

Baccalauréat en création de jeux vidéo (profil art, DEC-BAC) - 7417

RESPONSABLE :

Jean-Pierre Flayeux
514 844-0971 poste 6723

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.

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.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en techniques d'animation 3D et de synthèse d'images.

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

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.

RECONNAISSANCE DES ACQUIS

L'étudiant ayant obtenu un DEC en techniques d'animation 3D et de synthèse d'images pourra se voir reconnaître jusqu'à dix cours (ou 30 crédits) du baccalauréat, selon les conditions établies.

Capacité d'accueil limitée.

PLAN DE FORMATION :

Profil art

Liste des cours pouvant être reconnus en équivalence :

| | |
|---------|--|
| ARN1220 | Production et gestion de projet 3D (3 cr.) |
| ART1400 | Principes d'animation et jeu d'acteur (3 cr.) |
| ART1406 | Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714) |
| ART1701 | Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.) |
| ART1705 | Design d'environnements (3 cr.) |
| ART1714 | Animation 3D (3 cr.) |
| DES1111 | Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.) |
| DES1112 | Dessin conceptuel pour les nouveaux médias II (3 cr.) |
| DES1251 | Notions d'anatomie pour la 3D (3 cr.) |
| DJV1204 | Flux opérationnel appliqué au design de jeux vidéo (3 cr.) |

Session 1

| | |
|---------|---|
| ARN1232 | Créativité et processus créatif (3 cr.) |
| ART1407 | Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.) |
| DJV1100 | Histoire du jeu vidéo : tendances et marché (3 cr.) |
| DJV5530 | Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.) |
| EFV3300 | Sculpture numérique (3 cr.) |

Session 2

| | |
|---------|---|
| ARN1203 | Atelier de création (1 cr.) |
| 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.) |

Session 3

| | |
|---------|---|
| ART1702 | Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (3 cr.) |
|---------|---|

| | |
|---------|--|
| DJV1125 | Éthique et jeu vidéo (3 cr.) |
| DJV1315 | Cinématique et capture de mouvements pour le jeu vidéo (3 cr.) |
| DJV5520 | Spécialisation : projet dirigé (3 cr.) |

Session 4

| | |
|------------|---|
| 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.