

Programmation en jeu vidéo



DÉBUT DE LA FORMATION

En août et en janvier

AU CŒUR DE LA VILLE DE QUÉBEC ET DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

RENCONTRE PRO-CARRIÈRE
Événement tenu entre les murs du Collège permettant des rencontres entre étudiants et recruteurs

Participation à différents
ÉVÉNEMENTS DE L'INDUSTRIE



J'ai amorcé des démarches avec l'équipe du Collège pour concrétiser ma réorientation de carrière. Bien orienté, j'ai débuté rapidement ma formation en Programmation en jeu vidéo. La qualité de l'enseignement et l'expertise des professeurs ont fait la différence pour moi! Ma formation a été un tremplin qui m'a permis de trouver ma place de choix au sein du studio *Altkey* à Québec. La proximité et la collaboration des professeurs avec l'industrie a assurément un impact positif sur l'exactitude des compétences enseignées et aussi sur le placement des diplômés.

Patrick Renaud

ENSEIGNANT EN PROGRAMMATION EN JEU VIDÉO
ET PROGRAMMEUR CHEZ ALTKEY



PROGRAMME ADMISSIBLE À L'AIDE FINANCIÈRE AUX ÉTUDES
Prêts et bourses



CONDITIONS GÉNÉRALES D'ADMISSION (voir page 84)

PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS*

- > Unity
- > Android Studio
- > Microsoft Visual Studio
- > Corona Labs

LANGAGES ENSEIGNÉS*

- > C
- > C#
- > C++
- > Lua
- > Java
- > Python

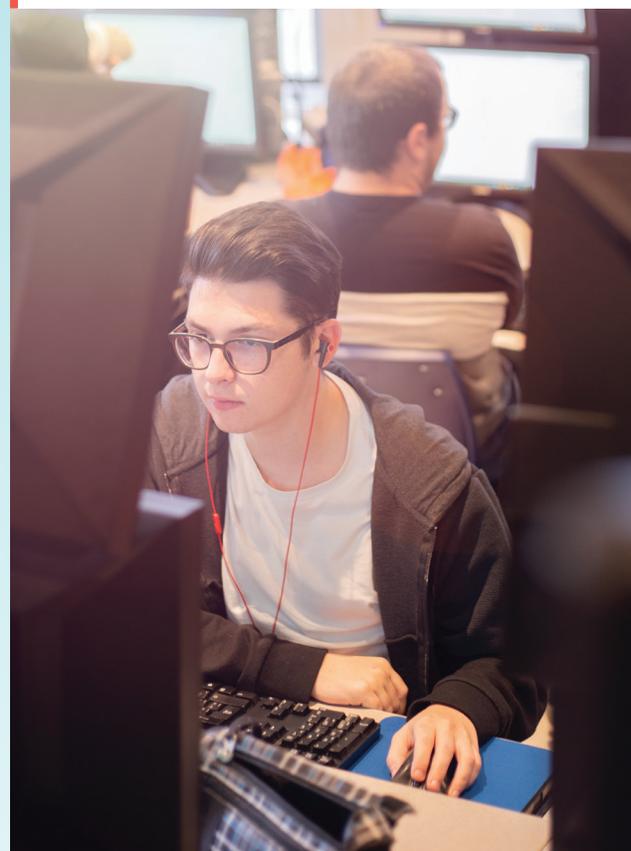
*Sujet à changement

PROFIL DU CANDIDAT

Le candidat recherché possède une affinité toute particulière avec le domaine de l'informatique et des 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, créatif et est doté d'un esprit logique.

PROFIL DES ENSEIGNANTS

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





BUT DU PROGRAMME

La formation Programmation en jeu vidéo mène à une attestation d'études collégiales. Elle est d'une durée de trois sessions consécutives. Pendant son AEC, l'étudiant est amené à développer ses compétences selon les différentes étapes d'une production d'un jeu vidéo.

Ce programme s'articule 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, conception de niveau ou conception technique. Des notions de conception de jeu, d'effets spéciaux pour le jeu vidéo ou de tout autre aspect relié à la production d'un jeu vidéo seront aussi enseignées.

COMPÉTENCES

Après avoir suivi cette formation, le programmeur/concepteur technique en jeu vidéo sera en mesure d'affronter les défis de la programmation et il comprendra l'ensemble des activités liées au développement d'un jeu vidéo, tant du côté artistique que du côté technologique.

NWE.29 Programmation en jeu vidéo

Session 1

201-JVA-BT	Mathématiques - Vecteurs et matrices...	60
420-JWA-BT	Algorithmique et programmation	105
420-JWJ-BT	Développement de mécanique de jeu (<i>gameplay</i>)	105
420-JWS-BT	<i>Scripting</i>	45
570-JWJ-BT	Design de jeux (<i>game design</i>)	60
570-JZB-BT	Production 3D : modélisation et coloration	45
574-011-BT	Analyse de la fonction de travail	45

Session 2

420-J03-BT	Techniques de programmation	45
420-JAE-BT	Programmation de système de jeu	75
420-JWM-BT	Programmation avancée 1	60
420-JWN-BT	Programmation orientée objet	45
420-JZD-BT	Conception technique de niveau	60
570-JAE-BT	Projet pratique 1	120
570-JWL-BT	Programmation d'outils éditeurs	45

Session 3

420-JVD-BT	Programmation avancée 2	75
420-JWG-BT	Programmation sur appareils portatifs	60
420-JYC-BT	Programmation de système de jeu avancé	60
570-JAG-BT	Projet pratique 2	105
570-611-BT	Formation préparatoire à l'emploi	45

- Formation générale
- Formation spécifique

Grille de cours sujette à modifications

Nombre d'heures

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

- > Studios de développement de jeux vidéo
- > Entreprises de production multimédia
- > Agences de marketing interactif

POSTES OFFERTS

- > Programmeur de jeux vidéo
- > Programmeur généraliste
- > Concepteur technique
- > Concepteur de niveau