

Lettre de présentation

Bonjour! Je m'appelle Alain et je suis actuellement un étudiant à l'Université Concordia. J'ai choisi de postuler à l'UQAT parce que je désire me spécialiser dans les jeux vidéo. Je suis diplômé du Collège de Maisonneuve en techniques d'intégration multimédia, et l'UQAT m'a été recommandé en raison des passerelles à ma disponibilité.

Un jeu que je souhaiterais créer serait essentiellement un jeu d'exploration avec une atmosphère détendue. Je l'imagine comme un "walking simulator" où aucun danger existe, et l'ambiance réchaufferait le joueur dans le but de l'immerger dans un monde paisible et de le détendre.

Créer ce jeu serait important à mes yeux car cela ajouterait de la diversité à mon style et à mon portfolio. Les jeux que j'ai conçus auparavant sont généralement stimulants à un niveau actif; y jouer nécessite une attention active. Je souhaite prouver que je peux m'adapter et que le genre d'un jeu n'est pas un handicap pour moi.

Pendant la réalisation du jeu dans un cadre universitaire, je pourrais rencontrer des défis dans ma gestion du temps. La répartition de mon temps entre les différents cours demanderait des efforts de ma part. L'aspect social serait à noter en raison de conflits possibles entre les membres d'une équipe. Régler ces problèmes le plus amicalement et rapidement possible est essentiel. Puisque nous vivons pendant une pandémie actuellement, cela ajoute une autre couche problématique. Perdre ma connexion Internet ou rencontrer des problèmes avec mon ordi seraient des défis possibles.

En tant qu'intégrateur, mon rôle serait d'assurer la conception d'un jeu le plus stable et le plus complet possible. Dans une situation où je suis seul, toute la responsabilité tomberait sur moi et je devrai m'assurer du côté design et technique. Cela inclut, entre autres, trouver/créer les assets, le design audio, les interfaces et les interactions. Dans un projet d'équipe, mon rôle serait plus au niveau technique. Je me sens confortable à m'occuper des interactions entre les objets du jeu et aussi des interfaces menu. Le débogage est d'ailleurs un de mes moments favoris lors de la conception d'un jeu.

Développer ce jeu me préparerait au côté développement de l'industrie du jeu vidéo. Je possède de l'expérience dans le domaine en tant que testeur QA. Chaque jeu de plus dans mon portfolio m'aide énormément à me préparer à mon intégration dans l'industrie et à comprendre son fonctionnement sous tous les angles possibles.

Les cours les plus théoriques m'aideraient à comprendre la philosophie derrière les jeux et à apprécier les détails mis dans les mécanismes et les fonctionnalités d'un jeu. Ils serviraient aussi à me sensibiliser aux tendances et au pourquoi du comment. Comprendre la psychologie et savoir comment l'utiliser me permettrait d'évoquer des sentiments chez les joueurs.