Collège LaSalle Montréal

AEC | NTL.1H

Design de jeux et de niveaux

EN SAVOIR +

Durée
2 ans (4 sessions, 1350 heures)

Horaire
Temps plein
Jour

Langues d'enseignement
Français, anglais

Modes de formation
En ligne, Sur campus (Montréal)

Transformez votre passion pour les jeux vidéo en une carrière stimulante grâce à cette AEC en Design de jeux et de niveaux. Apprenez avec des logiciels de pointe, créez votre propre jeu vidéo, formez-vous grâce à des cours conçus en collaboration avec de grands studios de jeux et profitez de nos laboratoires informatiques à la fine pointe.

Perspectives d'emploi

Selon Guichet-Emplois, le Québec est la meilleure province pour travailler au Canada en tant que concepteur de niveaux.

À l'ère numérique en expansion rapide, il existe de nombreuses opportunités professionnelles, et Montréal est un important pôle dans l'industrie du jeu vidéo, accueillant plusieurs studios reconnus à l'échelle internationale dans ce domaine.

Domaines de carrière

- Architecte généraliste de jeux vidéo,
- Concepteur de jeux,
- Concepteur de niveaux,
- Designer narratif de jeux.

Diplôme et accréditation

Reconnue à l'international, cette Attestation d'études collégiales (AEC) est accréditée par le ministère de l'Enseignement supérieur du Québec.

Les programmes AEC sont des programmes de formation continue et sont principalement destinés aux adultes cherchant à valoriser leurs compétences ou à réorienter leur carrière.

Montréal
2000, rue Sainte-Catherine Ouest - 514 939-2006

Pour ce programme, vous devrez utiliser votre équipement informatique.

VOIR LES REQUIS

Conditions d'admission

Des exceptions à ces conditions d'admission pourraient être appliquées. Chaque demande est examinée par le Collège. Pour être admissibles dans un programme AEC, les candidats doivent généralement satisfaire à l'un des critères suivants :

- Avoir interrompu ses études à temps plein pendant au moins deux (2) sessions consécutives ou une (1) année scolaire complète; ou
- Avoir suivi des études postsecondaires pendant une période d'au moins un (1) an; ou
- Avoir obtenu un diplôme d'études secondaires (DES) ou un diplôme d'études professionnelles (DEP), et le programme permet de recevoir une formation technique qui n'est pas offerte dans un programme DEC; ou
- Avoir obtenu une formation équivalente ou jugée suffisante et répondre aux conditions d'admission établie pour les études collégiales.

Liste de cours

Les programmes AEC sont basés sur les programmes DEC, mais ne comprennent pas de cours d'éducation générale tels que le français, l'anglais ou la philosophie.

Cours spécifiques au programme

• Introduction au domaine du jeu vidéo	(45 h)
• Modélisation	(60 h)
• Texture	(60 h)
• Animation	(45 h)
• Design de jeu	(60 h)
• Dessin	(60 h)
• Design de niveau	(60 h)
• Design de jeu avancé	(120 h)
• Design de niveau avancé	(120 h)
• Design narratif	(45 h)
• Programmation visuelle	(45 h)
• Pratique et éthique professionnelle	(60 h)
• Demo reel	(90 h)
• Production en réalité virtuelle	(120 h)
• Programmation visuelle avancée	(60 h)
• Simulation de production	(360 h)

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