



Tableau comparatif de programmes offerts en ligne et au campus

JEUX VIDÉO

	EN LIGNE Modélisation de jeux vidéo – NTL.0Y	AU CAMPUS Jeux vidéo
DURÉE	Programme de 16 mois – 4 sessions (incluant l'été)	Programme de 12 mois – 3 sessions
NOMBRE D'HEURES PAR SEMAINE	<ul style="list-style-type: none"> • 2,5 heures/semaine de classes virtuelles le soir (interaction en ligne avec le tuteur) • 20 heures/semaine de travail personnel (étude et devoirs) 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 à 25 heures/semaine de cours • 12 à 15 heures/semaine de travail personnel
HORAIRE DES COURS	2 cours par semaine	4 à 6 cours par semaine
SOUTIEN	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorat à distance en ligne, en temps réel (Webcam) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mentorat • Conférences • Visites d'industries
LOGICIELS	L'étudiant doit posséder tous les logiciels et périphériques requis (Voir la fiche du programme pour plus de détails)	Laboratoires informatiques disponibles avec les logiciels 3DSMax, UDK, Photoshop, Z-Brush
ÉQUIPEMENT REQUIS	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur • Numériseur • Tablette graphique • Disque dur externe ou clé USB • Internet haute vitesse branché sur modem • Casque d'écoute avec microphone (Voir la fiche du programme pour plus de détails)	<ul style="list-style-type: none"> • Disque dur externe ou clé USB • Tablette graphique, un atout
COMPÉTENCES REQUISES	<ul style="list-style-type: none"> • Capacité à bien gérer son temps • Autonomie 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacité à travailler en équipe
MÉTHODES D'ÉVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> • Travaux pratiques • Projet final (englobant la matière enseignée durant la session) 	<ul style="list-style-type: none"> • Examens théoriques et pratiques • Projets supervisés
NOMBRE DE TRAVAUX DURANT LA SESSION	2 travaux pratiques et 1 projet final	Environ 10 travaux
PROJETS FINAUX FINAL PROJECTS	<ul style="list-style-type: none"> • Conception de jeux, scénarios et niveaux de jeu • Conception, modélisation, articulation, rendu et mise en contexte de personnages et d'artefacts 	<ul style="list-style-type: none"> • Personnages modélisés, texturés et animés • Scénarimages • Niveaux de jeu • Jeux vidéo jouables
INSTITUTIONS D'ENSEIGNEMENT	Ce programme est offert par le Collège LaSalle, membre du réseau LaSalle International.	Ce programme est offert par le Collège Inter-Dec de Montréal, membre du réseau LaSalle International.