

Baccalauréat en création de jeux vidéo (conc. intégr.logicielle, DEC-BAC) - 7438

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 Intégration logicielle vise à former des étudiants dont l'intérêt s'articule autour de la direction technique artistique ou design. Ce parcours peut notamment mener à des spécialisations comme le développement d'outils de production, la gestion des données et des versions (versioning), le design de niveaux de jeu, la direction d'assurance-qualité, la gestion de communauté, la rédaction technique, etc.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en techniques d'intégration multimédia.

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'intégration multimédia pourra se voir reconnaître jusqu'à dix cours (ou 30 crédits) du baccalauréat, selon les conditions établies.

Capacité d'accueil limitée.

PLAN DE FORMATION :

intégration logicielle

Liste des cours pouvant être reconnus en équivalence :

AAR1221	Atelier dirigé I en création (3 cr.)
ARN1104	Création graphique (3 cr.)
ou INF1237	Architecture informatique (3 cr.)
ARN2304	Applications interactives (3 cr.) (ART1211)
ARN3519	Production et gestion de projets médiatiques (3 cr.)
ART1104	Outils de développement d'application en multimédia I (3 cr.)
ART1105	Outils de développement d'application en multimédia II (3 cr.) (ART1104)
ART1211	Internet (3 cr.)
INF1244	Programmation d'applications (3 cr.) (TLW1001)
TLW1001	Initiation à la programmation (3 cr.)
TLW1002	Technologie Web : les langages du Web (3 cr.) (ARN2304)

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.)
DJV1311	Prototypage et expérimentation en jeu vidéo (3 cr.)
DJV5530	Spécialisation : recherche dirigée (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

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.)

Session 4

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

PIÈCES SUPPLÉMENTAIRES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES :

S'adresse aux étudiants titulaires d'une technique d'intégration multimédia.