

Certificat

Conception Sonore  
pour les Jeux Vidéo



## Certificat

### Conception Sonore pour les Jeux Vidéo

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/conception-sonore-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/conception-sonore-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

Gérer le son de manière correcte au sein d'un jeu vidéo est une tâche qui nécessite une série de connaissances spécifiques pour son développement. Ainsi, la maîtrise des aspects généraux du son ou de ceux qui sont directement axés sur le jeu vidéo est *must* pour s'engager dans la conception sonore des jeux numériques. Ce programme met l'accent sur les différents aspects à prendre en compte pour se spécialiser dans ce domaine. De plus, grâce à sa méthodologie en ligne, il offre la possibilité de combiner en un seul programme.



“

*Apprenez à planifier et à organiser le matériel fondamental pour aborder des projets dans le cadre de la conception sonore de différents jeux vidéo"*

De nos jours, il existe différents rôles dans le processus de création d'un jeu vidéo. L'un des plus importants est la personne chargée de développer le design sonore. Ce professionnel est chargé de décider de communiquer un élément du jeu uniquement par le son. Il devient ainsi la clé pour que l'œuvre acquière un sens logique par rapport à l'histoire qu'elle raconte au joueur. Cependant, trouver des professionnels spécialisés dans ce domaine n'est pas une tâche facile pour les entreprises dédiées au monde des jeux vidéo.

Ce diplôme est l'option idéale pour les professionnels qui souhaitent compléter leur formation en se plongeant dans le monde du sound design. Ils y acquerront des connaissances sur les aspects les plus importants de la création sonore, tels que les méthodes de montage, les bibliothèques sonores ou les *Foley*s. Cela est possible grâce aux grands experts qui font partie de l'équipe pédagogique de ce diplôme. Ils ont tous un curriculum étendu qui se distingue par leur travail dans différents projets réussis.

Grâce à un programme d'études large et complet, une liste de compétences et de concepts est proposée qui dynamisera la carrière professionnelle des diplômés dans ce domaine. Cette combinaison et les dernières tendances en matière d'apprentissage font de cette expérience l'option parfaite pour améliorer les compétences existantes ou simplement pour les acquérir de manière avancée et significative. TECH s'engage à ce que l'enseignant répète les concepts clés à l'étudiant, plus précisément à ce que l'on appelle le *Relearning*. Cette méthode est hautement approuvée par la communauté éducative et son efficacité a été prouvée auprès d'un pourcentage élevé d'élèves.

Ce **Certificat en Conception Sonore pour les Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Utilisation d'études de cas pour rendre le processus d'apprentissage plus direct
- ◆ Contenu spécialisé sur le développement de jeux vidéo et l'animation
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Les enseignants de ce Certificat vous apprendront à utiliser les meilleurs effets sonores pour améliorer vos créations"*

“ *Différentes études pédagogiques ont montré que la répétition de concepts clés entre 8 et 16 fois favorise l'adoption des connaissances. Le réapprentissage sera votre grand allié dans votre parcours d'apprentissage* ”

