

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

RESPONSABLE :

Simon Dor
514 844-0971 poste 6741

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 concentration en art permet de comprendre et d'adopter une approche artistique et créative visant à la fois les compétences conceptuelles et appliquées en création 3D pour le jeu vidéo.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en Techniques d'animation 3D et synthèse d'images ou Production 3D et synthèse d'images.

Toutes les personnes candidates doivent soumettre les documents obligatoires 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.

RECONNAISSANCE DES ACQUIS

Les personnes détentrices d'un DEC en 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 et détenant une cote R supérieure ou égale à 22 se verront reconnaître jusqu'à 30 crédits universitaires après une analyse de dossier.

Capacité d'accueil limitée.

PLAN DE FORMATION :

Art

Liste des cours reconnus par intégration :

ANI1101	Principes d'animation et de perception (3 cr.)
ARN1101	Modélisation et animation 3D (3 cr.)
ARN1204	Textures, matériaux et création 2D (3 cr.) (ARN1101)
ARN1207	Modélisation d'objets et optimisation (3 cr.) (ARN1101)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ARN1303	Création d'environnements (3 cr.) (ARN1101)
ART1406	Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714)
ART1714	Animation 3D (3 cr.)
DES1103	Dessin d'observation et notions d'anatomie (3 cr.)
EFV3300	Sculpture numérique (3 cr.)

Session 1

ARN1205	Art et moteur de jeu (3 cr.)
ARN1302	Préproduction et approche visuelle (3 cr.) (ARN1232 et CJV1201)
CJV1101	Analyse de jeu vidéo (3 cr.)
DJV1125	Éthique et jeu vidéo (3 cr.)

3 crédits au choix parmi les 2 cours suivants

Cours au choix de la session 1

ANI1701	Squelettage avancé (3 cr.) (ART1406)
ou EFV1701	Sculpture numérique II (3 cr.) (EFV3300)

Session 2

ANI1402	Animation pour un moteur de jeu (3 cr.) (ARN1205 et ART1406)
---------	--

ou ARN1401	Création 3D avancée en moteur de jeu (3 cr.) (ARN1205 et ARN1303)
ARN1402	Interface et représentation visuelle (3 cr.)
CJV1201	Structure de l'industrie (3 cr.)
CJV1401	Projet interdisciplinaire en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1100	Histoire du jeu vidéo : tendances et marché (3 cr.)

Session 3

ARN1304	Introduction à la recherche-crédation (3 cr.) (ARN1101 et CJV1101)
CJV1501	Projet synthèse en jeu vidéo I (9 cr.)
CJV1502	Approches des études vidéoludiques (3 cr.)

Session 4

CJV1601	Projet synthèse en jeu vidéo II (9 cr.)
---------	---

3 crédits optionnels

Session 5

STN5601	Stage en création de jeux vidéo (3 cr.)
---------	---

ou
3 crédits optionnels

Cours optionnels

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

ANI1701	Squelettage avancé (3 cr.) (ART1406)
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.)
DES1701	Art conceptuel (3 cr.) (ARN1302)
DJV1101	Idéation, documentation et rhétorique (3 cr.)
DJV1102	Design de jeux de société (3 cr.)
DJV1103	Théorie du design de jeu (3 cr.)
DJV1200	Narration en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1313	Design de niveau de jeu vidéo (3 cr.)
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 choisis 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 ARN1402.

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 et de jeux vidéo durant l'été, en fin de parcours. Ce cours peut aussi être complété à une autre session, en supervision.