

AEC Techniques de conception et de réalisation de niveaux de jeu

Ce programme, conçu par compétences, vise à former des personnes aptes à exercer le métier de concepteur de niveaux de jeux (level designer) au sein d'entreprises oeuvrant dans le domaine de la production de jeux vidéo. La formation, d'une durée de 1125 heures, se subdivise en trois sessions de 15 semaines chacune.

Session 1

La première session propose des formations de base en conception de jeux et de niveaux de jeux et en modélisation et en animation 3D. De plus, elle permet l'acquisition de savoirs relatifs à l'industrie du jeu et à son histoire et vise le développement d'une réflexion critique en regard des différents types de jeux.

Session 2

La deuxième session se spécialise dans l'acquisition de compétences relatives au fonctionnement et à l'utilisation des principaux moteurs de jeux disponibles sur le marché. Elle permet la maîtrise des techniques d'intégration des différents éléments d'un jeu dans le moteur de jeu. Elle met à profit l'esprit critique, le sens de l'observation et la capacité de s'inspirer d'événements culturels divers ou d'expérience de la vie courante pour concevoir les éléments d'un niveau de jeu.

Session 3

La troisième session termine la formation en intégrant les compétences acquises dans la réalisation d'un projet de jeu qui sera conçu dans des conditions simulant celles de l'organisation du travail qui prévaut dans l'industrie. Dans le cadre de ce projet de fin d'études, des équipes de travail seront créées avec des finissants des trois programmes à savoir, une combinaison d'animateurs, de modeleurs et de concepteurs de niveau de jeu. L'étudiant aura également à réaliser un portfolio qui lui servira de carte de présentation.

Objectifs généraux

Plus globalement, l'ensemble de la formation poursuit le développement de compétences générales relatives aux processus de communication, au travail d'équipe, aux mécanismes de veille et au développement d'une culture artistique et d'une culture du jeu. Enfin, la formation vise l'acquisition de compétences liées aux autres métiers concernés par le développement de jeux vidéo, ceci afin de faciliter la communication au sein des équipes de travail.