

Programmation et intégration en jeu vidéo

NWE.29

C'est plus que du jeu

But du programme

Le programme **Programmation et intégration en jeu vidéo** mène à une attestation d'études collégiales. Il est d'une durée de trois sessions consécutives. Pendant sa formation, l'étudiant est amené à développer ses compétences selon les différentes étapes d'une production d'un jeu vidéo.

Ce programme s'articule tout d'abord autour de connaissances générales sur l'usage et le rôle de la programmation dans divers milieux de production de jeux vidéo. Avec le soutien de professeurs œuvrant dans le domaine du jeu vidéo, l'étudiant sera en mesure de se spécialiser selon les compétences spécifiques à ce domaine : programmation, intégration, *level design*, *games design*, effets spéciaux pour le jeu vidéo, ou tout autre aspect relié à la production d'un jeu vidéo.

Compétences

Après sa formation, le programmeur-intégrateur en jeu vidéo sera en mesure d'affronter les défis de l'intégration et il comprendra l'ensemble des activités liées au développement d'un jeu vidéo, tant du côté artistique que du côté technologique.



Au cœur de l'industrie
du jeu vidéo

Début de la formation
en août et en janvier

Programme admissible
à l'aide financière aux études
(prêts et bourses)

Profil du candidat

Le candidat recherché possède une affinité toute particulière avec le domaine de l'informatique, le traitement numérique des images, l'animation et les jeux vidéo. Il est également intéressé par la programmation comme outil de production. Il aime travailler en équipe et utiliser l'ordinateur comme outil de travail. Il est autonome, dynamique et créatif.

Profil des enseignants

Les enseignants ont tous à leur actif une expérience dans le domaine. Ils sont en contact régulier avec le marché du travail et sont une source d'information pertinente pour l'étudiant.



Perspectives professionnelles

- + Studios de développement de jeux vidéo
- + Entreprises de production multimédia
- + Studios d'animation
- + Agences de marketing interactif

Postes offerts

- + Intégrateur
- + Level designer
- + Animateur technique
- + Artiste 3D
- + Textureur

| Codes | Cours | Heures |
|------------------|---|--------|
| Session 1 | | |
| 201-JVA-BT | Mathématiques - vecteurs et matrices pour jeu vidéo | 60 |
| 420-J01-BT | Techniques de programmation | 75 |
| 420-JWA-BT | Algorithmique et programmation | 105 |
| 420-JWF-BT | Développement de mécanique de jeu (<i>gameplay</i>) | 60 |
| 570-JWG-BT | Design de jeux (<i>game design</i>) | 75 |
| 570-JZB-BT | Production 3D : modélisation et coloration | 45 |
| 574-011-BT | Analyse de la fonction de travail | 45 |
| Session 2 | | |
| 420-JAB-BT | Programmation de jeux 2D | 105 |
| 420-JWC-BT | Programmation avancée I | 105 |
| 420-JWR-BT | « Scripting » pour outils 3D | 45 |
| 420-JZA-BT | Base de données | 45 |
| 570-JAE-BT | Projet pratique I | 120 |
| 570-JWK-BT | Principes d'animation I | 45 |
| Session 3 | | |
| 420-JVD-BT | Programmation avancée II | 75 |
| 420-JWG-BT | Programmation sur appareils portatifs | 60 |
| 420-JYB-BT | Programmation avancée de jeux 2D | 60 |
| 570-JAF-BT | Projet pratique II | 90 |
| 570-611-BT | Formation préparatoire à l'emploi | 45 |

Grille de cours sujette à modifications

Pour plus d'information concernant les conditions d'admission et l'inscription, consultez le dépliant [Informations générales](#).