

Microprogramme de 1er cycle en jeu vidéo indépendant - 0868

RESPONSABLE :

Guillaume Roux-Girard
514 844-0971 poste 6740

SCOLARITÉ :

12 crédits, Premier cycle

OBJECTIFS :

Le programme vise à outiller les étudiantes et étudiants qui ont pour objectif de fonder un studio de développement de jeux vidéo indépendants. En s'appuyant sur les compétences préalables de l'étudiante ou de l'étudiant en création de jeux vidéo, le microprogramme permettra de concentrer ses efforts sur les facteurs de succès du studio indépendant, tels la planification en contexte créatif et le développement du leadership.

La formation permettra une compréhension avancée de l'industrie du jeu vidéo, de la place du jeu indépendant en son sein ainsi que de la communauté entourant le développement de jeux indépendants.

Le programme visera également la familiarisation de l'étudiante ou de l'étudiant avec les impératifs administratifs de la gestion de studios de développement de jeux vidéo indépendants pour pouvoir anticiper les besoins et règlements à suivre ainsi que les outils et options de sous-traitance disponibles.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base études universitaires

Avoir complété au moins 60 crédits d'un baccalauréat en création de jeux vidéo ou d'une autre formation universitaire de premier cycle liée au développement de jeux vidéo (design de jeux, art pour le jeu vidéo, programmation, etc.)

La candidate ou le candidat devra soumettre un portfolio, une copie du relevé de notes universitaire et une lettre de présentation lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certaines candidates ou candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

ou

Avoir complété un baccalauréat dans un champ d'intérêt du microprogramme (domaines culturels, domaines créatifs, administration, gestion, droit, marketing, etc.).

La candidate ou le candidat devra soumettre une copie de son relevé de notes universitaire et une lettre de présentation lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER.

La candidate ou le candidat peut être tenu, sur demande, de présenter un cahier de réalisations, un curriculum vitae et/ou un portfolio (le contenu attendu du portfolio lui sera communiqué suivant la réception de la demande d'admission).

Toutes les candidates et candidats admissibles seront convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

Base expérience

Avoir 21 ans et plus, posséder au moins 2 ans d'expérience jugée pertinente dans l'industrie du jeu vidéo. Une lettre de présentation, un curriculum vitae à jour et une lettre d'attestation seront alors exigés pour justifier la demande.

La candidate ou le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certaines candidates et candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

ou

Avoir 21 ans et plus, posséder au moins 2 ans d'expérience jugée pertinente dans un domaine lié aux champs d'intérêt du microprogramme (domaines culturels, domaines créatifs, administration, gestion, droit, marketing, etc.). Une lettre de présentation, un curriculum vitae à jour et une lettre d'attestation seront alors exigés pour justifier la demande.

La candidate ou le candidat peut être tenu, sur demande, de présenter un cahier de réalisations, un curriculum vitae et/ou un portfolio (le contenu attendu du portfolio lui sera communiqué suivant la réception de la demande d'admission); elle ou il doit démontrer une capacité à entreprendre des études universitaires.

Toutes les candidates et candidats admissibles seront convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

PLAN DE FORMATION :

DJV1501	Atelier de création en jeu vidéo indépendant (1 cr.)
DJV1502	Industrie du jeu vidéo (2 cr.)
DJV1503	Leadership et studio de jeux vidéo indépendants (3 cr.)
DJV1504	Recherches et concepts de jeux vidéo indépendants (3 cr.)
DJV1505	Stratégie de communication en jeu vidéo indépendant (3 cr.)

* : Disponible à distance