

Certificat Avancé

Bandes Sonores et Harmonisation
pour les Jeux Vidéo



Certificat Avancé Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-bandes-sonores-harmonisation-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

La bande-son d'un jeu vidéo est l'un de ses éléments les plus importants. Elle contribue à façonner son identité et à améliorer l'expérience de jeu, de sorte qu'un titre doté d'une bonne bande sonore obtiendra non seulement de meilleurs résultats commerciaux, mais sera également beaucoup plus mémorisé par les joueurs. C'est pourquoi de plus en plus d'entreprises du secteur recherchent de grands compositeurs capables de remplir cette tâche et de les aider à atteindre le succès. Cette qualification aborde donc la composition et l'harmonisation musicales afin de fournir aux professionnels les meilleurs outils pour produire de superbes bandes sonores de jeux vidéo.



“

*Ce Certificat Avancé fera de vous
un spécialiste de la composition
de bandes sonores de jeux vidéo”*

Des jeux vidéo les plus longs et les plus complexes d'aujourd'hui aux plus simples et les plus anciens, tous les titres à succès de l'histoire ont eu une caractéristique commune: leurs bandes sonores sont mémorables. Qu'il s'agisse de classiques comme Tetris ou Medieval ou de jeux vidéo contemporains comme The Witcher 3, tous comportent une musique qui a considérablement amélioré l'expérience de jeu.

C'est pourquoi les sociétés de développement ont besoin de disposer des compositeurs les plus talentueux et les plus experts, afin qu'ils puissent apporter une identité sonore forte à leurs œuvres. Ainsi, ce Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo explore cette tâche en profondeur, et offre aux étudiants toutes les clés pour harmoniser efficacement leurs compositions, afin qu'à l'issue de leur formation ils soient en mesure de travailler pour les meilleures entreprises du secteur.

En outre, ils bénéficieront d'une méthodologie d'enseignement innovante, 100% en ligne, qui leur permettra de combiner leur carrière professionnelle avec leur diplôme. Ils auront également à leur disposition un corps enseignant de très haut niveau qui les accompagnera tout au long de leur apprentissage, tout en leur proposant de nombreuses ressources pédagogiques multimédias telles que des résumés interactifs ou des exercices pratiques.

Ce **Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en composition et production sonore spécialisés dans les jeux vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Plongez dans l'harmonie musicale pour créer des bandes sonores puissantes et mémorables pour les prochains jeux vidéo à succès"

“ *Ce Certificat Avancé vous prépare à devenir un grand spécialiste de l'harmonie et vous apprend à l'appliquer avec différentes motivations émotionnelles et esthétiques dans la bande-son d'un jeu vidéo* ”

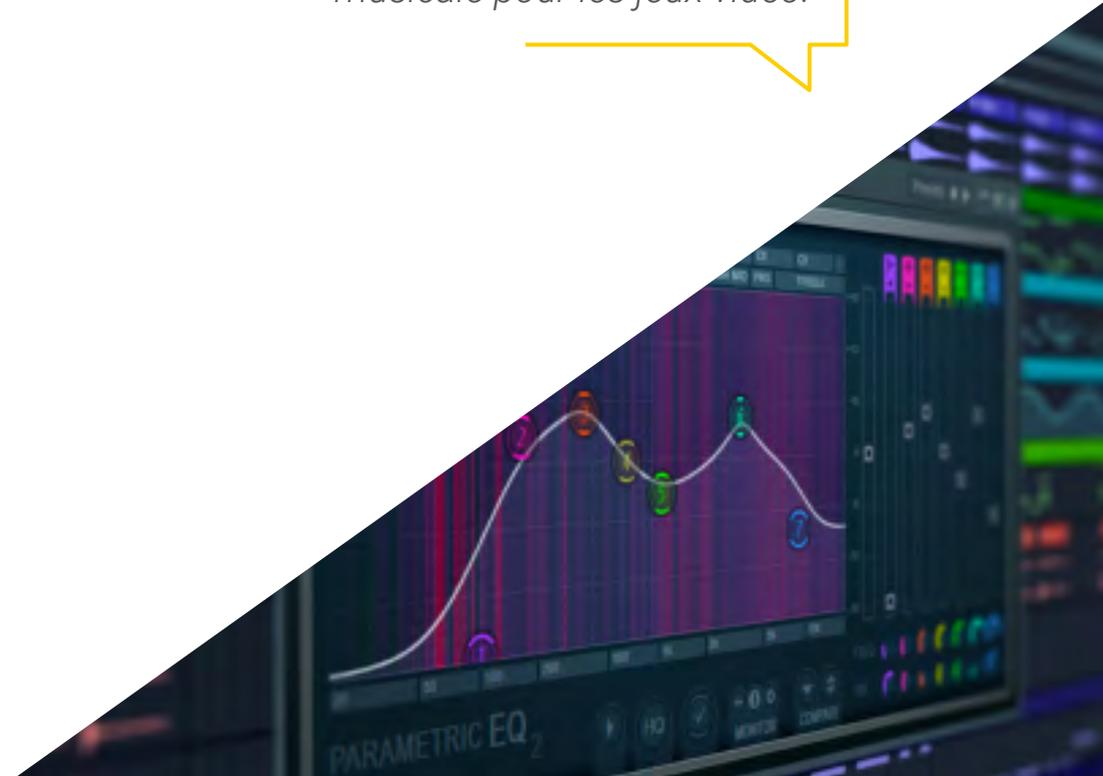
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

