

D.E.S.S. en design de jeux

FACULTÉ DE L'AMÉNAGEMENT | ÉCOLE DE DESIGN

Sommaire et particularités






NUMÉRO 2-015-1-3

CYCLE Cycles supérieurs

TYPE Diplôme d'études
supérieures spécialisées

CRÉDITS 30 crédits

DURÉE 1 an

-  Admission à l'automne
-  Cours de jour
-  Offert au campus de Montréal
-  Stages facultatifs
-  Temps plein

Personnes-ressources

INFORMATION SUR LE PROGRAMME

Louis Martin Guay 514 343-6111, poste 2803
louis.martin.guay@umontreal.ca

Cécile Lechat, TGDE - Renseignements généraux (514) 343-2435
cecile.lechat@umontreal.ca

Présentation

Le programme invite les étudiants à réfléchir sur les enjeux ludiques de notre société, à assimiler les concepts connus et émergents et à mettre en pratique les connaissances acquises dans des projets de design. Les enseignants du programme proviennent de divers horizons et offrent aux étudiants des champs d'expertise variés, allant de la pratique concrète en industrie à l'étude académique approfondie du domaine. En plus de concevoir des règles et des systèmes ludiques, le design de jeux prend en compte les questions liées à l'ergonomie cognitive, aux aspects expérientiels du design, à la conception des interfaces physiques et des environnements virtuels, à la scénarisation des interactions multiples, à l'éthique et à l'esthétique. La formation vise à faire évoluer cette discipline, ainsi que la technologie qui la sous-tend, vers des créations novatrices et pertinentes.

Ce programme s'adresse principalement aux détenteurs d'un baccalauréat dans des disciplines connexes au design, à l'architecture, à l'ingénierie, à l'informatique, aux arts, ou encore aux disciplines des sciences humaines comme le cinéma, la communication, la sociologie, la psychologie, etc. Il offre aussi la possibilité aux étudiants intéressés par la recherche d'acquérir la base nécessaire pour poursuivre leurs études dans un programme de maîtrise connexe.

Projets des finissants 2016



The Twins - Enzo Menegazzi, Nicholas Chabot et Virginie Lesiège

Découvrez tous les projets des finissants 2016 en design de jeux

Objectifs

Le programme de design de jeux a pour objectif général de former des designers de jeux, professionnels et responsables, capables d'élaborer des concepts novateurs et pertinents, en fonction des diverses contraintes imposées. Au terme de sa formation, l'étudiant aura acquis des compétences déterminantes pour la maîtrise du processus de design de jeux, en s'appuyant sur une solide connaissance des éléments liés à sa conception et à sa gestion. Il comprendra les aspects expérientiels, interactifs et narratifs des jeux, et pourra s'intégrer efficacement dans des équipes de développement multidisciplinaires.

Forces

- Une discipline qui a pris une place primordiale dans l'industrie du développement de contenu ludique.
- Le seul programme francophone en design de jeux au Canada. Il offre aux passionnés du jeu la possibilité de compléter leur formation universitaire avec des compétences supplémentaires et spécialisées leur permettant d'envisager une carrière dans un domaine difficilement accessible pour les autodidactes.
- Une formation de huit mois qui permet à l'étudiant d'être rapidement fonctionnel en entreprise tout en aiguisant son sens critique face à ce moyen d'expression en fulgurante progression.

Perspectives d'avenir

Le jeu, et surtout les jeux vidéo, occupent une place prépondérante dans la société de divertissement. L'essor de Montréal sur la scène internationale en tant que pôle créateur dans ce domaine est déjà un fait accompli et les diplômés du D.E.S.S. en design de jeux reçoivent un accueil fort favorable de l'industrie. La grande majorité des diplômés œuvre dans diverses compagnies dont Ubisoft Montréal/Québec, EA Montréal, Gameloft, Ludia, Frima Studio, DTI Software pour n'en nommer que quelques unes. La formation a également permis à certains finissants d'opter pour le marché international.

Remarques

- La vérification des antécédents judiciaires est obligatoire pour toute personne qui désire œuvrer au sein d'un établissement de santé, de services sociaux et d'enseignement, y compris l'étudiant qui effectue un stage en milieu d'intervention.
- Certains vaccins seront exigés pour toute personne qui désire œuvrer au sein d'un établissement de santé, de services sociaux, y compris l'étudiant qui effectue un stage en milieu d'intervention.

