

USRS2N - Bases en conception sonore

Présentation

Prérequis

Auditeur du DIE56

Objectifs pédagogiques

Fournir les bases solides des connaissances spécifiques au domaine des jeux vidéo et du multimédia interactif.

Compétences

Analyser et comparer les relations images/son dans une situation linéaire et dans une situation non linéaire comme un jeu.

Écrire une charte sonore.

Évaluer l'ensemble des besoins matériels et humains concernant le son pour la réalisation du jeu.

Savoir créer des Media (Bruitages et effets sonores, sons d'interfaces, ambiances) pour un jeu ou un projet interactif autre.

Maîtriser le traitement sonore temps réel et temps différé.

Faire un budget et anticiper les questions de droit d'auteur Savoir réaliser des castings et des enregistrements des voix.

Mener une réflexion sur les interfaces sonores multimodales.

Programme

Contenu

Analyse et comparaison son film/jeu :

Reverse engineering.

Documentation d'un projet (charte sonore).

Making of (avec exercice).

Design sonore et particularité propre à un projet interactif sons interfaces des différentes.

Audionumérique : fonctions les plus courantes.

Production voix.

Ergonomie sonore

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Réalisation d'un défi et d'un ensemble de workshops liés au design sonore interactif (ex: écriture d'une charte sonore, imaginer un jeu uniquement composé de sons tel que A Blind Legend, etc.).

L'évaluation selon la méthodologie mise en place dans la pédagogie par Défis sera appliquée.

Mis à jour le 17-07-2017



Code : USRS2N

Unité spécifique de type cours

8 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1