

Certificat Avancé

Design Sonore et Musical des Jeux Vidéo



Certificat Avancé Design Sonore et Musical des 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/design/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

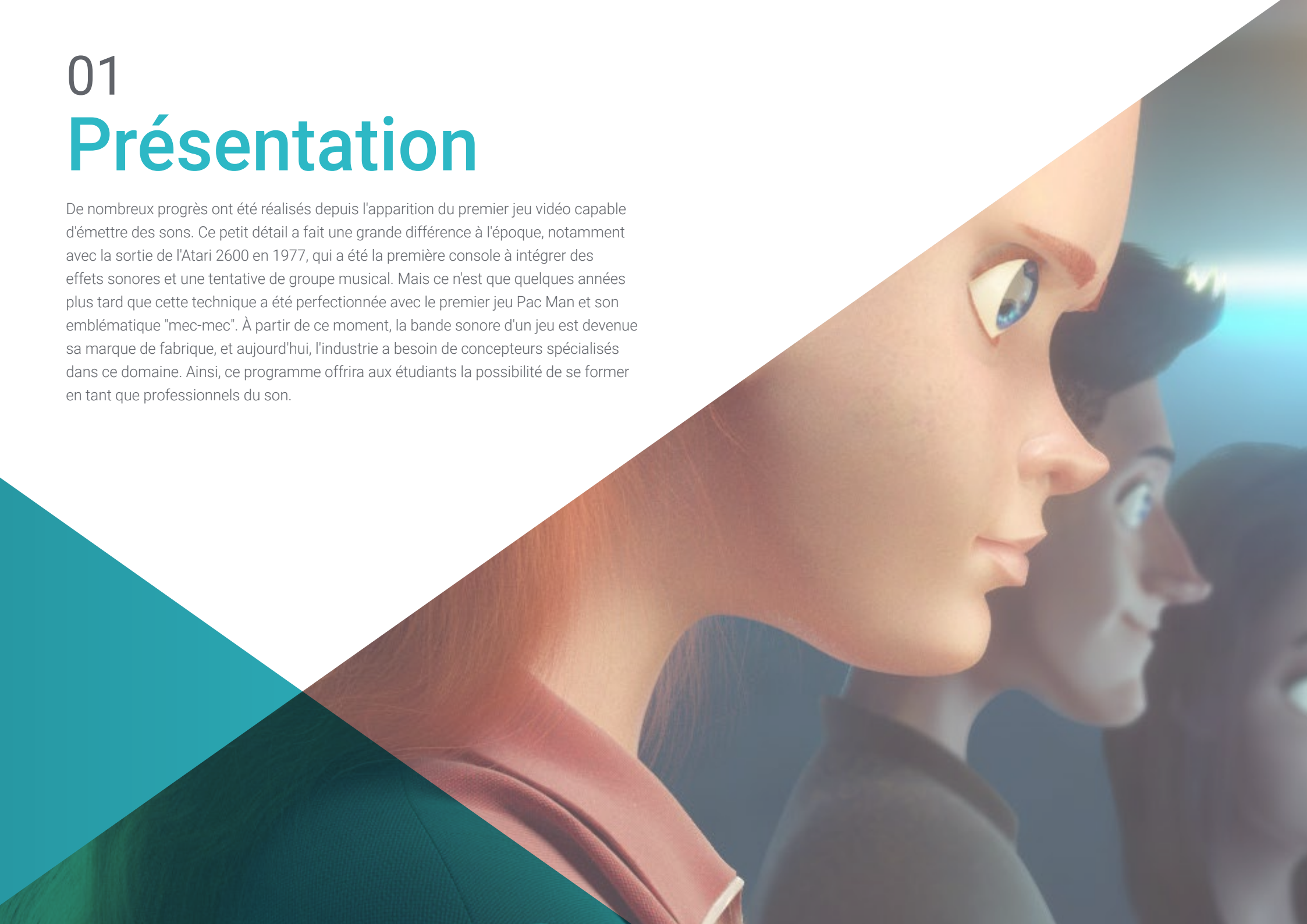
Diplôme

page 28

01

Présentation

De nombreux progrès ont été réalisés depuis l'apparition du premier jeu vidéo capable d'émettre des sons. Ce petit détail a fait une grande différence à l'époque, notamment avec la sortie de l'Atari 2600 en 1977, qui a été la première console à intégrer des effets sonores et une tentative de groupe musical. Mais ce n'est que quelques années plus tard que cette technique a été perfectionnée avec le premier jeu Pac Man et son emblématique "mec-mec". À partir de ce moment, la bande sonore d'un jeu est devenue sa marque de fabrique, et aujourd'hui, l'industrie a besoin de concepteurs spécialisés dans ce domaine. Ainsi, ce programme offrira aux étudiants la possibilité de se former en tant que professionnels du son.



