Baccalauréat en création de jeux vidéo (design) - 7408

RESPONSABLE :

Claude Cardinal
819-762-0971 poste 6723

SCOLARITÉ :

90 crédits, Premier cycle

GRADES :

Baccalauréat 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 de l'esprit critique par la création et l'étude d'œuvres vidéoludiques. L'accent est mis sur des projets interdisciplinaires d'envergure qui permettent à la personne étudiante d'étoffer ses compétences de collaboration, de communication et de gestion de projet.

La personne étudiante doit s'inscrire à l'une des trois concentrations offertes : art, design ou programmation jouabilité. Ensuite, elle pourra personnaliser son expérience en choisissant parmi les cours spécialisés offerts.

La concentration en design vise plutôt le développement d'une approche esthétique et systémique en fonction des règles et de l'expérience de jeu, tout en offrant des cours spécialisés en design narratif, en design d'interfaces, en design de niveau, en modèles d'économie, etc.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Toutes les personnes candidates doivent soumettre les documents obligatoires spécifiques à leur concentration lors de leur demande d'admission, en respectant les règles établies par l'Unité d'enseignement et de recherche (voir la section Critères de sélection). Au besoin, certaines personnes candidates pourraient être convoquées en entrevue.

Toutes les personnes candidates doivent démontrer leur maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

Capacité d'accueil limitée.

RECONNAISSANCE DES ACQUIS ET DES COMPÉTENCES
Les personnes détentrices d'un DEC en Techniques d'intégration multimédia, Techniques de l'informatique, Techniques d'animation 3D et synthèse d'images ou Production 3D et synthèse d'images dont le diplôme a été délivré dans les trois (3) années précédant la demande d'admission se verront reconnaître entre 3 et 9 crédits universitaires après une analyse de dossier.

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.

Toutes les personnes candidates doivent soumettre les documents obligatoires spécifiques à leur concentration lors de leur demande d'admission, en respectant les règles établies par l'Unité d'enseignement et de recherche (voir la section Critères de sélection). Au besoin, certaines personnes candidates pourraient être convoquées en entrevue.

Toutes les personnes candidates doivent démontrer leur maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

Capacité d'accueil limitée.

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'employeuse ou de l'employeur.

Toutes les personnes candidates doivent soumettre les documents obligatoires spécifiques à leur concentration lors de leur demande d'admission, en respectant les règles établies par l'Unité d'enseignement et de recherche (voir la section Critères de sélection). Au besoin, certaines personnes candidates pourraient être convoquées en entrevue.

Toutes les personnes candidates doivent démontrer leur 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 :

design

Session 1

CJV1101	Analyse de jeu vidéo (3 cr.)
DJV1101	Idéation, documentation et rhétorique (3 cr.)
DJV1102	Design de jeux de société (3 cr.)
DJV1103	Théorie du design de jeu (3 cr.)
PGJ1102	Programmation et moteur de jeu (3 cr.)

Session 2

CJV1201	Structure de l'industrie (3 cr.)
DJV1100	Histoire du jeu vidéo : tendances et marché (3 cr.)
DJV1200	Narration en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1313	Design de niveau de jeu vidéo (3 cr.)
DJV1321	Design de jeux vidéo (3 cr.) (DJV1101 et DJV1103)

Session 3

DJV1125	Éthique et jeu vidéo (3 cr.)
DJV1301	Introduction à la recherche par le design (3 cr.) (CJV1101 et DJV1103)
DJV1302	Prototypage et preuve de concept (3 cr.) (PGJ1102)
DJV1303	Design de systèmes et économie de jeu (3 cr.) (DJV1321)
	3 crédits optionnels

Session 4

CJV1401	Projet interdisciplinaire en jeu vidéo (3 cr.)
CJV1402	Recherche utilisation et analytiques (3 cr.)
DJV1400	Interface et expérience d'utilisation (3 cr.)
	6 crédits optionnels