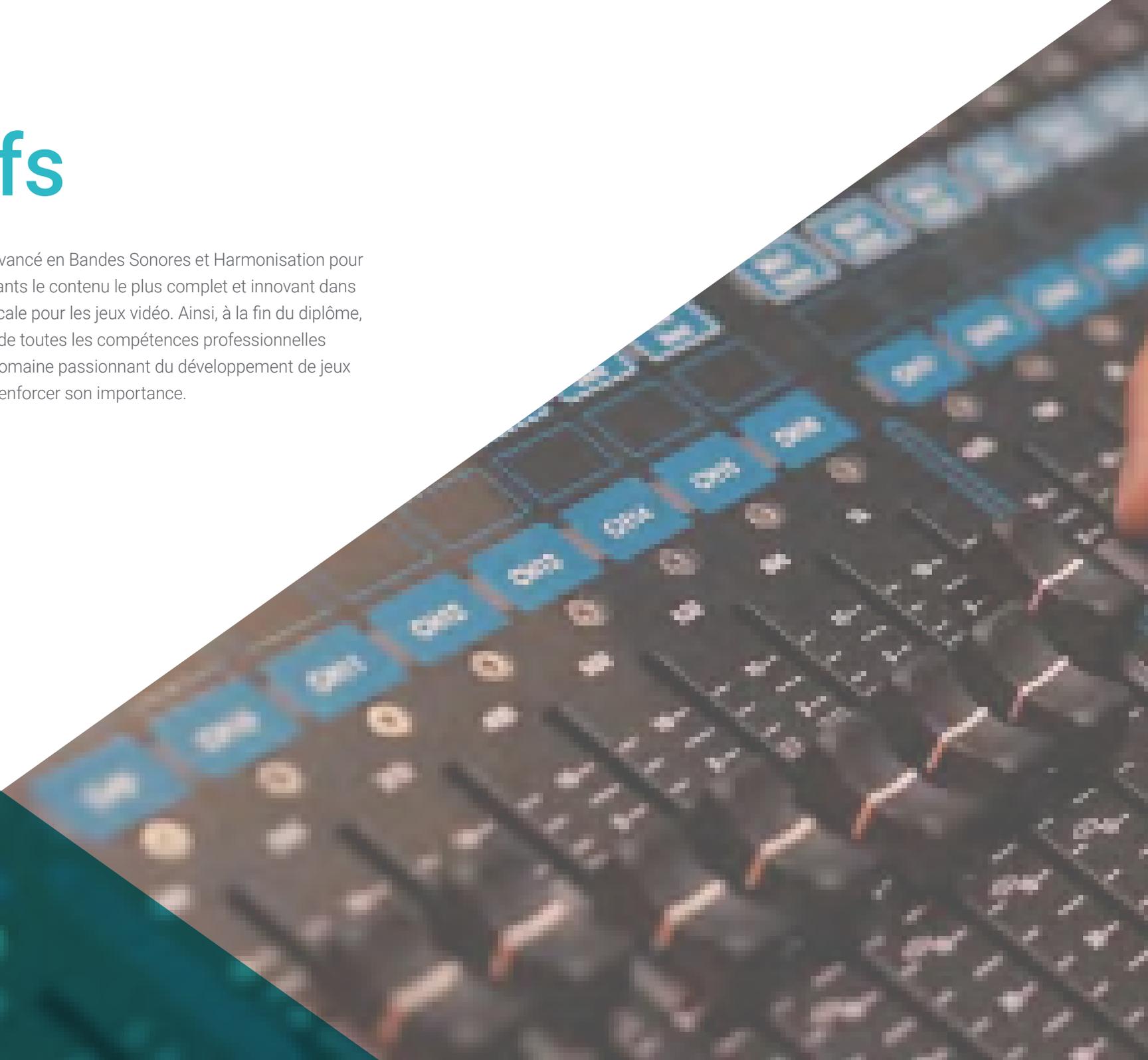
Pensez à vos jeux vidéo préférés: ils ont tous des bandes sonores formidables. Spécialisez-vous et composez une musique à la hauteur de ces œuvres.

