

### **INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D (582-7H3-MT)**

L'étudiant aborde les fonctionnalités de base d'un logiciel de modélisation 3D. Il modélise des objets de complexité variable, leur applique des matériaux et les éclaire.

### **INTRODUCTION À L'ANIMATION 3D (582-7J3-MT)**

L'étudiant se familiarise avec les principaux outils et les fonctions de base d'un logiciel d'animation 3D. Il pratique différentes techniques d'animation de base et utilise des principes de base d'animation dans la réalisation de courtes séquences animées.

### **INTRODUCTION AU DESIGN DE JEU (582-7K3-MT)**

L'étudiant se familiarise avec les concepts de base du design de jeu. Il analyse des jeux afin d'en identifier les principales composantes. Il applique les notions de design de niveau de jeu à la conception de niveaux de jeux simples sur la base d'indications proposées par l'enseignant. Il se familiarise avec les étapes de réalisation de niveaux de jeu. Enfin, il réalise une séquence de jeu, à l'aide d'un logiciel d'esquisse 3D.

### **INTRODUCTION AU DOMAINE DU JEU (582-7G3-MT)**

L'étudiant se familiarise avec le domaine du jeu. Il identifie les principaux acteurs de l'industrie, les différents publics cibles ainsi que les principales étapes de réalisation d'un jeu. Il identifie les différentes catégories de jeux et leurs liens avec les publics cibles. Il identifie les principaux événements de l'histoire du jeu. Il reconnaît les principales composantes d'un jeu ainsi que ses principaux ingrédients. Il identifie les différentes plateformes de jeu ainsi que leurs principales caractéristiques.

### **ILLUSTRATION (582-7L3-MT)**

L'étudiant apprend des techniques de base de dessin. Il utilise le dessin comme moyen de représentation. Il réalise des dessins d'observation ainsi que des dessins techniques. L'étudiant apprend à utiliser un logiciel d'édition 2D. Enfin, il interprète les indications fournies par un scénarimage.

### **EXPLORATION DU MILIEU PROFESSIONNEL (582-7M3-MT)**

L'étudiant découvre les domaines de l'industrie du jeu et les types d'emplois qu'on y offre. Il prend conscience des exigences du métier, y compris des règles d'éthique. Il acquiert des connaissances sur les caractéristiques, les conditions d'exercice, les activités propres au travail d'un artisan de jeu ainsi que les habiletés et comportements nécessaires à son exercice.

### **CRÉATIVITÉ APPLIQUÉE EN RÉALISATION DE NIVEAUX DE JEU (582-7U3-MT)**

L'étudiant prend conscience et exploite son potentiel créateur. Il s'initie à l'observation et à la connaissance des qualités visuelles du monde sensible. Il expérimente différentes techniques de créativité. Il applique une démarche de créativité dans un contexte adapté au domaine de la conception et réalisation de niveaux de jeu.

### **MISE EN SCÈNE ET NARRATION (582-7V3-MT)**

L'étudiant identifie les techniques de mise en scène et de narration utilisées au cinéma, au théâtre, dans la bande dessinée et le jeu vidéo. Il construit des histoires en respectant la structure et la progression dramatiques. Il expérimente les plans et

les mouvements de caméra, les profondeurs de champs et le rapport temps/image. Il apprend à contrôler le rythme d'une histoire et à transmettre des émotions. Il comprend l'influence de la lumière, du son et de la musique sur le récit.

### **OUTILS DE CONCEPTION ET DE COMMUNICATION (582-7W3-MT)**

L'étudiant identifie les outils qui aident à la conception et à la communication pendant le développement d'un jeu. Il réalise des diagrammes, des scènes en 3D et des animations dans un contexte de production de jeu. Il élabore des documents clairs et concis à un niveau de détail adapté.

### **ANALYSE DE NIVEAU DE JEU (582-8D3-MT)**

L'étudiant analyse des niveaux de jeu. Il identifie les ingrédients et explique les raisons de leur utilisation. Il décrit les caractéristiques de la mise en scène d'un niveau et reconnaît le type d'expérience que propose le niveau. Il présente en classe le résultat de ses travaux.

