



# PLAN DE PARTENARIAT

Saison 2025-2026



# À PROPOS DE NOUS

---

Conjure est un club de l'École de technologie supérieure dédié au développement de médias interactifs avec une spécialisation en programmation de jeu vidéo.

Nos membres sont majoritairement des étudiants en génie logiciel ou en technologie de l'information qui ont une passion pour le développement de jeu vidéo.

## MISSION

---

La mission de Conjure est de créer une communauté orientée vers le développement de médias interactifs. Nous tenons à offrir une vue d'ensemble sur la conception de médias en organisant et en participant à diverses activités en collaboration avec nos partenaires. Cela nous permet d'acquérir des compétences non accessibles dans le curriculum de l'ÉTS ainsi que de découvrir des entreprises reliées au domaine. Ces connaissances nous permettent de dépasser nos limites lors de la création de nos projets et préparent les membres pour leurs stages universitaires.



## OBJECTIF

Lors de la graduation de nos membres, ils ont les connaissances nécessaires pour performer dans le domaine du jeu vidéo.

---



## STRATÉGIE

Nous avons plusieurs méthodes pour atteindre notre objectif. Nous organisons des activités et nous offrons du matériel digital et physique pour permettre aux membres d'améliorer leurs connaissances.

---



## COMMUNAUTÉ

Nous poussons nos membres à s'entraider et à partager leurs apprentissages lors de leurs projets.

---



## FORMATION

Nous organisons des formations avec nos partenaires sur divers sujets. De plus, nous offrons plusieurs ressources telles qu'une banque de formation en ligne et un accès aux formations offertes par le MEGAMIGS et le GDC.

---



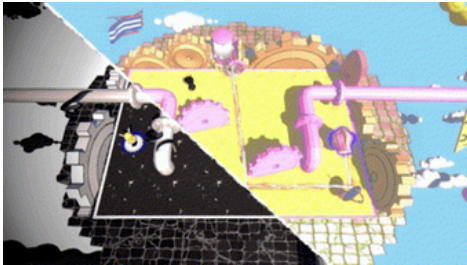
## CONNEXION

Nous pensons que les connexions avec différentes personnes de l'industrie sont bénéfiques pour nos membres dans leur parcours d'apprentissage. Ces connaissances sont faites lors des différentes activités que nous organisons ou auxquelles nous participons.

# PROJETS DU CLUB

---

## UBISOFT GAMELAB 2024



### **Dream Factory**

Dream Factory est un jeu de casse-tête avec des lasers et des miroirs.

**Prix : Meilleure conception, Meilleur défi technique, Prix du publique**

## UBISOFT GAMELAB 2024



### **Razzle and Dazzle : The stolen Zs**

Razzle and Dazzle est un beat em all à deux joueurs avec des habilités et des boss.

**Prix : Meilleur 3C, Meilleure expérience utilisateur**

## CREATIVE JAM 2024



### **Lens of the Lost**

Jeu de puzzle avec des accents d'horreur où il n'y a pas de framerate.

**Prix : 1ère place**

## PROJET DE CLUB



### **Gather and Defend**

Un jeu de défense de ligne avec des éléments de stratégie en temps réel.

[Voir plus](#)



# NOS ACTIVITÉS

---



## GALA CONJURE

Le Gala est un événement annuel qui a lieu vers la fin septembre. C'est le moment dédié à nos membres pour faire connaissance avec les différentes compagnies du domaine. Les membres les plus actifs peuvent participer et présenter leurs projets de l'année aux invités.

Pour les entreprises, c'est le moment d'aller voir nos membres, d'apprendre à les connaître et d'essayer leurs jeux

Cet événement a pour but de favoriser le réseautage pour que nos membres puissent obtenir un stage ou même un emploi après l'école.

# AUTRES ACTIVITÉS

---

## CONCOURS UNIVERSITAIRE UBISOFT

Durant la session d'hiver, nous inscrivons plusieurs membres à cette compétition interuniversitaire pour le développement de prototype de jeu pour une durée de 10 semaines.

## GAME JAM

Nous organisons des jams variés pour nos membres à l'interne. De plus, nous participons aux game jam telles que le Ludum Dare, Creative Jam, McGameJam, etc.

## VISITE DE STUDIO / 5 À 7

Un des points forts du développement de jeu est les environnements de travail stimulants. Nous apprécions visiter les studios de nos partenaires pour voir l'espace de travail et discuter avec les employés.