Dans ce diplôme, vous serez encadré par des professeurs spécialisés qui vous fourniront les contenus les plus récents dans le domaine de la composition musicale pour les jeux vidéo.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo est d'offrir aux étudiants le contenu le plus complet et innovant dans le domaine de la composition musicale pour les jeux vidéo. Ainsi, à la fin du diplôme, ils disposeront de tous les outils et de toutes les compétences professionnelles nécessaires pour évoluer dans ce domaine passionnant du développement de jeux vidéo qui ne cesse de croître et de renforcer son importance.



“

Votre objectif est de composer la bande sonore des grands jeux vidéo du présent et du futur et ce diplôme vous aidera à l'atteindre"



Objectifs généraux

- ◆ Avoir une compréhension approfondie de la construction et des mouvements d'accords de base
- ◆ Différencier et utiliser les différents types de modes modernes
- ◆ Apprendre de manière approfondie comment gérer les constructions harmoniques en dehors de la tonalité
- ◆ Distinguer les différents instruments et l'utilisation appropriée d'un orchestre traditionnel et d'un orchestre virtuel
- ◆ Avoir une connaissance et une maîtrise approfondie des différentes techniques spécifiques à la composition pour les jeux vidéo





Objectifs spécifiques

Module 1. La bande sonore dans le jeu vidéo

- ◆ Comprendre en profondeur les performances acoustiques et construire un espace approprié pour travailler
- ◆ Choisir le matériel et les composants nécessaires pour obtenir un résultat professionnel
- ◆ Comprendre les compétences des différents postes d'une équipe
- ◆ Différencier les différents types de jeux vidéo et leur relation avec la musique
- ◆ Assimiler les différents rôles et fonctions de la musique en tant que créatrice d'univers
- ◆ Comprendre le comportement de base du son
- ◆ Différencier les différents types d'écoute lors du mixage et de l'exportation d'un projet
- ◆ Connaître les tendances actuelles dans le monde de la composition musicale et du sound design pour les jeux vidéo

Module 2. Harmonie de base

- ◆ Avoir une large compréhension des concepts de l'harmonie
- ◆ Comprendre la construction et la typologie des accords
- ◆ Analyser les mouvements caractéristiques et les règles d'enchaînement des accords
- ◆ Assimiler les fonctions tonales, les mouvements de tension-repos et le rythme harmonique
- ◆ Inverser un accord sous toutes ses formes
- ◆ Apprendre les différentes notes étranges que l'on trouve dans l'harmonie
- ◆ Apprendre les différentes notes étranges que l'on trouve dans la mélodie
- ◆ Assimiler le fonctionnement de la dominante en tant que section harmonique
- ◆ Comprendre l'évolution harmonique de la tonalité au chromatisme

Module 3. 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



Progressez professionnellement grâce à ce Certificat Avancé, qui vous fournira ce dont vous avez besoin pour devenir un compositeur réputé dans l'industrie du jeu vidéo"

03

Direction de la formation

Ce Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo dispose d'un corps enseignant très talentueux et expérimenté dans ce domaine. Ils connaissent donc le fonctionnement de l'industrie et sont des spécialistes de la composition et de l'harmonie musicale. Les étudiants auront donc à leur disposition les outils et les connaissances les plus utiles et les plus innovants pour réussir dans le secteur complexe des jeux vidéo.



“

Un corps enseignant spécialisé dans la composition musicale pour les jeux vidéo vous guidera pour devenir un professionnel respecté et demandé par les grandes entreprises du 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 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

La structure de ce Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo a été conçue en divisant son contenu en 3 modules spécialisés, à travers lesquels les étudiants pourront approfondir des questions telles que la composition musicale en fonction du genre et du type de jeu vidéo, les fondamentaux du son, les progressions harmoniques, la dissonance mélodique, la septième dominante, les méthodes de *Foley* ou d'édition sonore, entre autres.



