



4 SESSIONS  
1350 heures

AEC  
NTL.1H

Le designer de jeux vidéo et le concepteur de niveaux de jeu apportent l'élément de plaisir et de ludification dans le jeu. Ce sont eux qui imaginent et créent l'histoire et les mécaniques du jeu.

Apprenez, entre autres, à comprendre et créer les mécaniques de jeu (cours de game design et level design), à programmer l'interactivité avec le joueur ainsi qu'à intégrer les éléments 3D dans un moteur de jeu.

Les étudiants ont l'occasion de s'exercer sur des logiciels de pointe, de créer leur propre jeu vidéo en équipe lors d'une session consacrée à reproduire la réalité de l'industrie, et de présenter leur demo reel (bande démo) devant un jury composé de professionnels du domaine du jeu vidéo.

Soucieux de rester à l'avant-garde de l'industrie, le Collège LaSalle est le premier à Montréal à intégrer la réalité virtuelle dans ses formations en jeux vidéo.

Chef de file dans le domaine des arts numériques, le Collège LaSalle offre à ses étudiants la possibilité d'explorer leur créativité à travers le monde excitant des jeux vidéo. Véritable plaque tournante de l'industrie, Montréal s'avère le lieu idéal pour parfaire vos connaissances dans le domaine de la création de jeux vidéo.

Plusieurs diplômés du Collège LaSalle travaillent aujourd'hui pour les grands noms de l'industrie du jeu vidéo à Montréal comme Ubisoft, Electronic Arts, Eidos et WB Games. Passez au prochain niveau, et devenez designer de jeux vidéo!

Cette formation est offerte aux campus de Montréal et de Laval\*.

\*La disponibilité peut varier selon les sessions.

## Diplôme

Ce programme mène à l'obtention d'une attestation d'études collégiales (AEC).

## Perspectives d'emploi

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

## Objectif de la formation

L'AEC en Design de jeux et de niveaux spécialise les étudiants dans la conception et la création d'environnements de jeux vidéo. Elle vous permettra de prendre un rôle central dans la création d'un jeu!

## Conditions d'admission

- Posséder des connaissances jugées suffisantes en informatique;
- Posséder une formation jugée suffisante et satisfaire au règlement sur le régime des études collégiales.





4 SESSIONS  
1350 heures

AEC  
NTL.1H

## Avantages

- Formation sur 3ds Max, ZBrush, Photoshop, Unreal4 et Unity;
- Création en équipe d'un jeu vidéo complet, répliquant la structure des équipes de l'industrie;
- Création d'un portfolio afin de faciliter l'intégration au marché du travail;
- Présentation devant un jury constitué d'enseignants et de représentants de l'industrie à la fin des études;
- Enseignants issus de studios de création de jeux vidéo.

## 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.

## Remarque

Veillez noter que certains cours sont offerts en ligne en mode synchrone sur la plateforme Adobe Connect.

\* Matériel académique principalement en anglais.

## Profil de l'étudiant

- Vous avez des idées innovatrices de jeux vidéo;
- Vous désirez comprendre ce qui rend un jeu vidéo original et intéressant;
- Vous avez un goût prononcé pour les nouvelles technologies des jeux vidéo;
- Vous aimez travailler en équipe.

## Compétences développées

- Concevoir des environnements en utilisant les techniques utilisées par les professionnels;
- Mettre au point les mécanismes et l'interactivité d'un jeu;
- Élaborer la programmation d'un niveau de jeu et l'intégrer dans le moteur du jeu;
- Produire un jeu complet en simulant une production professionnelle.

## Technologies utilisées

3ds Max, ZBrush, Photoshop, Unreal Engine 4, Unity.

## Club informatique

L'école est dotée d'un club informatique qui est administré par des étudiants pour l'aide et le support aux nouveaux inscrits dans les programmes informatiques ainsi que pour l'organisation d'activités sportives et culturelles.

## Modes de formation

Sur campus

- Aux campus de Montréal et de Laval.