Session 5

CJV1501	Projet synthèse en jeu vidéo I (9 cr.)
CJV1502	Approches des études vidéoludiques (3 cr.)
	3 crédits optionnels

Session 6

CJV1601	Projet synthèse en jeu vidéo II (9 cr.)
	3 crédits optionnels

Session 7

STN5601	Stage en création de jeux vidéo (3 cr.)
ou	OU 3 crédits optionnels

Cours optionnels

Les cours optionnels peuvent être choisis parmi la banque de cours suivants:

ANI1101	Principes d'animation et de perception (3 cr.)
ANI1701	Squelettage avancé (3 cr.) (ART1406)
ARN1101	Modélisation et animation 3D (3 cr.)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ART1214	Le design sonore (3 cr.)
ART1402	Animation traditionnelle (3 cr.)
CJV1102	Mathématiques pour le jeu (3 cr.)
CJV1602	Atelier dirigé en création de jeux vidéo (3 cr.)
CJV1701	Corpus vidéoludique (3 cr.)
CJV1702	Jeux vidéo, cultures et sociétés (3 cr.)
CNM1701	Théories de l'expérience esthétique (3 cr.)
DES1103	Dessin d'observation et notions d'anatomie (3 cr.)
DES1701	Art conceptuel (3 cr.) (ARN1302)
DJV1701	Design narratif (3 cr.) (DJV1200)
EFV1701	Sculpture numérique II (3 cr.) (EFV3300)
HAA1500	Introduction à l'art autochtone (3 cr.) *
HIS1021	Histoire des peuples autochtones en Amérique du Nord (3 cr.) *

HIS1701	Histoire des jeux de société (3 cr.)
PGJ1101	Systèmes informatiques et jeu vidéo (3 cr.)
PGJ1205	Programmation orientée objet (3 cr.) (PGJ1102)
SOC2311	Environnement social autochtone (3 cr.) *
SOC2320	Introduction aux cultures et aux langues autochtones (3 cr.) *
SOC2540	Genre et féminisme en contexte autochtone (3 cr.) *

ou tout autre cours choisi dans la banque de cours de 1er cycle de l'UQAT et approuvé par la direction du module.

*** : Disponible à distance**

Règlements pédagogiques :

Pour s'inscrire au cours CJV1401 Projet interdisciplinaire en jeu vidéo (3 cr.), la personne étudiante doit avoir réussi au moins 39 crédits du programme (incluant les crédits reconnus), avoir maintenu une moyenne égale ou supérieure à 2,0 sur 4,3 ou obtenir l'autorisation de la personne responsable de programme.

De plus, le cours CJV1401 doit être suivi en concomitance avec le cours DJV1400.

Pour s'inscrire au cours CJV1501 Projet synthèse en jeu vidéo I, la personne étudiante doit avoir réussi le cours CJV1401.

Pour s'inscrire au cours CJV1601 Projet synthèse en jeu vidéo II, la personne étudiante doit avoir réussi le cours CJV1501.

Pour s'inscrire aux cours suivants, la personne étudiante doit avoir réussi au moins 60 crédits du programme (incluant les crédits reconnus) ou obtenir l'autorisation de la personne responsable de programme :
CJV1602 Atelier dirigé en création de jeux vidéo (3 cr.)
STN5601 Stage en création de jeux vidéo (3 cr.)

De plus, pour s'inscrire au cours STN5601 Stage en création de jeux vidéo, la personne étudiante devra avoir maintenu une moyenne égale ou supérieure à 2,6 sur 4,3 lors des sessions précédant le stage. Afin d'être admissible au stage, la personne étudiante devra présenter un portfolio ayant reçu l'aval de la personne responsable de programme.

NOTES :

Il est suggéré de suivre le cours STN5601 Stage en création de jeux vidéo durant l'été, en fin de parcours. Ce cours peut aussi être complété à une autre session, en enseignement individualisé.