“

Les contenus les plus récents et les plus complets en matière de composition et d'harmonisation pour les jeux vidéo sont ici: n'attendez plus et inscrivez-vous"

Module 1. La bande sonore dans le jeu vidéo

- 1.1. L'espace de travail
 - 1.1.1. Aspects acoustiques
 - 1.1.2. Préparation d'une pièce
 - 1.1.3. Construction d'une pièce "Room into Room"
- 1.2. Le matériel de travail I: le matériel
 - 1.2.1. L'ordinateur
 - 1.2.2. L'interface audio
 - 1.2.3. Les systèmes d'écoute et autres équipements
- 1.3. Matériel de travail II: logiciels
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. *Kontakt*
 - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. L'équipe de travail
 - 1.4.1. Structure de l'équipe
 - 1.4.2. Les fonctions de l'équipe
 - 1.4.3. Notre place au sein de l'équipe
- 1.5. Les types de jeux vidéo et les genres musicaux
 - 1.5.1. A qui s'adresse la musique?
 - 1.5.2. Personnalité et esthétique de la musique
 - 1.5.3. Relation entre la musique et le genre du jeu vidéo Genre du jeu vidéo
- 1.6. Rôles et fonctions de la musique
 - 1.6.1. La musique comme ambiance
 - 1.6.2. La musique en tant que créatrice de mondes
 - 1.6.3. Autres rôles
- 1.7. Le *Workflow* dans la composition musicale
 - 1.7.1. Planification, esthétique et création du DDM
 - 1.7.2. Premières idées et composition de la musique de démonstration
 - 1.7.3. Le produit final, de la démo au master
- 1.8. Le *Workflow* dans le montage et la conception sonore
 - 1.8.1. Planification et création de l'ADD
 - 1.8.2. Conception et montage
 - 1.8.3. Ajustement, synchronisation et test dans le moteur audio

- 1.9. Principes fondamentaux du son
 - 1.9.1. Caractéristiques
 - 1.9.2. Spectre de fréquence
 - 1.9.3. Enveloppe sonore
- 1.10. Son surround et 3D
 - 1.10.1. Son horizontal vs. Vertical
 - 1.10.2. Simulations audio 3D
 - 1.10.3. Systèmes *surround* et *Dolby Atmos*

Module 2. Harmonie de base

- 2.1. Harmonie
 - 2.1.1. La portée, les clés, les notes et les figures
 - 2.1.2. Les signatures temporelles
 - 2.1.3. Intervalles
- 2.2. Construction des accords: types et disposition
 - 2.2.1. Classification
 - 2.2.2. Disposition des accords
 - 2.2.3. Duplications
- 2.3. Construction des accords: mouvements
 - 2.3.1. Mouvements harmoniques
 - 2.3.2. Octaves, unisson et quintes successives et résultantes
 - 2.3.3. Enchaînement d'accords
- 2.4. Les progressions harmoniques
 - 2.4.1. Fonctions tonales
 - 2.4.2. Le rythme harmonique
 - 2.4.3. Cadences
- 2.5. Inversions
 - 2.5.1. Le premier renversement
 - 2.5.2. La deuxième inversion
 - 2.5.3. L'inversion dans les cadences
- 2.6. Les notes étranges: la dissonance harmonique
 - 2.6.1. La dissonance harmonique et mélodique
 - 2.6.2. Les notes étranges dans la dissonance harmonique
 - 2.6.3. Retard et *appoggiature*

- 2.7. Notes étranges: dissonance mélodique
 - 2.7.1. Notes étrangères dans la dissonance mélodique
 - 2.7.2. Notes de passage, de perlage, d'escapade, d'anticipation et de pédale.
 - 2.7.3. L'action combinée des notes étrangères
- 2.8. Les notes étrangères dans les accords
 - 2.8.1. Septième de dominante
 - 2.8.2. Septième sensible et septième du second degré
 - 2.8.3. Les accords de septième restants
- 2.9. L'harmonie de dominante
 - 2.9.1. Harmonie de la dominante
 - 2.9.2. Dominante de la dominante
 - 2.9.3. Dominantes secondaires
- 2.10. Évolution vers le chromatisme
 - 2.10.1. Diatonisme et modulation
 - 2.10.2. Le chromatisme expressif
 - 2.10.3. Perte de la fonction tonale