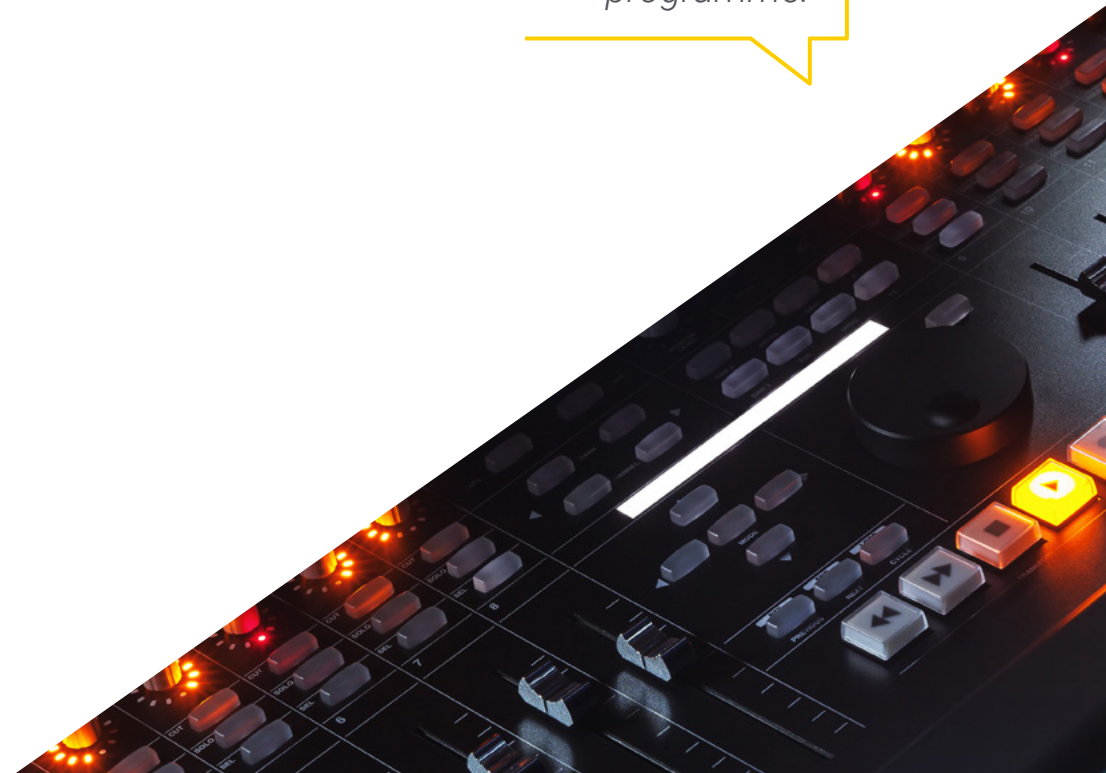
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

*Une bonne connexion entre l'audio et le scénario est extrêmement importante pour que le joueur puisse comprendre l'intrigue du jeu vidéo sans complications.*

*Inscrivez-vous dès maintenant et profitez de tous les avantages professionnels que vous offre ce programme.*



# 02

## Objectifs

À l'issue de cette qualification, les étudiants auront atteint une série d'objectifs généraux et spécifiques destinés à développer toutes les compétences requises en matière de conception sonore pour les jeux vidéo. Ils sont tous axés sur la planification et l'organisation du matériel pour un développement correct du son destiné à être introduit soit dans un dialogue, soit dans un événement du jeu.





“

*Vous atteindrez les objectifs de cette qualification, mais vous atteindrez également VOTRE objectif. Devenir un expert en conception sonore pour les jeux vidéo"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Différencier les différents moyens de générer le son d'un jeu vidéo
- ◆ Relier le son aux différentes parties du jeu vidéo

“

*TECH vous fournira tout ce dont vous avez besoin pour réussir ce Certificat. Vous ne manquerez de rien”*





## 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

# 03

## Direction de la formation

Grâce à de grands professionnels du secteur, les diplômés pourront acquérir avec succès les connaissances nécessaires. Le corps enseignant qui compose le Certificat en Conception Sonore pour les Jeux Vidéo dispose d'un programme d'études de grande valeur. Ce fait est d'une grande importance pour que les étudiants développent les compétences et les aptitudes pertinentes pour les futures opportunités d'emploi.





“

*Le corps enseignant de ce diplôme connaît le domaine des jeux vidéo. Apprenez de leur expérience et nourrissez vos connaissances”*

## 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

## Professeurs

### 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.





# 04

## Structure et contenu

À travers un seul module qui contient à son tour 10 sujets, les étudiants approfondiront différentes questions telles que: quels sont les sons visuels ou muets ou quel est le matériel nécessaire pour aborder un projet. Cette structure a été évaluée par des professionnels, après un contrôle détaillé des clés nécessaires à un développement correct du travail dans le monde du Sound Design pour les jeux vidéo.



“

*Ce diplôme fera de vous le professionnel que vous rêvez de devenir. N'y pensez pas à deux fois et profitez de cette opportunité”*

## 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

“

*De nombreuses opportunités d'emploi dans le monde des jeux vidéo vous attendent. Inscrivez-vous et apprenez tout ce dont vous avez besoin pour entrer dans les meilleures entreprises du secteur”*

05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

*Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*





*L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"*

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



### Cours magistraux

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

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Conception Sonore 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 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 en Conception Sonore 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** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Conception Sonore pour les Jeux Vidéo**  
N° d'heures officielles: **150 h**.







**Certificat**  
Conception Sonore  
pour les Jeux Vidéo

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

# Certificat

## Conception Sonore pour les Jeux Vidéo