Sound Design

Durée
840 heures / an
3 ans

Tarif financement personnel
5490 €/an à Rennes
5490 €/an à distance

Tarif financements tiers
Pole Emploi, OPCO…
6890 € à 8490 € /année

Modalités
en présentiel à Rennes
à distance

temps plein

Public
Tout public

Prérequis
Aucun, Mise à niveau la première année

Niveau
Études professionnelles supérieures

Évaluation
Productions d'application, Mise en situation

Diplôme / Certification
Bac+3 Diplôme européen de droit privé de niveau 6 du Cadre européen des certifications (CEC)

Modalités pédagogiques
Démonstrations avec exercices d'application et réalisation de projets d'application

Sessions et délais d'accès
en présence : septembre et janvier
à distance : premier lundi de chaque mois

Accessibilité
Site rennais accessible aux personnes à mobilité réduite

Objectifs

La formation **Sound Design** a pour but de faire appréhender la conception du son et la composition musicale avec une visée d'être utilisée dans des œuvres collectives en contexte d'**industrie culturelle**. C'est une formation sur 3 ans qui s'adresse à ceux qui aiment la création artistique au sens large et plus spécialement la musique ou l'ambiance sonore des produits mélangeant son et images. Les cours sont diversifiés dans l'objectif d'aborder un grand panel des possibilités et contraintes et de rendre les sound designer les plus **autonomes** dans la gestion de leurs différents **projets** à venir dans l'**animation** ou le **jeu vidéo**. On y retrouvera des cours sur les spécificités sectorielles comme la scénarisation, le game design, ou du graphisme de manière à permettre une intégration parfaite dans des équipes en ayant des critères d'analyse et d'expression commun avec les autres domaines créatifs du produit.

En effet, le sound designer ne fait pas que produire des sons ou de la musique. Il prend part à une illustration sonore qui doit être en correspondance globale avec l'univers ou les détails ponctuels de l'image ou du scénario. Le sound designer doit possèder les codes créatifs, expressifs, musicaux et techniques qui lui permettent de discuter à égalité avec ses collaborateurs. Sa place peut encore être plus importante si le jeu est un jeu musical ou un film d'ambiance.

Le **sound designer** commence sa formation par une mise à niveau générale sur la création visuelle et sonore puis sera orienté vers la création d'espace sonore selon différents contextes. Il sera amené à travailler en collaboration avec les game designer, les game artiste et les narrative designer et devra savoir intégrer ses assets sonores dans le jeu.

Débouchés

- Designer sonore
- Concepteur sonore
- Compositeur
- Sound designer
- Programmeur audio

4a rue du bignon
35000 Rennes
contact@activdesign.eu
https://activdesign.eu
07 66 25 94 71

SIRET : 841 247 893 00032
SARL au capital de 7000 euros
numéro de formation : 5335 103 2135

Programme

Objectifs

Durant les trois années de cette formation dédiée aux **Jeux Videos** et **Game designer,** vous découvrirez plusieurs thématiques liées à la conception et la production de jeux vidéos.

A l'issue de la formation, vous saurez concevoir un jeu, définir sa cible, organiser sa production, le scénariser et le mettre en œuvre dans un moteur de jeu adapté. Vous saurez définir les niveaux du jeu, intégrer les assets graphiques et aurez une autonomie dans la programmation de vos prototypes. Vous saurez enfin promouvoir et publier vos jeux.

Modalités de recrutement et prérequis

Tout le monde peut accéder à la formation en première année, des évaluations de prérequis sont réalisées pour ceux qui souhaiteraient passer directement en année 2 ou 3. Dans tous les cas, un portfolio est demandé.

Les personnes qui souhaitent obtenir le diplome européen doivent disposer d'un Bac ou équivalent.

Modalités pédagogiques

La formation peut être suivie en présence ou à distance. Notre pédagogie est essentiellement basée sur la réalisation de projets de jeu, en individuel ou en groupe, en mise en situation de studio. Plusieurs projets sont réalisés dans l'année dans le but de travailler des aspects spécifiques à chaque itération. En savoir plus…

Programme

Durant ces 3 années de formation ces thématiques seront abordées :

Année 1
- Assembler des sons
- Bases de l'harmonie musicale
- Initiation aux synthétiseurs numériques
- Techniques graphiques et couleurs
- Techniques de dessin en perspective et représentation de l'espace visuel
- Initiation à la programmation GDscript
- Techniques de dessin vectoriel
- Animation 2D et théorie du rythme en animation
- Intégration de son dans différents types de jeu : jeu éducatif, visual novel, point and click, jeu de stratégie
- Styles et techniques
- Initiation à la modélisation 3D
- Créativité

Année 2
- Enregistrement de son
- Histoire de la musique
- Les synthétiseurs numériques
- Programmation et moteur de jeu
- Intégration de son dans les moteurs de jeu : Godot, Unreal
- Intégration de son dans différents types de jeu : jeu de course, puzzle game, FPS
- Création d'ambiance musicale
- Harmonie musicale avancée
- Créativité avancée
- Programmation sonore
- Histoire de la musique des jeux

Année 3
- Captations et spatialisations sonores
- Suite créative libre
- Direction de musiciens et d'acteurs
- Harmonie et orchestration
- Intégration avancée du son dans les moteurs Unreal et Godot
- Musique contemporaine et évolutions récentes du son
- Programmation sonore
- Développement agile et outils collaboratifs
- Droit d'auteur et aspects juridiques

La pratique de l'anglais est un fil conducteur et incluse régulièrement dans des ateliers.

Modalités d'évaluation

Année 1 :

- En controle continu :
- UC Scénarisation et intégration de jeu
- UC Conception et publication de jeux
- UC Spécialités du jeux vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (20 minutes, dont 10 de questions)
- Anglais écrit niveau A2 CECR (60 minutes)

Année 2 :

- En controle continu : UC Game design de jeux 3D
- UC Spécialités du jeu vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (20 minutes, dont 10 de questions)
- Anglais oral niveau A2 CECR (40 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Culture et démocratie en Europe (QCM 40 minutes)

Année 3 :

- En controle continu : UC Méthodologie de production d'un jeu vidéo
- UC Spécialités du jeu vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (40 minutes, dont 20 de questions)
- Anglais oral niveau B1 CECR (45 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Anglais écrit niveau B1 CECR (60 minutes)
- Management interculturel et ressources humaines (QCM 40 minutes)

Diplôme

Bachelor européen Créateur de jeu vidéo, Diplôme européen de droit privé de niveau 6 du Cadre européen des certifications (CEC), accrédité par la Fédération européenne des écoles.

Taux de réussite 2022-2023 : 75%

Taux de réussite 2023-2024 : 25%

4a rue du bignon
35000 Rennes
contact@activdesign.eu
https://activdesign.eu
07 66 25 94 71

SIRET : 841 247 893 00032
SARL au capital de 7000 euros
numéro de formation : 5335 103 2135