Module 3. Conception sonore

- 3.1. Méthodes de montage
 - 3.1.1. Éditeur audio
 - 3.1.2. Éditeur *Multitrack*
 - 3.1.3. Séquenceur
- 3.2. *Les Foley*
 - 3.2.1. Enregistrement sur le terrain
 - 3.2.2. Enregistrement en studio
 - 3.2.3. Édition
- 3.3. Bibliothèques sonores
 - 3.3.1. Formats
 - 3.3.2. Types
 - 3.3.3. Création de bibliothèques
- 3.4. Planification
 - 3.4.1. Espaces sonores
 - 3.4.2. Mécanismes de jeu
 - 3.4.3. Exigences

- 3.5. Organisation du son
 - 3.5.1. Références
 - 3.5.2. Sources
 - 3.5.3. Édition
- 3.6. Son vs. Scénario
 - 3.6.1. Références
 - 3.6.2. Lien avec les éléments narratifs
 - 3.6.3. Propositions
- 3.7. Son vs. Image
 - 3.7.1. Les sons visuels
 - 3.7.2. Sons muets
 - 3.7.3. Les sons invisibles
- 3.8. Nettoyage des dialogues
 - 3.8.1. Organisation
 - 3.8.2. Traitement vocal
 - 3.8.3. Normalisation
- 3.9. Effets sonores
 - 3.9.1. Organisation
 - 3.9.2. Typologie
 - 3.9.3. Catégories
- 3.10. Ajustements aux événements
 - 3.10.1. Caractéristiques
 - 3.10.2. Types d'événements
 - 3.10.3. Synchronisation



Vous vous plongerez dans les éléments essentiels de la composition de bandes sonores mémorables. C'est l'opportunité que vous attendiez"

05

Méthodologie

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

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





“

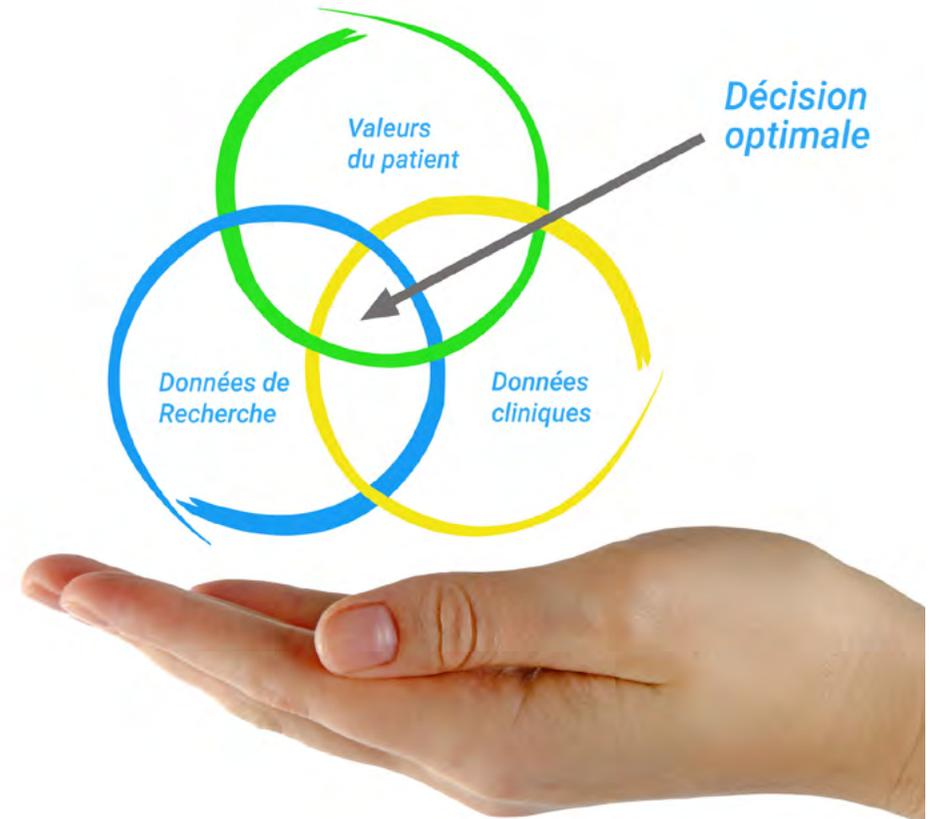
Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

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



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



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

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



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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Support d'étude

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

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



Cours magistraux

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

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



Pratique des aptitudes et des compétences

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



Bibliographie complémentaire

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





Case Studies

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



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

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



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.





Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"

Ce **Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**





Certificat Avancé

Bandes Sonores
et Harmonisation

pour les Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Bandes Sonores et Harmonisation pour les Jeux Vidéo