Règlements

Les études sont régies par le Règlement des études supérieures et postdoctorales et par les dispositions suivantes :

1. Conditions d'admissibilité

Pour être admissible à titre d'étudiant régulier au D.E.S.S. (design de jeux), le candidat doit :

- satisfaire aux conditions générales d'admissibilité de la Faculté des études supérieures et postdoctorales
- être titulaire d'un diplôme de 1^{er} cycle, dans l'un des domaines suivants : design (industriel, d'intérieur, graphique), architecture, urbanisme ou architecture de paysage; informatique, génie, communication, études cinématographiques ou tout autre domaine pertinent
- faire preuve d'une maîtrise suffisante du français et d'une bonne connaissance de l'anglais

1.1 Documents additionnels à fournir lors de la demande d'admission

- Lettre d'intention
- Curriculum vitae
- Portfolio (voir le Guide de préparation du portfolio)
- Deux lettres de recommandation

2. Scolarité

La scolarité minimale est de deux trimestres à temps plein ou l'équivalent. La scolarité maximale est de quatre ans, à compter de l'inscription initiale.

Dates limites de dépôt des demandes d'admission

Assurez-vous de respecter ces périodes d'admission par trimestre avant le dépôt d'une demande.

Automne

- Automne 2019:** Du 1^{er} janvier 2018 au 1^{er} février 2019
- Automne 2020:** Du 1^{er} janvier 2019 au 1^{er} février 2020

Structure du programme (2-015-1-3)

Version 01 (A14)

Le D.E.S.S. comporte 30 crédits.

Légende: CR. : crédit, H. : horaire, J : jour, S : soir

SEGMENT 70

Les crédits du D.E.S.S. sont répartis de la façon suivante : 30 crédits obligatoires.

Bloc 70A

Obligatoire - 30 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
DEJ 6000	Concepts fondamentaux des jeux	3.0	DEJ 6010	Pratique professionnelle en design de jeux	3.0
DEJ 6001	Atelier de design de jeux 1	3.0	DEJ 6011	Jeux et design d'apprentissages	3.0
DEJ 6002	Atelier de design de jeux 2	6.0J S	DEJ 6012	Jeux sérieux et ludification	3.0J
DEJ 6003	Jeux, expériences et interactions	3.0J	DIN 6000	Design et approches systémiques	3.0J
DEJ 6007	Prototypage en jeux vidéo	3.0			

Programmes d'études à explorer

D'autres candidats intéressés par ce programme ont aussi déposé une demande d'admission dans les programmes suivants :

PROGRAMMES D'ÉTUDES	TYPE	CRÉDITS	NUMÉRO	PÉRIODE
Architecture	Maîtrise	45 crédits	2-010-1-0	Jour
Arts, création et technologies	Diplôme d'études supérieures spécialisées	30 crédits	2-960-1-2	Jour
Informatique	Maîtrise	45 crédits	2-175-1-0	Jour
Études du jeu vidéo	Mineure	30 crédits	1-171-4-1	Jour Soir

Aperçu des expertises de recherche

La recherche menée à l'École de design couvre un large éventail de domaines. Les champs d'exploration sont aussi vastes que diversifiés et se reflètent dans les expertises de nos professeurs-chercheurs. Les champs d'expertise identifient les intérêts de nos professeurs et servent de porte d'entrée à leurs parcours, leurs projets, leurs activités, leurs communications.

En savoir plus : <http://design.umontreal.ca/design/recherche/expertises-de-recherche/>

Professeurs

Consultez la liste des professeurs du département incluant leurs spécialisations : <http://design.umontreal.ca/design/professeurs/>

Répertoire des thèses et mémoires

Découvrez Papyrus, le dépôt institutionnel de l'Université de Montréal. Vous trouverez ici des travaux de recherche de nos professeurs et chercheurs ainsi que des thèses et mémoires de nos étudiants. : <http://papyrus.bib.umontreal.ca/>

Actualités sur la recherche

Consultez les dernières actualités sur la recherche à l'UdeM : <http://www.nouvelles.umontreal.ca/recherche/index.php>