“

*Les sons d'un jeu vidéo sont sa carte de visite.
Concevoir une bande sonore qui entrera dans
l'histoire grâce à ce programme"*

Lorsque les gens entendent des mots comme "Super Mario", "Zelda" "Devil May Cry", il est très probable que les sons et la musique caractéristiques de chaque titre retentissent dans leur esprit. La bande-son d'un jeu vidéo est donc bien plus que la façon dont une scène est mise en scène. C'est sa marque de fabrique qui, si elle est bien exécutée, peut entrer dans l'histoire comme l'une des plus économiques.

De plus, le son est si important qu'il permet aux joueurs de s'impliquer davantage dans les cinématiques du jeu. Tout le monde se crispe lorsque dans *Resident Evil 2* (Original et Remake), la musique change radicalement à l'apparition de *Némésis*. Ces petits clins d'œil ne sont possibles que si vous faites appel à un designer expert dans ce domaine.

Compte tenu de tout ce qui précède, ce Certificat Avancé en Design Sonore et Musical des Jeux Vidéo a été créé pour répondre au problème du secteur: le manque de professionnels spécialisés dans ce domaine. L'étudiant disposera donc d'une série de contenus qui le prépareront à la composition et au développement musical d'un jeu.

Tout cela, avec un programme entièrement en ligne, auquel l'étudiant pourra accéder où qu'il se trouve dans le monde. De plus, grâce à votre qualification directe, vous n'aurez pas besoin d'effectuer un travail final, ce qui vous permettra d'accéder à de nouvelles opportunités professionnelles immédiatement après le dernier cours.

Ce **Certificat Avancé en Design Sonore et Musical des Jeux Vidéo** contient le programme d'Éducatifs plus complet et le plus récent du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet.



Transformez votre passion en profession grâce à ce Certificat Avancé, dans lequel vous trouverez le matériel nécessaire pour vous spécialiser en conception sonore et musicale pour les jeux vidéo"

“

La qualification directe de cet expert universitaire vous permettra de commencer à travailler immédiatement en tant que concepteur sonore de jeux vidéo”

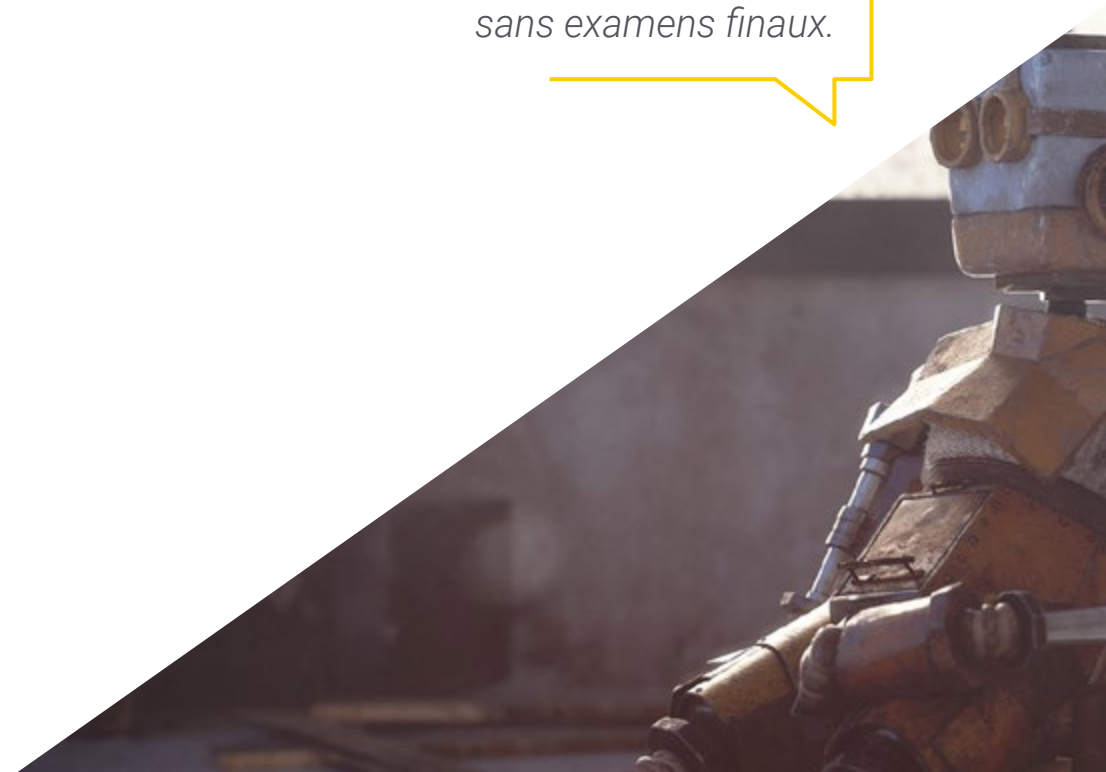
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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.