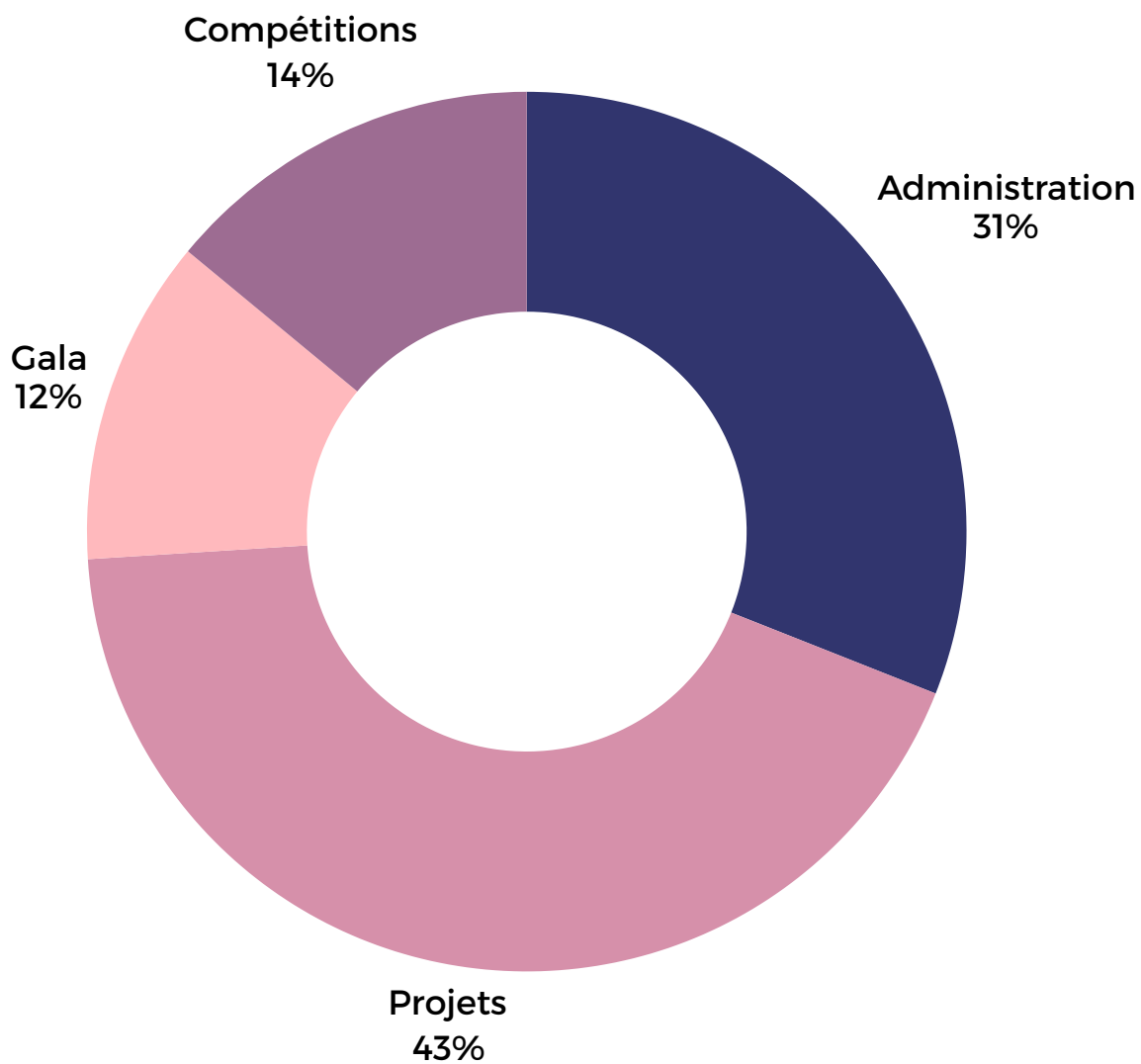
## FORMATION PARTENAIRE

Nous travaillons avec nos partenaires pour concevoir une formation reliée aux projets et technologie utilisée par l'entreprise. Ceci nous donne un aperçu de la compagnie et nous permet d'acquérir de nouvelle connaissance.

# BUDGET

---

Voici une approximation de la répartition du budget du club.



# TIERS DE PARTENARIAT

TIERS DE PARTENARIAT	OR ≥3000\$	ARGENT ≥1000\$	BRONZE ≥500\$
----------------------	---------------	-------------------	------------------

## GÉNÉRAL

LOGO MERCH	GRAND	PETIT	PETIT
LOGO SITE WEB	GRAND	MOYEN	PETIT
PUBLICATION MÉDIA SOCIAUX	INDIVIDUELLE	GROUPE	GROUPE
VISITE DE STUDIO / SOIRÉE RÉSEAUTAGE*	✓	✓	✓
FORMATION*	✓	✓	
DESCRIPTION SITE WEB	✓		

\*Sans obligation de votre part, nous vous offrons la possibilité d'offrir une formation et/ou autres événements de réseautages pour rencontrer nos membres.

## GALA CONJURE

INVITATION GALA	MAX 8 INVITÉS	MAX 4 INVITÉS	MAX 2 INVITÉS
REMERCIEMENT LORS DU GALA	✓	✓	✓
PRÉSENTÉ PAR	✓		

À noter qu'en devenant partenaire de Conjure, vous devenez aussi partenaire de l'École de technologie supérieure.

Pour **une commandite en nature ou en service**, vous pourriez obtenir les avantages d'une de nos offres. Nous serions ravis d'en discuter avec vous: [conjure@etsmtl.ca](mailto:conjure@etsmtl.ca)





**DIPLÔMÉS  
ET PHILANTHROPIE**  
Secrétariat général

**En tant que partenaire d'un club, regroupement d'étudiants ou d'une équipe sportive, vous bénéficiez aussi de visibilité à l'ÉTS**

≥10 000 \$    ≥5 000 \$    ≥3 000 \$

### Matériel promotionnel

Remerciements personnalisés du lauréat sur support vidéo ou papier.



### Célébration annuelle des bourses et des stages\*

Visibilité à la Célébration des bourses et des stages.

- › Logo sur écran géant (scène)



Jumelage avec le boursier lors de cet événement, le cas échéant



### Visibilité

Affichage du logo du donateur sur l'écran à l'entrée du campus de l'ÉTS.



Affichage du nom et du logo de l'entreprise avec hyperlien vers son site web sur la page Internet du service aux diplômés et à la philanthropie.



Article de reconnaissance avec mention de la contribution dans une publication interne de l'ÉTS.



*\*Si les mesures sanitaires nous le permettent*

