 - 2.7.2. Psychologiques
 - 2.7.3. Réflexion
- 2.8. Conception des espaces: vue d'ensemble
 - 2.8.1. Panoramique
 - 2.8.2. Réverbération
 - 2.8.3. Absorption
- 2.9. Conception des locaux: bruit
 - 2.9.1. Bruit
 - 2.9.2. Plans sonores
 - 2.9.3. Aléatoire
- 2.10. Génération par synthèse
 - 2.10.1. Synthèse analogique
 - 2.10.2. Synthèse numérique
 - 2.10.3. Synthèse modulaire

Module 3. Implémentation audio interactive: FMOD

- 3.1. FMOD
 - 3.1.1. Installation
 - 3.1.2. Fenêtres principales
 - 3.1.3. Organisation de l'éditeur
- 3.2. Les instruments: *Single* et *Multi instruments*
 - 3.2.1. *Single* et *Multi instruments*
 - 3.2.2. *Event Instruments*
 - 3.2.3. *Programmer Instruments*
- 3.3. Les instruments: *Command Instruments*
 - 3.3.1. *Command Instruments*
 - 3.3.2. *Silence* et *Scatterer Instruments*
 - 3.3.3. *Snapshot Instruments*
- 3.4. Pistes
 - 3.4.1. Pistes audio
 - 3.4.2. Pistes d'automatisation
 - 3.4.3. Pistes de retour et pistes principales

- 3.5. *Logic Tracks*
 - 3.5.1. Marqueurs de destination
 - 3.5.2. Transitions et régions de transition
 - 3.5.3. Régions de *Loop*
- 3.6. Paramètres
 - 3.6.1. Ajustements
 - 3.6.2. Feuilles
 - 3.6.3. Propriétés
- 3.7. Modulateurs
 - 3.7.1. Type d'enveloppe
 - 3.7.2. Type LFO
 - 3.7.3. Type *Sidechain*
- 3.8. Mixeur
 - 3.8.1. Configuration de la vue
 - 3.8.2. Bus, événements, envois et retours
 - 3.8.3. VCA
- 3.9. Événements 3D
 - 3.9.1. Spatialiser
 - 3.9.2. Aperçu 3D
 - 3.9.3. Paramètres *Built-in*
- 3.10. Exportation
 - 3.10.1. Banques
 - 3.10.2. Préférences
 - 3.10.3. Plateformes



Le meilleur contenu, enseigné par le meilleur corps enseignant. Spécialisez-vous maintenant avec ce Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité pour les 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

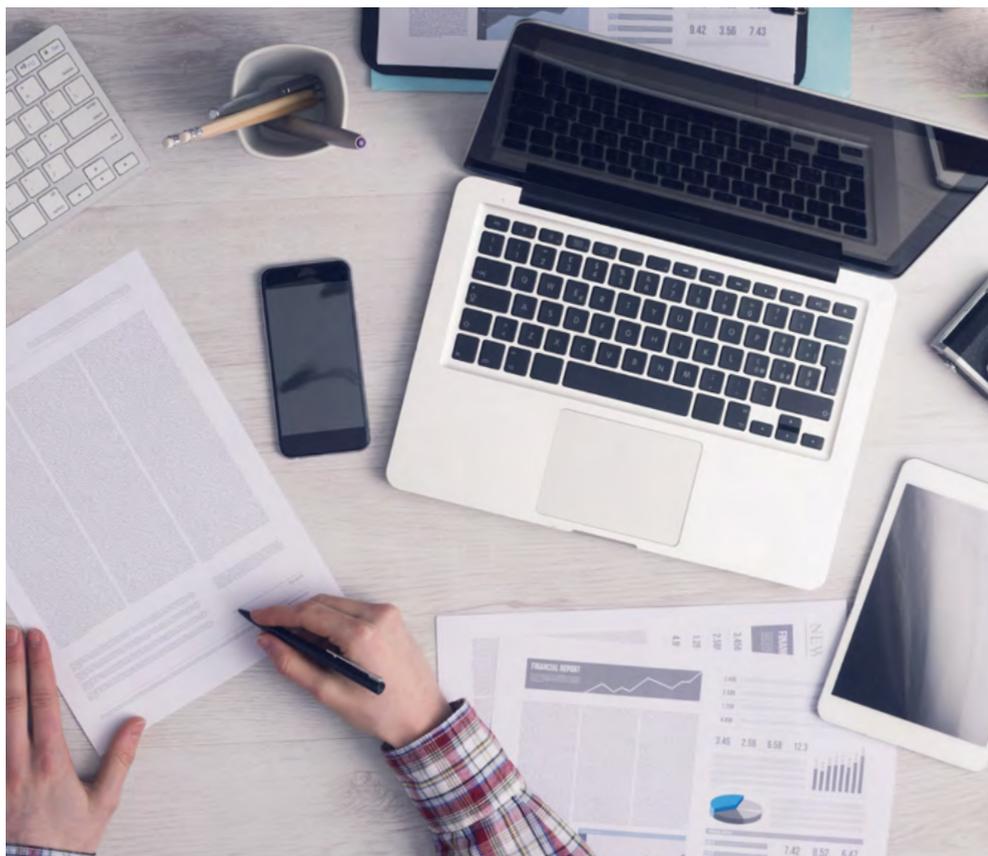
Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

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 Conception Sonore et Créativité 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 Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo**

N° d'heures officielles: **450 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engager

tech université
technologique

Certificat Avancé

Conception Sonore
et Créativité pour
les Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Conception Sonore et Créativité pour les Jeux Vidéo

