

Programmeur de jeux vidéo (AEC)

Code : LEA.C7

Modifié le : 2020-01-07

Ordre d'enseignement :	Collégial
Type de formation :	Professionnelle
Langue d'enseignement :	Français
Durée(s) :	1 395,0 Heure(s)
Unité(s) :	51,00
Diplôme(s) :	Attestation d'études collégiales (AEC)
Clientèle(s) visée(s) :	Adultes
Particularité(s) :	Stage(s)

Objectifs

Ce programme vise à former des personnes qui seront aptes à exercer les tâches en lien avec la profession de spécialiste en développement d'applications en jeux vidéo.

Liste des compétences

- Décrire les composantes et les méthodes de production de jeu. (BAUA)
- Exploiter l'algèbre vectorielle et l'algèbre matricielle. (BAUB)
- Appliquer des méthodes de conception. (BAUC)
- Élaborer des algorithmes et des structures de données. (BAUD)
- Appliquer une approche de développement orienté objet. (BAUE)
- Utiliser une méthodologie de développement de logiciel. (BAUF)
- Mettre en place un système d'intégration continue. (BAUG)
- Intégrer des éléments de simulation physique dans un jeu. (BAUH)
- Développer des modèles d'intelligence artificielle. (BAUJ)
- Intégrer les interfaces usagers dans le jeu. (BAUK)
- Intégrer l'animation dans le jeu. (BAUL)
- Intégrer le son dans le jeu vidéo. (BAUM)
- Utiliser un engin de rendu. (BAUN)
- Programmer un jeu multi-joueurs. (BAUP)
- Optimiser le jeu en fonction des contraintes de plateformes. (BAUQ)
- Concevoir la structure et produire un jeu vidéo. (BAUR)
- Expérimenter des méthodes dynamiques de recherche d'emploi. (BAUS)
- Intégrer le marché du travail avec un stage en entreprise. (BAUT)

Admission

Conditions d'admission

Être titulaire d'un diplôme d'études secondaires (DES).

.....
ou

Posséder une formation jugée suffisante par le collège.

.....
ET

Avoir interrompu ses études à temps plein ou poursuivi des études postsecondaires à temps plein pendant au moins deux sessions consécutives ou une année scolaire.

ou

Être visé par une entente conclue entre le collège et un employeur ou bénéficier d'un programme gouvernemental.

ou

Avoir interrompu ses études à temps plein pendant une session et avoir poursuivi des études postsecondaires à temps plein pendant une session.

ou

Être titulaire d'un diplôme d'études professionnelles (DEP).

ET

Mathématiques séquence Technico-science de la 4e secondaire ou l'équivalent.

et

Passer une entrevue.

et

Réussir un ou plusieurs tests.

Établissements d'enseignement

Établissements offrant le programme

Nom	Caractéristiques spécifiques	Région
Collège de Bois-de-Boulogne	- Stage(s)	Montréal

Références

DEC de référence

Titre	Code
Techniques de l'informatique (DEC)	420.A0

Codes et classifications

Codes

Code de programme : LEA.C7

Code(s) Coursus : 4.4

Domaine d'études

Secteur : Administration, commerce et informatique

Particularités de l'établissement

Collège de Bois-de-Boulogne

Modifié le : 2020-12-08

Code de formation : LEA.C7
Ordre d'enseignement : Collégial
Langue d'enseignement : Français
Code de l'établissement : 914000
Particularité(s) : Stage(s)