

Certificat

Voice-Over dans les Jeux Vidéo



Certificat Voice-Over dans 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/voice-over-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

Dans les jeux vidéo, chaque personnage a une personnalité et des compétences qui le différencient des autres. Leur voix est un élément totalement personnel qui les dote d'une série de qualités qui les rendent uniques. Pour cette raison, il est normal que les entreprises dédiées à la production et à la conception de jeux vidéo se concentrent de plus en plus sur la recherche de voix réelles pour représenter leurs personnages. Ce programme aidera les étudiants à créer et à choisir des voix, ainsi qu'à réaliser des *Castings* et à gérer la session d'enregistrement.



“

Apprenez à choisir des voix uniques et caractéristiques pour chaque personnage. Tout le monde se souvient de la voix de Lara Croft. Faites en sorte qu'ils se souviennent de celle que vous voulez”

Il est courant de voir comment les acteurs et actrices de doublage sont utilisés pour donner de la voix à différents films, séries ou autres créations audiovisuelles. Dans le monde des jeux vidéo, c'est exactement la même chose. La voix fait partie de l'identité sonore d'un personnage et c'est ce qui permet au joueur d'associer le son à l'avatar. C'est pourquoi il est important de trouver une personne ayant des caractéristiques spécifiques pour représenter la personnalité idéale de chaque individu dans le monde virtuel.

Le bon choix des voix permet de renforcer l'expressivité des personnages. Il en résulte un plus grand *Engagement* du joueur et de l'individu fictif à l'écran. Ce programme vise à préparer les diplômés à connaître les directives nécessaires pour sélectionner la voix qui représentera chaque rôle dans le scénario.

Pour atteindre cet objectif, ce diplôme dispose d'un corps enseignant hautement qualifié. Ils ont tous une expérience dans le secteur du son des jeux vidéo, de sorte que l'expérience d'apprendre main dans la main avec eux sera extrêmement enrichissante pour les étudiants. À cela s'ajoute un syllabus actualisé, qui concentre les concepts et les compétences que doit acquérir le professionnel qui souhaite orienter sa carrière vers la voix-off dans les jeux vidéo.

TECH est un pionnier du *Relearning*, une répétition des concepts clés par les enseignants aux étudiants. Il en résulte une rétention optimale des éléments les plus importants de l'apprentissage. Ce Certificat est 100% en ligne, les étudiants ont donc la possibilité de le suivre n'importe où dès lors qu'ils ont accès à l'internet.

Ce **Certificat en Voice-Over dans 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
- ◆ 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



TECH utilise les meilleures avancées et techniques pédagogiques pour vous aider à atteindre les objectifs proposés par ce Certificat en Voice-Over dans les Jeux Vidéo

“

Ce programme vous offre la possibilité d'étudier de n'importe où dans le monde. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un accès à Internet et c'est tout! Commencez à construire votre carrière dans le monde des jeux vidéo”

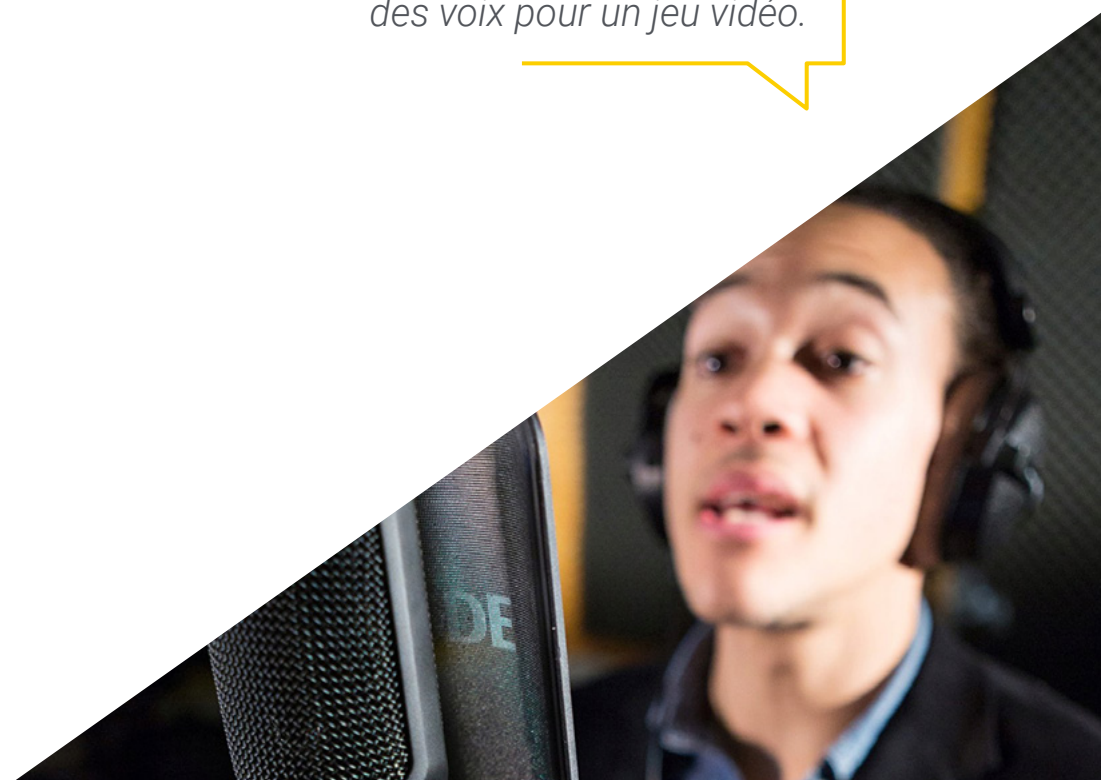
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra de les professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner à des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le Professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se vise à à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives créé par des experts reconnus.

