

Baccalauréat en création de jeux vidéo - 7409

RESPONSABLE :

Simon Dor
514 844-0971 poste 6741

SCOLARITÉ :

90 crédits, Premier cycle

GRADES :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

Le baccalauréat en création de jeux vidéo est une formation sur mesure pour la création et le développement de jeux vidéo. Il vise le développement de la créativité, de l'autonomie et du travail d'équipe par la création et l'étude d'œuvres vidéoludiques.

L'étudiant pourra s'inscrire à l'un des deux profils offerts : art ou design. Ensuite, il pourra choisir un champ de spécialisation spécifique à ce profil et le développer dans des ateliers mis en place à cet effet.

Le profil art permet à l'étudiant de comprendre et d'adopter une approche artistique, créative et technique visant à la fois les compétences conceptuelles et appliquées en création 3D, mais aussi de choisir une spécialisation en animation, en squelettage (rigging), en édition de matériaux (shader), etc.

Le profil design vise plutôt le développement d'une approche esthétique et systémique en fonction des règles et de l'expérience de jeu, tout en offrant à l'étudiant une spécialisation de son choix comme le design narratif, le design pédagogique, le design d'interfaces pour utilisateurs, l'intelligence artificielle, etc.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent. Afin d'être admis aux cheminements DEC/BAC du baccalauréat en création de jeux vidéo (7417 ou 7418) le candidat doit être titulaire d'une technique d'animation 3D et synthèse d'images.

Afin d'être admis au cheminement DEC/BAC du baccalauréat en création de jeux vidéo (7438) le candidat doit être titulaire d'une technique d'intégration multimédia.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Le candidat doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

Base études universitaires

Avoir complété un minimum de 30 crédits au sein d'un programme universitaire, tout en maintenant une moyenne cumulative de plus de 2,3 sur 4,3.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Le candidat doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

Base expérience

Être âgé d'au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir travaillé pendant au moins deux (2) ans dans un domaine lié au jeu vidéo. L'expérience devra être attestée par un curriculum vitae à jour et une lettre de l'employeur.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Le candidat doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

PLAN DE FORMATION :

Profil art

Trimestre 1

ARN1232 Créativité et processus créatif (3 cr.)
ART1400 Principes d'animation et jeu d'acteur (3 cr.)
ART1701 Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.)
ART1714 Animation 3D (3 cr.)
DES1111 Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.)

Trimestre 2

ARN1203 Atelier de création (1 cr.)
ARN1220 Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
ART1406 Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714)
ART1705 Design d'environnements (3 cr.)
DES1112 Dessin conceptuel pour les nouveaux médias II (3 cr.)
DES1251 Notions d'anatomie pour la 3D (3 cr.)

Trimestre 3

ART1407 Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.)
ART1702 Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1100 Histoire du jeu vidéo : tendances et marché (3 cr.)
DJV5530 Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.)
EFV3300 Sculpture numérique (3 cr.)

Trimestre 4

DJV1120 Introduction aux études vidéoludiques (3 cr.)
DJV1201 Jouabilité et ergonomie (3 cr.)
DJV1313 Design de niveau de jeu vidéo (3 cr.)
DJV1314 Utilisation de moteurs de jeux vidéo (3 cr.)
DJV5510 Spécialisation : ateliers dirigés (3 cr.)

Trimestre 5

DJV1125 Éthique et jeu vidéo (3 cr.)
DJV1204 Flux opérationnel appliqué au design de jeux vidéo (3 cr.)
DJV1315 Cinématique et capture de mouvements pour le jeu vidéo (3 cr.)
DJV5520 Spécialisation : projet dirigé (3 cr.)

Trimestre 6

DJV1310 Design de jeu 3D : réalisation (9 cr.)
STN2421 Stage en création 3D (8 cr.)
ou ARN2044 Atelier dirigé en création 3D (8 cr.)

Profil design

Trimestre 1

ARN1232 Créativité et processus créatif (3 cr.)
ART1706 Introduction aux mathématiques pour le jeu (3 cr.)
DES1111 Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.)
DJV1320 Design de jeux non numériques (3 cr.)
TLW1001 Initiation à la programmation (3 cr.)

Trimestre 2

ARN1203 Atelier de création (1 cr.)
ARN1220 Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
ART1214 Le design sonore (3 cr.)
DES1250 Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.)
DJV1321 Design de jeux vidéo (3 cr.)
DJV1322 Design orienté vers l'utilisateur (3 cr.)

Trimestre 3

ART1702 Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1100 Histoire du jeu vidéo : tendances et marché (3 cr.)
DJV1311 Prototypage et expérimentation en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1401 Design économique et analytique (3 cr.) (ART1706)
DJV5530 Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.)

Trimestre 4

DJV1120 Introduction aux études vidéoludiques (3 cr.)
DJV1201 Jouabilité et ergonomie (3 cr.)
DJV1313 Design de niveau de jeu vidéo (3 cr.)
DJV1314 Utilisation de moteurs de jeux vidéo (3 cr.)
DJV5510 Spécialisation : ateliers dirigés (3 cr.)

Trimestre 5

DJV1125 Éthique et jeu vidéo (3 cr.)

| | |
|---------|--|
| DJV1204 | Flux opérationnel appliqué au design de jeux vidéo (3 cr.) |
| DJV1312 | Intégration et programmation d'un jeu vidéo (3 cr.) |
| DJV5520 | Spécialisation : projet dirigé (3 cr.) |

Trimestre 6

| | |
|------------|--|
| DJV1310 | Design de jeu 3D : réalisation (9 cr.) |
| STN2421 | Stage en création 3D (8 cr.) |
| ou ARN2044 | Atelier dirigé en création 3D (8 cr.) |

* : Disponible à distance

Règlements pédagogiques :

Pour s'inscrire aux cours ARN2044 Atelier dirigé en création 3D (8 cr.), DJV1310 Design de jeux 3D : réalisation (9 cr.) STN2421 Stage en création 3D (8 cr.), l'étudiant doit avoir réussi au moins 60 crédits du programme ou obtenir l'autorisation du directeur de programme.

De plus, pour s'inscrire au cours STN2421 Stage en création 3D, l'étudiant devra avoir maintenu une moyenne égale ou supérieure à 3,2 sur 4,3 lors des sessions précédant le stage. Afin d'être admissible au stage, l'étudiant devra présenter un portfolio ayant reçu l'aval du responsable de programme.