

Certificat

Production Musicale et Audio pour les Jeux Vidéo



Certificat

Production Musicale et Audio 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/production-musicale-audio-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

La vitesse à laquelle le marché et la production des jeux vidéo se développent est écrasante. Chaque jour, de plus en plus d'entreprises cherchent à intégrer des experts dans leur personnel pour effectuer les tâches nécessaires au bon fonctionnement du produit final. Une bonne production sonore est un élément clé pour qu'un jeu vidéo fasse la différence. Ce programme aidera les professionnels qui souhaitent se spécialiser dans la production musicale et audio pour les jeux vidéo. Pour ce faire, ils disposent d'un corps enseignant expérimenté dans le monde des affaires et d'un programme d'études de pointe.





“

Inscrivez-vous dès maintenant et développez vos connaissances pour une évolution correcte du son et rejoignez les meilleures entreprises du secteur"

Actuellement, le marché des jeux vidéo est en plein essor car de plus en plus de personnes consomment ce produit. Mais en son sein, de nombreux emplois sont développés, comme la production de sa bande sonore. La production musicale et audio d'un jeu vidéo est une tâche très importante dans le processus de création de celui-ci. Elle nécessite un large éventail de formations spécialisées, ce qui signifie que de nombreuses entreprises du secteur recherchent des professionnels pour assumer cette tâche.

Ce programme est l'option idéale pour ceux qui souhaitent se spécialiser dans la production musicale et audio pour les jeux vidéo. Ici, les diplômés pourront développer différentes compétences pour mener à bien une session d'enregistrement de qualité, de la pré-production à la session d'enregistrement. Ainsi, les étudiants apprendront des techniques d'enregistrement pour capturer le son au choix et aux techniques des microphones, en passant par le placement des musiciens.

Tout cela est possible parce que cette qualification est enseignée par un corps professoral hautement professionnel ayant une grande expérience professionnelle dans le secteur. Ils se chargeront eux-mêmes d'instruire les étudiants à travers un programme très actuel, et d'implanter en eux les connaissances et les compétences nécessaires à un développement correct de l'activité dans le secteur.

TECH offre une méthodologie 100% en ligne qui permet aux étudiants une parfaite harmonie entre la combinaison de leurs études et le reste des responsabilités qu'ils peuvent avoir dans leur vie quotidienne, qu'elles soient liées au travail ou de toute autre nature. Cette université en ligne s'engage également à suivre les dernières tendances en matière de techniques d'apprentissage telles que le *Relearning*. De cette façon, ce programme devient l'option idéale pour ceux qui veulent approfondir et se spécialiser dans la production musicale et audio pour les jeux vidéo.

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

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique et plus direct
- ◆ Un contenu spécialisé sur le développement de jeux vidéo et l'animation
- ◆ 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



L'efficacité de l'apprentissage par la répétition de concepts clés est largement prouvée. C'est pourquoi TECH utilise Relearning dans son programme d'études"

“

Ce programme n'interfère pas avec votre emploi du temps. Grâce à sa méthodologie en ligne, vous pouvez organiser votre temps pour en tirer le meilleur parti et devenir un professionnel dans ce domaine"

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.

Nous vous apprendrons à choisir les bons microphones pour chaque situation. Ainsi, vous pourrez capturer des sons de manière professionnelle et de haute qualité.

Apprenez à développer vos projets depuis votre home studio ou depuis un studio professionnel.



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat est de préparer les diplômés avec toutes les techniques et compétences pertinentes pour un développement optimal dans le domaine de la production musicale et audio pour les jeux vidéo. Pour cela, le programme comporte une série d'objectifs généraux et spécifiques qui serviront de guide pour compléter les compétences nécessaires à cette tâche.