Les entreprises recherchent des concepteurs capables de créer la bande sonore de n'importe quel jeu vidéo.

À TECH, vous aurez la possibilité d'étudier ce programme en ligne, sans horaires et sans examens finaux.



02

Objectifs

Ce programme a un objectif clair: spécialiser les étudiants dans la conception de bandes sonores épiques et émotives. Pour ce faire, ils disposeront d'un programme en ligne, dans lequel ils pourront obtenir toutes les connaissances nécessaires pour manipuler différents logiciels de composition musicale et de mixage sonore. De cette manière, ils trouveront les tonalités qui donnent de la personnalité et du caractère au jeu vidéo. En outre, en permettant une qualification directe, le designer n'aura pas besoin d'effectuer un travail final pour terminer le programme, pouvant ainsi accéder immédiatement à de nouvelles opportunités professionnelles.





“

Inscrivez-vous maintenant et vous pourrez faire un travail impeccable dans le développement de la bande sonore d'un jeu vidéo"



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

“

Il n'y a pas de meilleur moment que maintenant pour passer à l'étape suivante de votre carrière: concepteur de bandes sonores de jeux vidéo"





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 conception

- ◆ 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

Les enseignants en charge de cette qualification sont des professionnels respectés et admirés dans le secteur. Leurs réalisations leur permettent de transmettre les connaissances fondamentales pour aider les étudiants à faire leur chemin dans la conception et le développement de la bande sonore d'un jeu vidéo. En outre, leur expérience universitaire et professionnelle leur a permis de participer à plusieurs projets internationaux, de sorte qu'ils connaissent parfaitement les demandes et les exigences des grandes entreprises.

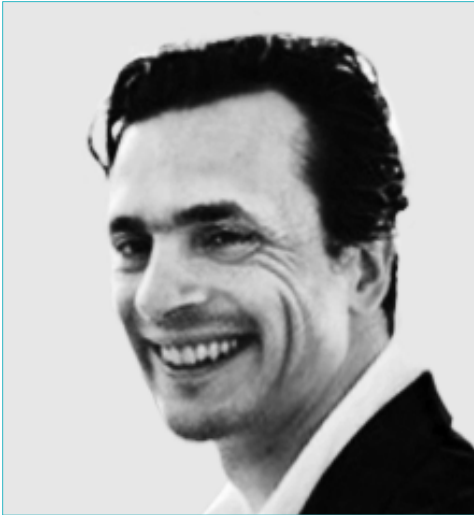




“

Ce corps enseignant est prêt à vous aider à vous spécialiser et à vous motiver pour atteindre vos objectifs”

Direction



M. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Créateur Narratif aux Studios Saona, Espagne
- Créateur Narratif chez Stage Clear Studios développant un produit confidentiel
- Créateur Narratif chez HeYou Games dans le projet "Youturbo"
- Concepteur et scénariste de produits d'apprentissage en ligne et de serious games pour Telefónica Learning Services, TAK et Bizpills
- Level designer chez Indigo pour le projet "Meatball Marathon"
- Professeur de scénario dans le cadre du Master de création de jeux vidéo de l'Université de Malaga
- Professeur de cours en Conception et Production Narratives dans le domaine des jeux vidéo au département cinéma du TAI, Madrid
- Professeur dans les Ateliers de Design Narratif et de Scénario, et dans le Diplôme de Design de Jeu Vidéo à l'ESCAV, Grenade
- Diplôme en Philologie Hispanique de l'Université de Grenade
- Master en Créativité et Scénario de Télévision de l'Universidad Rey Juan Carlos, Madrid



