



Certificat de spécialisation

Conception sonore interactive pour les jeux vidéo

PROGRAMME

Le programme est composé d'une UE (unité d'enseignement) et d'une UA (unité d'activité).

Entre chaque session, le-la stagiaire travaille sur un projet (UA) dont les bases ont été présentées en cours et qui s'achève en fin de cours.

UE cours de 6 crédits ECTS*

- Introduction à l'univers sociologique et économique des jeux vidéo et médias interactifs
- Le processus de production des jeux vidéo et la chaîne de production sonore dans un jeu
- Le rapport image/son et l'interactivité. Retour sur les composants de la bande son. Analyse de films et de jeux
- Principe et outils de conception sonore et musicale interactive dans un jeu
- Pratique d'un outil simple de création d'une composition interactive et de ses outils pour le son
- Principes des outils de production du son numérique
- Architecture et notion de moteur audio et introduction à Fmod, Wwise
- Présentation de deux productions sonores : un jeu vidéo et un projet transmedia

UA projet de 3 crédits ECTS*

- Présentation d'un travail en équipe
- Travail personnel sur un projet
- Analyse des travaux réalisés en équipe

* ECTS : European Credit Transfer System (système européen de transfert et d'accumulation de crédits)

COMPÉTENCES ACQUISES

- Comprendre et être capable d'analyser la charte sonore d'un média interactif
- Comprendre les étapes de production d'un média interactif et la relation entre les différents corps de métiers
- Comprendre et avoir une première approche pratique des outils de production sonore
- Comprendre les principes d'écriture sonore interactive dans l'espace
- Comprendre les principes et les outils du traitement sonore temps réel interactif
- Écrire et réaliser la bande son d'un média interactif simple

Partenaire professionnel



Contact - Inscription

Cnam-Enjmin, 138 rue de Bordeaux - 16000 Angoulême
enjmin@lecnam.net | tél. : 05 45 68 06 78

www.cnam-enjmin.fr / www.sacem.fr

Date limite
pour l'envoi du
dossier Sacem :

28 novembre 2017

Public

Ingénieur·e·s du son, designer sonores et compositeur·rice·s souhaitant acquérir de nouvelles connaissances.

Pré-requis

- Avoir de bonnes compétences en création sonore ou musicale linéaire et une pratique des outils numériques
- Avoir une bonne connaissance théorique et pratique de l'audio numérique, et une expérience en réalisation audiovisuelle
- L'entrée est soumise à validation par la responsable du certificat

Objectifs

Ce certificat donne les bases théoriques et pratiques spécifiques à la conception sonore dans les jeux vidéo et médias interactifs numériques.

Le stage a pour objectifs de présenter les méthodes et techniques utilisées actuellement et dans un avenir proche dans le domaine de la conception sonore interactive.

Les domaines d'application visés sont le jeu vidéo, les médias interactifs numériques et le transmédia.

Validation

Réalisation d'un projet et examen

Durée : 10 jours en présentiel (2 x 5 jours)

Dates 2017-2018

18 au 22 décembre / 8 au 12 janvier

Tarif * (non assujetti à la TVA)

- 2 400 €
- formation financée par la Société des Auteurs, Compositeurs et Éditeurs de Musique (Sacem) et le Cnam-Enjmin à hauteur de 2 000 €, une participation de 400 € est demandée aux stagiaires / Sacem : 10 places ([dossier en ligne pour poser sa candidature : www.cnam-enjmin.fr](http://www.cnam-enjmin.fr))

Ouverture soumise à un nombre minimum de participant·e·s

* Nos tarifs comprennent les frais pédagogiques, le déplacement des intervenant·e·s et la mise en disposition de salles dédiées. Les frais de déplacement, d'hébergement (y compris lors des visites) et de restauration restent à la charge du·de la stagiaire.