

Production en divertissement interactif



DÉBUT DE LA FORMATION

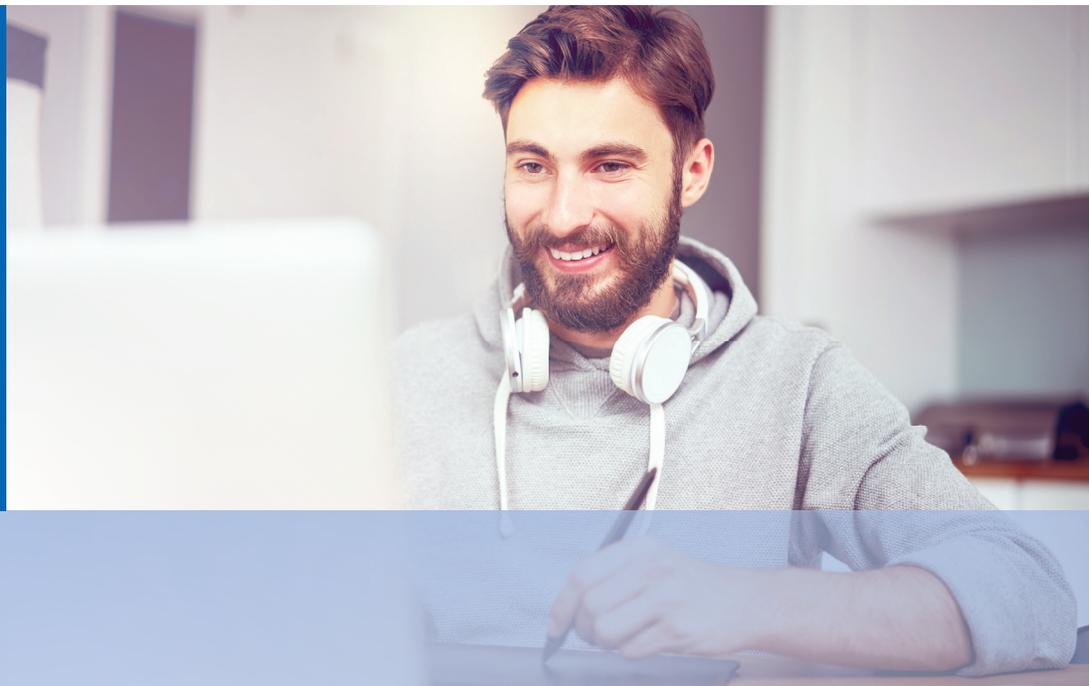
En août et en janvier

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



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



CONDITIONS GÉNÉRALES
D'ADMISSION (voir page 88)

CONDITIONS PARTICULIÈRES D'ADMISSION

Avoir de l'expérience ou une formation
dans un programme d'animation 3D
ou de programmation (AEC, DEC, BACC).

DOCUMENTS ADDITIONNELS REQUIS À L'ADMISSION

Présenter un portfolio démontrant ses
aptitudes en 3D ou en programmation.

PROFIL DU CANDIDAT

Le candidat recherché désire perfectionner ses méthodes de travail afin d'évoluer dans le domaine du divertissement interactif. Il doit avoir de l'expérience ou avoir complété une formation (AEC, DEC, ou BACC) en production 3D ou en programmation.

PROFIL DES ENSEIGNANTS

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

PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

- > Unreal
- > Unity
- > Maya
- > Substance Painter
- > Substance Designer
- > Marmoset Toolbag



BUT DU PROGRAMME

Le programme Production en divertissement interactif mène à une attestation d'études collégiales et est d'une durée d'une session. Il vise à spécialiser des artistes 3D et/ou des programmeurs, qui seront en mesure de prendre en charge les activités de production et d'intégration liées à la création d'un jeu vidéo.

Pendant sa formation, l'étudiant est amené à perfectionner ses compétences dans la conception et la création d'un produit du divertissement interactif selon les étapes et les exigences d'une production en jeu vidéo. Cette formation s'articule autour des connaissances précises sur les différentes méthodes de travail ainsi que sur les exigences techniques et artistiques en production de jeu vidéo.

Avec le soutien des professeurs œuvrant dans le domaine du divertissement interactif, l'étudiant sera en mesure de se spécialiser selon des compétences spécifiques : production de contenu technique et artistique, intégration d'une équipe de travail et mise à jour de son portfolio.

NTL.2Q Production en divertissement interactif

574-801-BT	Production en divertissement interactif	435
574-811-BT	Gestion de projet et travail d'équipe	45
574-821-BT	Planification de carrière et portfolio	45

- Formation générale
- Formation spécifique

Grille de cours sujette à modifications

Nombre d'heures

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

- > Entreprise de production de jeu vidéo

POSTES OFFERTS

- > Programmeur
- > Artiste 3D

COMPÉTENCES

Après sa formation, le créateur en divertissement interactif sera en mesure d'intégrer une équipe de production afin de contribuer, selon ses capacités, à la production d'un jeu vidéo.