

Baccalauréat en création de jeux vidéo - 7409

RESPONSABLES :

Danny Godin
514 844-0971 poste 6718

Cathy Vezina
819 762-0971 poste 2298

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 cheminement 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.

Capacité d'accueil limitée.

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

ARN5101	Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
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.)
ARN2047	Atelier dirigé en création et nouveaux médias (7 cr.)
ou STN2427	Stage en création et nouveaux médias (7 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

ARN5101	Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
---------	---

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.)
ARN2047	Atelier dirigé en création et nouveaux médias (7 cr.)
ou STN2427	Stage en création et nouveaux médias (7 cr.)

* : Disponible à distance

Règlements pédagogiques :

Pour s'inscrire aux cours suivants, l'étudiant doit avoir réussi au moins 60 crédits du programme ou obtenir l'autorisation du responsable de programme :

- ARN2047 Atelier dirigé en création et nouveaux médias (7 cr.)
- DJV1310 Design de jeux 3D : réalisation (9 cr.)
- STN2427 Stage en création et nouveaux médias (7 cr.)

De plus, pour s'inscrire au cours STN2427 Stage en création et nouveaux médias, 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.