

OFFRE D'EMPLOI

Enseignant(e) à la leçon Conception technique de niveau

Automne 2024



Le cours de « Conception technique de niveau » vise à aider les étudiant(e)s à développer des compétences en level design. L'objectif est d'éveiller les étudiant(e)s aux standards de compétence et de performance définis par le secteur professionnel du jeu vidéo en matière de level design. Des théories telles que le métier de level designer, les étapes de conception d'un niveau, les volets narratifs, sont des exemples d'éléments à aborder en classe.

Un plan de cours qui répond aux compétences recherchées pour l'AEC a déjà été créé, mais l'enseignant(e) pourra, en tant que spécialiste dans le domaine, remanier le cours pour qu'il s'aligne avec les réalités du marché du travail actuel.

Le Collège Bart, c'est une équipe jeune et dynamique, axée sur le travail d'équipe. En pleine expansion, saisissez l'occasion pour vivre de nouveaux défis!

Les compétences à développer dans le contexte de conception technique de niveau chez les étudiant(e)s sont :

- Développement des capacités d'analyses.
- Introduction à plusieurs concepts clés en conception de niveaux.
- Capacité à concevoir des prototypes de jeu suivant des thèmes variés.

Dans le cadre de ses fonctions, la personne recherchée sera notamment appelée à :

- Épauler les étudiant(e)s dans la conception de leur projet.
- Préparer son plan de cours
- Utiliser des langages de programmation
- Préparer le contenu et les présentations du cours en suivant la grille de la matière
- Donner de l'aide aux étudiant(e)s dans leurs travaux liés au cours
- Améliorer le cours selon les réalités actuelles du marché
- Corriger des travaux et examens liés au cours

FONDS DE PENSION

Accès au Régime de retraite
du gouvernement et des
organismes publics (RREGOP)

Connaissances recherchées

Des connaissances hybrides entre la programmation
et la conception de jeux vidéo.

Du côté programmation, un esprit critique qui permet
d'évaluer l'ampleur d'une idée conceptuelle en termes
de défis techniques et d'algorithmie.

Au niveau conception : la compréhension des défis
reliés à différents types de jeu (horreur, action, RPG),
l'implémentation de narration, les principes du level
design, etc.

L'enseignant doit maîtriser ces aspects dans l'objectif
de guider les étudiant(e)s dans le développement de
courts prototypes ayant pour but de démontrer leur
capacité à créer des environnements vivants dans des
thèmes/types de jeu variés.

SCOLARITÉ

Tout programme d'étude
postsecondaire en informatique

ATOUT

Expérience en enseignement
Expérience en programmation

EXPÉRIENCE

Expérience dans un poste relié
à la conception de jeux vidéo.

SALAIRE

Selon la scolarité

Postule dès maintenant

rh@bart.ca

ou en remplissant le formulaire de la [page emploi!](#)



**Joins-toi
à notre équipe!**