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

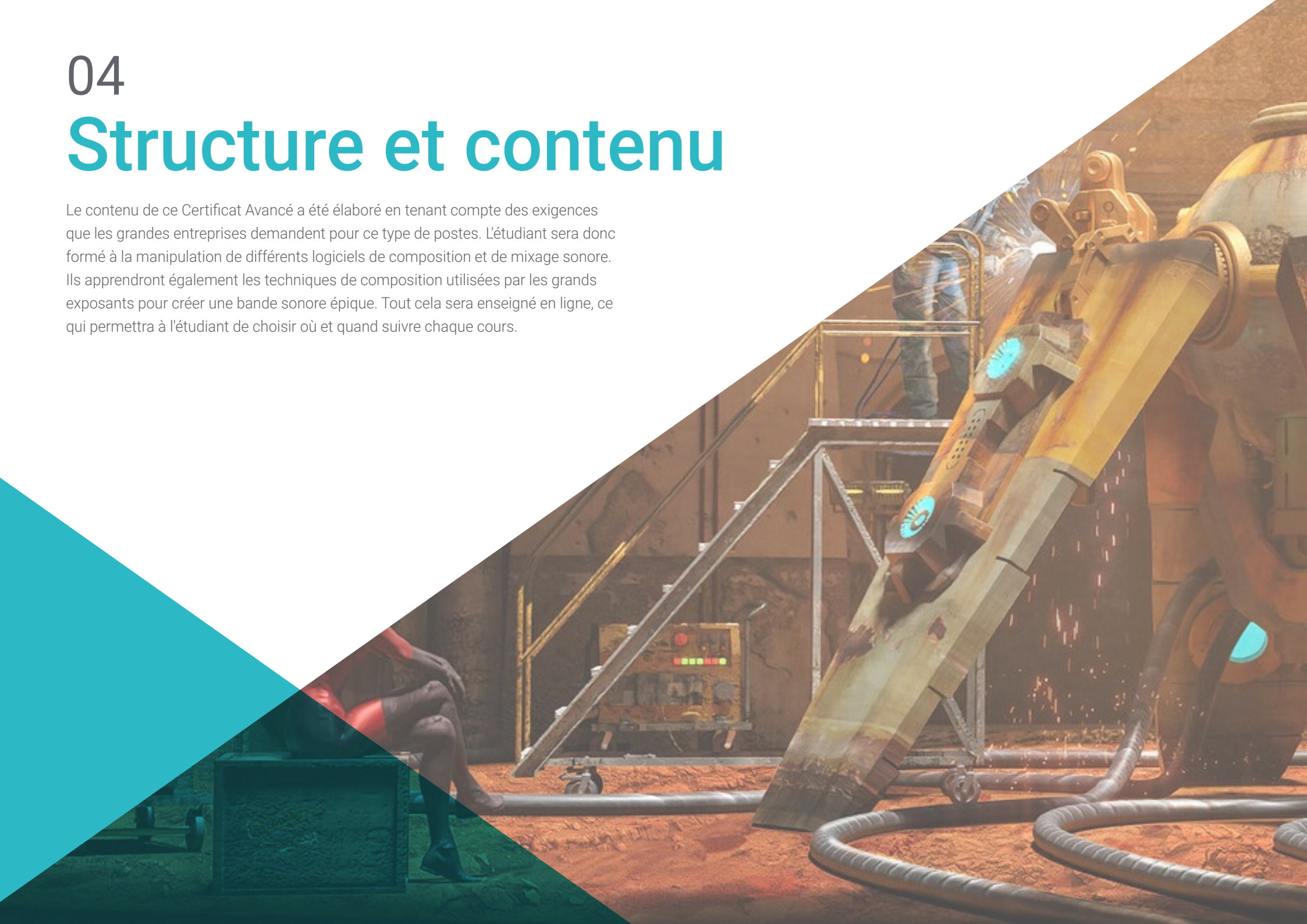
“

Un impressionnant corps enseignant, composé de professionnels de différents domaines de compétence, seront vos professeurs pendant votre formation: une occasion unique à ne pas manquer”

04

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat Avancé a été élaboré en tenant compte des exigences que les grandes entreprises demandent pour ce type de postes. L'étudiant sera donc formé à la manipulation de différents logiciels de composition et de mixage sonore. Ils apprendront également les techniques de composition utilisées par les grands exposants pour créer une bande sonore épique. Tout cela sera enseigné en ligne, ce qui permettra à l'étudiant de choisir où et quand suivre chaque cours.