Le choix des voix des personnages dans le monde des jeux vidéo est une décision essentielle pour le bon développement après-vente du jeu vidéo.

Vous obtiendrez différents points de vue lorsqu'il s'agit d'enregistrer des voix pour un jeu vidéo.



02 Objectifs

A la fin de ce diplôme, les étudiants auront été en mesure de surmonter avec succès une série d'objectifs généraux et spécifiques fixés par le corps enseignant de ce Certificat. De cette façon, une assimilation correcte des concepts correspondants est garantie afin que les diplômés puissent accomplir dans un environnement de travail les tâches qui convergent vers un professionnel du Voice-Over dans les Jeux Vidéo.





“

Nous nous engageons à vous faire réussir dans le monde du travail. Nous vous offrons tous les outils pour approfondir vos connaissances sur les aspects les plus techniques et devenir un professionnel”



Objectif général

- ◆ Choisir la méthode de montage appropriée pour créer le son d'un personnage ou d'un environnement

“

Libérez votre créativité et trouvez la voix parfaite pour donner une identité à chaque personnage”





Objectifs spécifiques

Module 1. Voice-Over

- ◆ Comprendre les besoins et les fonctions de la voix
- ◆ Apprendre l'utilisation de la voix en conjonction avec l'animation
- ◆ Organiser et analyser les besoins en *Voice-over*
- ◆ Sélectionner et préparer les éléments nécessaires à la réalisation d'un enregistrement de voix off
- ◆ Utiliser les différentes méthodes de montage en fonction du type de scène
- ◆ Gérer le montage final des *Voice-over*
- ◆ Apprendre et utiliser largement les exigences techniques de l'enregistrement d'une voix off
- ◆ Apprendre les techniques d'enregistrement du point de vue de l'acteur
- ◆ Maîtriser le processus de mixage spécifique des voix

03

Direction de la formation

Le corps enseignant de ce diplôme est un élément clé. Grâce à eux, les étudiants pourront acquérir avec succès une série de connaissances de base et avancées dans le monde de la voix-off dans les jeux vidéo. Avec un programme très complet, le corps enseignant de ce diplôme est prêt à former les étudiants aux compétences pertinentes dans ce domaine.



“

*Les enseignants de ce diplôme seront
votre guide pour atteindre vos objectifs”*

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

M. Martín, Álvaro

- Technicien du son (salle) chez SDI MEDIA IBERIA
- Technicien du son chez EDM
- Diplôme supérieur en son



04

Structure et contenu

La structure de ce Certificat est concise et claire. Un seul module, qui est divisé en 3 parties. La première partie, composée des 4 premiers sujets, est basée sur la création et le choix des voix, leurs caractéristiques, le *Casting* pertinent et les différentes adaptations du scénario. La deuxième partie, suivie des thèmes 5, 6 et 7, traite d'aspects tels que la gestion de la session d'enregistrement et l'édition de l'enregistrement. Enfin, la troisième partie conclut avec les 3 derniers sujets et les différents points de vue qui existent, ainsi qu'un sujet plus spécifique sur le montage de la voix.



“

Apprendre d'un point de vue technique le son et le point de vue de la Voice-Over”

Module 1. Voice-Over

- 1.1. Objectifs de la voix
 - 1.1.1. Qualité
 - 1.1.2. Fonctions
 - 1.1.3. Caractéristiques
- 1.2. Création vocale: voix et animation
 - 1.2.1. La voix avant l'animation
 - 1.2.2. Voix en même temps que l'animation
 - 1.2.3. Voix après l'animation
- 1.3. Création de la voix: types et script
 - 1.3.1. Types de la voix
 - 1.3.2. Création de scripts
 - 1.3.3. Liste des Assets
- 1.4. Choix du *Voice-over*
 - 1.4.1. *Casting*
 - 1.4.2. Studio personnel vs. Studio spécialisé
 - 1.4.3. Coûts et avantages de l'utilisation du *Voice-over*
- 1.5. Séances d'enregistrement
 - 1.5.1. Fluidité de la session
 - 1.5.2. Enregistrement
 - 1.5.3. Direction
- 1.6. Édition
 - 1.6.1. Dialogue dans les cinématiques
 - 1.6.2. Interaction des personnages
 - 1.6.3. Silences



- 1.7. Finition
 - 1.7.1. Rendu
 - 1.7.2. Synchronisation
 - 1.7.3. Exportation
- 1.8. Enregistrement pour les voix: placement
 - 1.8.1. Type de microphone
 - 1.8.2. Placement du *Voice-over*
 - 1.8.3. Comment aborder l'enregistrement de la voix
- 1.9. L'enregistrement de la voix: *Sound-sync*
 - 1.9.1. *Sound-sync*
 - 1.9.2. Fichiers restreints
 - 1.9.3. Fichiers non restreints
- 1.10. Traitement de la voix
 - 1.10.1. Égalisation
 - 1.10.2. Dynamique
 - 1.10.3. Effets



Inscrivez-vous à ce Certificat et entrez dans la production des meilleurs jeux vidéo du marché dans les grandes 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 Voice-Over dans 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 Voice-Over dans 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 Voice-Over dans les Jeux Vidéo**

N.° d'Heures Officielles: **150 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
Voice-Over dans
les Jeux Vidéo

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

Certificat

Voice-Over dans les Jeux Vidéo