“

Préparez-vous à atteindre vos objectifs. En vous inscrivant à ce programme, vous serez plus près de les atteindre”



Objectifs généraux

- ◆ Créer, construire et gérer un espace et une équipe de travail
- ◆ Gérer, planifier et diriger une session d'enregistrement

“

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





Objectifs spécifiques

Module 1. Musique et production audio

- ◆ Différencier et classer les différents types de microphones en fonction de leur construction et de leur diagramme polaire
- ◆ Utiliser et mettre en œuvre différentes techniques d'enregistrement stéréo
- ◆ Comprendre les différentes techniques de prise de son multi-micro et *Surround*
- ◆ Comprendre et utiliser les différents types de filtres présents dans un égaliseur pour équilibrer les fréquences d'un instrument
- ◆ Comprendre et utiliser les différents processeurs pour corriger la dynamique d'un instrument
- ◆ Comprendre et utiliser la réverbération pour placer un instrument dans un espace sonore
- ◆ Comprendre et utiliser les différents processeurs d'effets pour donner de la spatialité à une piste
- ◆ Maîtriser la construction sonore sur la base des normes audiovisuelles

03

Direction de la formation

Un personnel enseignant hautement qualifié est un élément clé de tout type d'apprentissage. C'est pourquoi TECH est soucieux de disposer d'un corps enseignant de qualité ayant une grande expérience du monde du travail. Les diplômés seront guidés par eux dans la voie de la spécialisation en Production musicale et audio pour les jeux vidéo.



“

Travaillez main dans la main avec des enseignants qui veilleront à ce que vous élargissiez vos connaissances et amélioriez sensiblement vos compétences dans le secteur”

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

Grâce à un syllabus très complet, composé de 10 sujets au sein d'un seul module.

Chaque sujet contient clairement une série de concepts et de techniques qui aideront les diplômés dans leur carrière au sein des entreprises dédiées aux jeux vidéo. Ainsi, les étudiants trouveront des connaissances pour la réalisation d'enregistrements de haute qualité en apprenant les techniques de microphone ou la mise en œuvre de techniques plus modernes comme le *Surround* ou le son surround.





“

*Apprendre à capturer le son
en utilisant les techniques
d'enregistrement les plus modernes”*

Module 1. Musique et production audio

- 1.1. La session d'enregistrement
 - 1.1.1. Préproduction
 - 1.1.2. Préparation/sélection du studio
 - 1.1.3. Enregistrement de la session
- 1.2. Microphones
 - 1.2.1. Microphones
 - 1.2.2. Types de microphones
 - 1.2.3. Caractéristiques
- 1.3. Techniques de microphone stéréo
 - 1.3.1. Couple coïncident
 - 1.3.2. Couple espacé
 - 1.3.3. Paire presque coïncidente
- 1.4. Techniques multi-microphones et *Surround*
 - 1.4.1. Techniques multi-microphoniques
 - 1.4.2. La captation *Surround*
 - 1.4.3. Techniques de captation *Surround*
- 1.5. Captation d'instruments
 - 1.5.1. Instruments à cordes
 - 1.5.2. Instruments à percussion
 - 1.5.3. Instruments à vent et instruments amplifiés
- 1.6. Techniques de mixage: égalisation
 - 1.6.1. Égalisation
 - 1.6.2. Types de filtres
 - 1.6.3. Application sur la piste





- 1.7. Techniques de mixage: dynamique
 - 1.7.1. Les compresseurs et autres processeurs
 - 1.7.2. *Sidechain*
 - 1.7.3. Compression multi-bandes
- 1.8. Techniques de mixage: Réverbération
 - 1.8.1. Caractéristiques d'une ambiance
 - 1.8.2. Fonctions et algorithmes
 - 1.8.3. Paramètres
- 1.9. Techniques de mixage: autres effets
 - 1.9.1. *Eco/Delay*
 - 1.9.2. Effets de modulation
 - 1.9.3. Effets de *pitch*
- 1.10. Mastering
 - 1.10.1. Caractéristiques
 - 1.10.2. Processus
 - 1.10.3. Application dans le moteur audio

“

Grâce à ce diplôme, vous pourrez améliorer votre CV et obtenir de meilleures opportunités d'emploi pour faire ce que vous aimez vraiment”

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 Production Musicale et Audio 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 Production Musicale et Audio 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 Production Musicale et Audio pour les Jeux Vidéo**

N° d'heures officielles: **150 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engager
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Production Musicale
et Audio 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

Production Musicale et Audio pour les Jeux Vidéo

