

Baccalauréat en création de jeux vidéo (profil design, DEC-BAC) - 7418

RESPONSABLE :

Danny Godin
514 844-0971 poste 6718

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 design vise plutôt le développement d'une approche esthétique et systémique en fonction des règles et de l'expérience de jeu, tout en offrant à l'étudiant une spécialisation de son choix comme le design narratif, le design pédagogique, le design d'interfaces pour utilisateurs, l'intelligence artificielle, 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 quatre cours (ou 12 crédits) du baccalauréat, selon les conditions établies.

Capacité d'accueil limitée.

PLAN DE FORMATION :

Profil design

Liste des cours pouvant être reconnus en équivalence :

ARN1220	Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
DES1111	Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.)
DES1250	Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.)
DJV1204	Flux opérationnel appliqué au design de jeux vidéo (3 cr.)

Trimestre 1

ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ART1706	Introduction aux mathématiques pour le jeu (3 cr.)
DJV1320	Design de jeux non numériques (3 cr.)
TLW1001	Initiation à la programmation (3 cr.)

Trimestre 2

ARN1203	Atelier de création (1 cr.)
ART1214	Le design sonore (3 cr.)
DJV1313	Design de niveau de jeu vidéo (3 cr.)
DJV1321	Design de jeux vidéo (3 cr.)
DJV1322	Design orienté vers l'utilisateur (3 cr.)

Trimestre 3

DJV1100	Histoire du jeu vidéo : tendances et marché (3 cr.)
DJV1311	Prototypage et expérimentation en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1401	Design économique et analytique (3 cr.) (ART1706)
DJV5530	Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.)

Trimestre 4

ARN5101	Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
DJV1120	Introduction aux études vidéoludiques (3 cr.)
DJV1201	Jouabilité et ergonomie (3 cr.)

DJV1314	Utilisation de moteurs de jeux vidéo (3 cr.)
DJV5510	Spécialisation : ateliers dirigés (3 cr.)

Trimestre 5

ART1702	Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (3 cr.)
DJV1125	Éthique et jeu vidéo (3 cr.)
DJV1312	Intégration et programmation d'un jeu vidéo (3 cr.)
DJV5520	Spécialisation : projet dirigé (3 cr.)

Trimestre 6

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.