

Description des cours du programme

Formation commune

Introduction au domaine du jeu (582-854-MT)

L'étudiant se familiarise avec le domaine du jeu. Il identifie les principaux acteurs de l'industrie, les différents publics cibles ainsi que les principales étapes de réalisation d'un jeu. Il identifie les principales sources de stress inhérentes à la réalisation de jeux. Enfin, il apprend l'utilisation des équipements informatiques en usage dans l'industrie.

Illustration (582-863-MT)

L'étudiant apprend des techniques de base de dessin. Il apprend à utiliser le dessin comme moyen de représentation. Il réalise des dessins d'observation ainsi que des dessins techniques. Enfin, il apprend à interpréter les indications fournies par un storyboard.

Introduction au design de jeu (582-864-MT)

L'étudiant se familiarise avec les concepts de base du design de jeu. Il analyse des jeux afin d'en identifier les principales composantes. Il applique les notions de design de jeu à la réalisation de jeux simples sur la base d'indications proposées par l'enseignant. Il se familiarise avec les techniques de réalisation de niveaux de jeu en utilisant les fonctions de base d'un éditeur de jeu connu.

Infographie 3D – I (582-874-MT)

L'étudiant aborde les fonctionnalités de base d'un logiciel de modélisation 3D. Il apprend à modéliser des objets de complexité variable, à leur appliquer des matériaux et à les éclairer.

Animation 3D – I (582-884-MT)

L'étudiant se familiarise avec les principaux outils et les fonctions de base d'un logiciel d'animation 3D. Il pratique différentes techniques d'animation de base et il utilise des principes de base d'animation dans la réalisation de courtes séquences animées.

Analyse de jeu (582-894-MT)

L'étudiant se familiarise avec les jeux vidéos. Il identifie les différentes catégories de jeux et leurs liens avec les publics cibles. Il identifie les principaux événements de l'histoire du jeu. Il reconnaît les principales composantes d'un jeu ainsi que ses principaux ingrédients. Enfin, il identifie les différentes plateformes de jeu ainsi que leurs principales caractéristiques.

Formation spécifique

Analyse de niveau de jeu (582-904-MT)

L'étudiant analyse des niveaux de jeu. Il identifie les ingrédients et explique les raisons de leur utilisation. Il décrit les caractéristiques de la mise en scène d'un niveau et reconnaît le type d'expérience que propose le niveau. Il présente en classe le résultat de ses travaux.

Design de niveau de jeu (582-906-MT)

L'étudiant accomplit les différentes étapes de production d'un niveau de jeu, de la conception à la finalisation. Il interprète les indications de départ, il conçoit le niveau de jeu et en rédige le document. Il réalise le niveau et en modélise les éléments. Il effectue les tests et apporte les correctifs nécessaires.

Observations de situations de jeu (582-913-MT)

L'étudiant conçoit des niveaux de jeu et des éléments de gameplay à partir d'observations effectuées dans des contextes divers. Il effectue des visites, consulte des documents de références et analyse des œuvres artistiques. Il présente les résultats de ses travaux et les soumet à la critique.

Éditeurs de jeu (582-914-MT)

L'étudiant apprend à maîtriser différents éditeurs de jeu. Il se familiarise avec leurs interfaces. Il identifie les fonctions et apprend à paramétrer les différents objets. Il réalise de nouveaux niveaux de jeu pour différents jeux dans le but de parfaire sa maîtrise de plusieurs éditeurs.

Architecture de base (582-923-MT)

L'étudiant conçoit un l'architecture de base d'un niveau de jeu à partir d'indications fournies par l'enseignant. À l'aide d'un logiciel de modélisation 3D, il réalise la modélisation sommaire des différents éléments de l'architecture de base et dispose ces éléments dans l'espace de jeu.

Design de jeu (582-933-MT)

L'étudiant analyse différents jeux pour en identifier les composantes. Il constitue des grilles d'analyse et se livre à l'évaluation de jeux. Il conçoit des design de jeu sur la base de scénario fournis par l'enseignant. Il modifie le design d'un jeu pour l'adapter à des paramètres ou des contextes différents.

Projet de fin d'études niveau de jeu (582-95X-MT)

L'étudiant réalise une série de niveaux de jeu qui font état des compétences acquises durant sa formation. Il réunit les pièces constitutives de son portfolio et il y inclut ses niveaux de jeu.

OU

Stage niveau de jeu (582-95X-MT)

L'étudiant réalise un stage en design de niveau de jeu dans une entreprise liée à la production de jeux vidéo.

Ateliers et conférences (582-994-MT)

L'étudiant assiste à différents ateliers et conférences portant sur des sujets reliés à la production de jeux vidéo, ainsi que sur des sujets liés à l'exercice de son métier tels que l'organisation du travail, la gestion du stress, etc. Il réalise les exercices proposés durant les ateliers.