### **ALGORITHMIE ET SCRIPTING (582-8E3-MT)**

L'étudiant s'initie à la résolution de problèmes, à la logique et à l'algorithmie. Il se familiarise à un environnement de programmation. Il acquiert les principes de base de la programmation. Il conçoit des programmes simples qu'il représente à l'aide de diagrammes et qu'il écrit en pseudo-code ou dans un langage de programmation. Il met en pratique ses connaissances avec un éditeur de jeu.

### **PRODUCTION DE NIVEAU DE JEU (582-8F4-MT)**

L'étudiant accomplit les différentes étapes de production d'un niveau de jeu, de la conception à la finalisation. Il interprète les indications de départ, il conçoit le niveau de jeu et en rédige le document. Il réalise le niveau et en modélise les éléments. Il effectue les tests et apporte les correctifs nécessaires.

### **ARCHITECTURE DE BASE (582-8G4-MT)**

L'étudiant conçoit l'architecture de base d'un niveau de jeu à partir d'observations effectuées dans des contextes divers et en relation avec des jeux existants. Il effectue des visites, consulte des documents de référence et analyse des œuvres artistiques. Il présente les résultats de ses travaux et les soumet à la critique.

### **DESIGN DE JEU (582-8A5-MT)**

L'étudiant analyse différents jeux pour en identifier les composantes. Il constitue des grilles d'analyse et se livre à l'évaluation de jeux. Il conçoit des design de jeu sur la base de scénarios fournis par l'enseignant. Il modifie le design d'un jeu pour l'adapter à des paramètres ou des contextes différents.

### **DESIGN DE NIVEAUX POUR JEUX NON-LINÉAIRES (582-8F3-MT)**

Concevoir des missions pour des jeux vidéo à la structure non-linéaire.

L'étudiant identifie les jeux à la structure non-linéaire. Il analyse les composantes spécifiques à ces types de jeux. Il comprend la systématisation des missions et de la structure narrative. Il conçoit des missions sur la base de jeux existants.

**COMMUNICATION ET INTERRELATIONS DANS LE MILIEU PROFESSIONNEL  
(582-8A3-MT)**

L'étudiant apprend à maîtriser des habiletés en communication, en travail d'équipe, en relations interpersonnelles, à la gestion du temps et du stress. Il rédige des lettres de présentation et des curriculum vitae adaptés aux employeurs potentiels et développe des attitudes adéquates en entrevue.

**PROJET DE FIN D'ÉTUDES ET PROJET INTÉGRATEUR (582-9P1-MT)**

L'étudiant réalise un projet de jeu vidéo en équipe multidisciplinaire. Il tient compte des objectifs, contraintes et exigences du projet afin de répondre à la commande dans les délais prescrits. Il communique ses idées et interagit tout au long du développement du jeu vidéo. Il réunit les pièces constitutives de son portfolio et il y inclut ses meilleures productions.

**TECHNIQUES COMPLÉMENTAIRES (582-9A3-MT)**

L'étudiant se familiarise avec les nouvelles technologies et outils en émergence en appliquant les différentes techniques proposées. Il explore d'autres programmes spécialisés, utilisés dans l'industrie du domaine du jeu vidéo.

**PROCESSUS DE PRODUCTION (582-9AM-MT)**

L'étudiant s'intègre au sein d'une équipe de production et apprend à devenir proactif et assume les responsabilités qui lui sont assignées. Il fait preuve d'efficacité dans le cadre d'un processus de production en réalisation de jeu vidéo.

**STAGE (582-9S1-MT)**

L'étudiant réalise un stage en entreprise où il participe à la production d'un jeu vidéo. L'étudiant met en application plusieurs connaissances pratiques et complète sa formation par l'acquisition de nouvelles connaissances plus spécifiques en fonction du milieu de stage. Ce stage se veut un tremplin vers le marché du travail.