



**6 SESSIONS**  
**2670 heures**

**DEC**  
**420.BX**

Véritable plaque tournante de l'industrie des jeux vidéo, Montréal est le lieu idéal pour s'immerger dans cet univers en plein essor. Les besoins en programmeurs sont criants dans plusieurs industries, et particulièrement en jeux vidéo.

Développé en collaboration avec les studios figurant parmi les leaders mondiaux en jeux vidéo, le programme de techniques de l'informatique – programmation de jeux vidéo vous permet d'acquérir les connaissances nécessaires pour vous tailler une place de choix dans l'industrie. Vous pourrez contribuer à la conception d'un jeu triple A, intégrer une équipe multidisciplinaire d'un studio indépendant, élaborer une application mobile ou même lancer votre propre jeu.

À l'aide d'outils de programmation les plus utilisés de l'industrie (Unity, Unreal, C/C++/C#, Gameplay), ce programme vous permettra d'apprendre les notions fondamentales de la programmation, en plus des particularités spécifiques du domaine vidéoludique. Vous apprendrez aussi à développer vos habiletés de communication en lien avec l'univers spécifique du jeu vidéo.

## Objectif du programme

Le DEC Techniques de l'informatique, programmation en jeux vidéo, forme des techniciens en informatique spécialisés en programmation de jeux vidéo. Notre formation vous permet d'intégrer une équipe multidisciplinaire dans un contexte d'innovation.

## Degré de scolarité

- Ce programme mène à l'obtention d'un Diplôme d'études Collégiales (DEC).
- Les titulaires de ce Diplôme d'Études Collégiales (DEC) ont le choix d'intégrer directement le marché du travail ou de poursuivre des études universitaires.

## Remarque

\*Matériel académique principalement en anglais

## Conditions d'admission

Avoir obtenu un Diplôme d'études secondaires (DES) et avoir réussi le préalable programme suivant:

- Mathématiques TS, SN Secondaire IV ou CST 5<sup>e</sup> (Maths 436 sous l'ancien régime)

Avoir obtenu un Diplôme d'études professionnelles (DEP) et avoir réussi les matières suivantes préalables au collégial:

- Français de Secondaire V
- Anglais du Secondaire V
- Mathématiques TS, SN Secondaire IV ou CST 5<sup>e</sup> (Maths 436 sous l'ancien régime)

Avoir obtenu une formation équivalente ou jugée suffisante par le Collège LaSalle. Tous ces cas feront l'objet d'une analyse approfondie.





## Formation spécifique

- Mathématiques appliquées à l'informatique (60 h)
- Éléments d'informatique pour jeux vidéo (75 h)
- Programmation structurée (90 h)
- Profession et industrie (60 h)
- Mathématiques appliquées aux jeux vidéo (60 h)
- Concepts et programmation objet I (75 h)
- Système d'information et méthodologie de projet I (90 h)
- Concepts et programmation objet II (75h)
- Moteur de jeu I (75 h)
- Bases de données (90 h)
- Système d'exploitation (75 h)
- Moteur de jeu II (90 h)
- Structure de données avancées (75 h)
- Statistiques appliquées aux jeux vidéos (60 h)
- Moteur de jeu III (90 h)
- Programmation Internet I (90 h)
- Développement d'applications bases de données (75 h)
- Système d'information et méthodologie de projet II (75h)
- Environnement graphique (75h)
- Notions de réseaux (75h)
- Intégration en entreprise (495 h)

\* Le collège se réserve le droit de remplacer certains cours.

## Apportez vos appareils personnels

Dans ce programme, l'utilisation de l'ordinateur portable est obligatoire. Ainsi, l'étudiant doit se procurer un ordinateur portable ou en posséder un avant de commencer ses études. Cet ordinateur portable doit être muni du système d'exploitation Windows pour fonctionner avec tous les logiciels. Des logiciels avec licence étudiante ou régulière doivent être installés lorsque demandés par les enseignants.

Voici les caractéristiques minimales requises pour un PC:

- Processeur: Intel i7 ou plus
- RAM: 8 Go ou plus
- Disque dur: HDD 512 Go ou plus
- Carte graphique: GTX 2 Go ou plus
- Connectiques: USB 3.0, NIC LAN et Wifi. Prévoir un adaptateur USB-RJ45 si l'ordinateur portable ne contient pas de prise réseau.

Logiciels obligatoires: Suite Office.

## Formation générale

- 3 cours d'éducation physique (90 h)
- 3 cours de philosophie (150 h)
- 4 cours littérature (240 h)
- 2 cours de langue seconde (90 h)
- 2 cours complémentaires (90 h)

## Perspectives professionnelles

Professions liées au développement de jeux video :

- Concepteur de jeux
- Assurance qualité des applications
- Programmeur Engine (Unity et Unreal), C/C++/C#, Gameplay, Animation
- Testeurs de jeux
- Concepteur 3D

Professions liées au développement Orienté objet :

- Développeur d'applications Orienté objet (.Net, Java, C++)
- Assurance qualité des applications

Professions liées à l'informatique :

- Conseiller informatique
- Conception des Interface utilisateur
- Testeur d'application
- Formateur en Informatique

Vous pouvez aussi poursuivre vos études de génie logiciel à l'université. Certains cours pourraient même être crédités.

## Clientèle visée

Mordus de jeux vidéo? Vous vous imaginez écrire du code de programmation dans votre futur emploi?

Ce programme est conçu pour vous et vous permettra d'allier passion et travail.