“

*Ce programme vous permet d'étudier
de n'importe où dans le monde"*

Module 1. Le design des Jeux vidéo

- 1.1. Le design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Types de design
 - 1.1.3. Processus de conception
- 1.2. Éléments de conception
 - 1.2.1. Les règles
 - 1.2.2. Bilan
 - 1.2.3. Amusement
- 1.3. Les types de joueurs
 - 1.3.1. Explorateur et social
 - 1.3.2. Assassin et gagnants
 - 1.3.3. Différences
- 1.4. Compétences des joueurs
 - 1.4.1. Compétences en matière de jeu 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 des 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. Conception des niveaux intérieurs
 - 1.9.2. Conception des niveaux extérieurs
 - 1.9.3. Conception de niveaux mixtes
- 1.10. Conception avancée des niveaux
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Ennemis
 - 1.10.3. Environnement

Module 2. Document de design

- 2.1. Structure d'un document
 - 2.1.1. Document de conception
 - 2.1.2. Structure A
 - 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 NPC
- 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. Articles, 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. Pré-mélange

- 3.5. Post-production
 - 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. *Creation de loops*
- 3.9. Systèmes adaptatifs
 - 3.9.1. Re-séquençage 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



La musique est le langage de l'âme et, dans ce cas, elle donne vie aux 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: **le 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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des activités collaboratives et des 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 des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



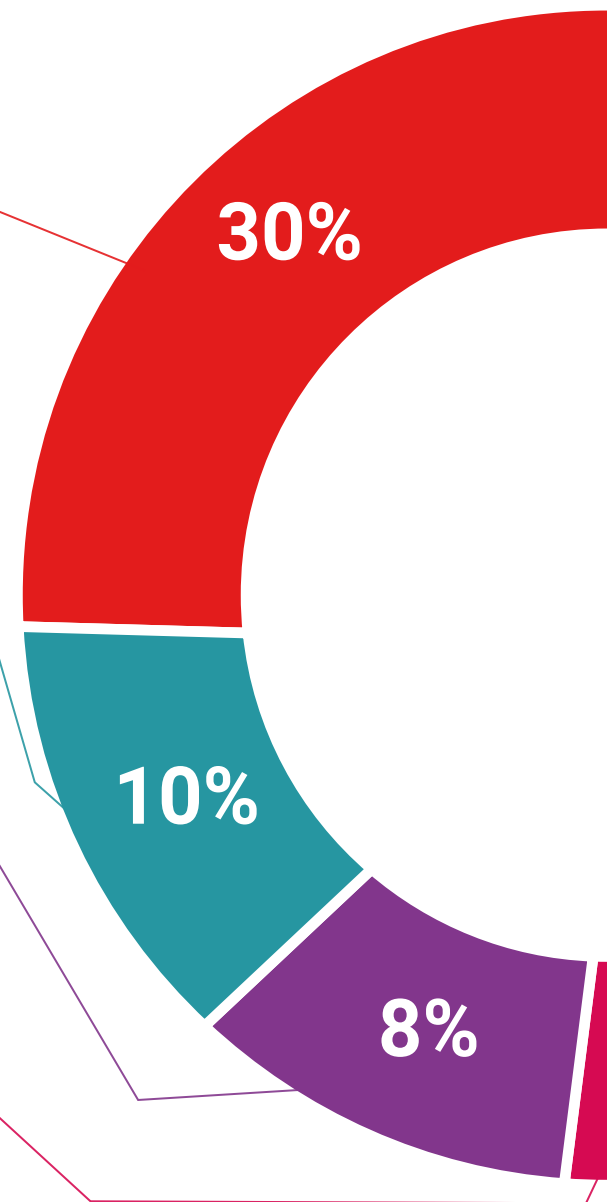
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités 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.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design Sonore et Musical des 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 contraintes de déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Design Sonore et Musical des Jeux Vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le 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 des Jeux Vidéo**

N.º d'heures Officielles: **450 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.



Certificat Avancé
Design Sonore et Musical
des 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
des Jeux Vidéo

