



Techniques de l'informatique – Programmation en jeux vidéo (profil 420BX)



Durée

3 ans (6 sessions,
2670 heures)



Horaire

Temps plein
Jour



**Langues
d'enseignement**
Français, anglais



Mode de formation

Sur campus, En ligne
(Montréal et Laval)

Transformez votre passion pour les jeux vidéo en véritable savoir-faire ! Ce programme vous plonge dans l'univers fascinant de la création de jeux, où programmation et imagination s'unissent pour donner vie à des mondes interactifs. Vous apprendrez à maîtriser les moteurs de jeu, à créer des graphismes 3D immersifs et à développer vos propres mécaniques ludiques. À travers des projets concrets, un portfolio unique et une immersion en entreprise, vous serez prêt à passer de joueur à créateur et à bâtir votre avenir dans l'une des industries les plus créatives et innovantes au monde.

Perspectives d'emploi

Montréal demeure l'un des pôles importants de l'industrie du jeu vidéo en Amérique du Nord, accueillant de grands studios internationaux ainsi qu'un écosystème dynamique de studios indépendants. Comme dans tout secteur technologique, l'industrie traverse des périodes de transformation qui requièrent des professionnels polyvalents, capables de s'adapter aux évolutions du marché.

Domaines de carrière

- Programmeur (général, gameplay, UI, bases de données, outils...)
- Développeur de jeux vidéo
- Développeur de logiciels
- Développeur mobile
- Développeur de jeu web
- Développeur de médias interactifs
- Producteur de contenu multimédia
- Concepteur de jeux vidéo
- Assurance qualité en jeu vidéo

Opportunités

Notre approche unique intègre l'expérience professionnelle avec l'apprentissage en classe pour une formation pratique et concrète.

- Collabore avec des professionnels actifs de l'industrie;
- Affine tes compétences dans un cadre d'apprentissage axé sur la pratique;
- Crée un portfolio adapté à tes objectifs de carrière;
- Rejoins notre club informatique pour maintenir des liens avec des entreprises et participer à plusieurs événements et ateliers.

Installations et équipements de pointe

Expérimente avec des matériaux, motifs et designs en utilisant des équipements, logiciels et technologies à la fine pointe de l'industrie dans nos installations avancées, incluant :

- Salles de classe FLEX
- Salles de classe actives
- Laboratoire informatique entièrement équipé
- Et bien d'autres encore !

Participe activement et collabore avec les enseignants en utilisant ces installations spécialisées, renforçant ainsi ta motivation et confiance.

Diplôme et accréditation

Reconnu à l'international, ce Diplôme d'études collégiales (DEC) est accrédité par le ministère de l'Enseignement supérieur du Québec.

Les détenteurs d'un Diplôme d'études collégiales (DEC) peuvent poursuivre des études universitaires ou intégrer directement le marché du travail.

Expérience de travail

Notre programme de **Techniques en informatique - Programmation de jeux vidéo** inclut également un **stage de 525 heures** dans le cadre de la formation.

Pour ce programme,
tu devras utiliser ton
équipement informatique.

VOIR LES PRÉREQUIS





Frais de scolarité

Estime le coût
de tes études
en 4 étapes simples


[CALCULER MES FRAIS](#)

Conditions d'admission

Des exceptions à ces conditions d'admission pourraient être appliquées. Chaque demande est examinée par le Collège.

Pour être admissibles à ce programme, les candidats doivent généralement satisfaire l'un des critères suivants :

- Avoir obtenu un diplôme d'études secondaires (DES) et avoir réussi les matières préalables suivantes :
 - Mathématiques TS, SN Secondaire 4 ou CST Secondaire 5 (Maths 436 sous l'ancien régime).
- Avoir obtenu un diplôme d'études professionnelles (DEP) et avoir réussi les matières préalables suivantes :
 - Français du niveau Secondaire 5;
 - Anglais du niveau Secondaire 5;
 - Mathématiques TS, SN Secondaire 4 ou CST Secondaire 5 (Maths 436 sous l'ancien régime).
- Avoir obtenu une formation équivalente ou jugée suffisante par le Collège LaSalle.

Liste de cours

Les Diplômes d'études collégiales (DEC) se composent de :

- cours de formation générale communs à tous les programmes,
- cours de formation générale spécifique au programme,
- cours de formation générale complémentaires.

Cours de formation générale

- 3 cours d'éducation physique (90 h)
- 3 cours de philosophie (150 h)
- 4 cours de langue et de littérature (240 h)
- 2 cours de langue seconde (90 h)
- 2 cours complémentaires (90 h)

Cours spécifiques au programme

Session 1

- Mathématiques appliquées à l'informatique (60 h)
- Introduction à la programmation (90 h)
- Outils informatiques (75 h)
- L'industrie de jeu vidéo (60 h)

Session 2

- Mathématiques appliquées aux jeux vidéo (60 h)
- Programmation orienté objet (90 h)
- Système d'information (90 h)

Session 3

- Système d'exploitation (75 h)
- Bases de données (90 h)
- Programmation orienté objet II (75 h)
- Statistiques appliquées aux jeux vidéos (60 h)
- Moteur de jeu I (90 h)

Session 4

- Moteur de jeu II (90 h)
- Structures de données et algorithmes (90 h)
- Projet intégrateur de compétences (150 h)
- Méthodologie de projet (60 h)

Session 5

- Développement d'applications bases de données (75 h)
- Moteur de jeu III (105 h)
- Développement d'applications web (90 h)
- Intégration professionnelle (45 h)
- Portfolio (60 h)

Session 6

- Graphismes 3D (60 h)
- Intégration en entreprise : programmation en jeux vidéo (270 h)

* Le Collège se réserve le droit de remplacer certains cours.