








Majeure en jeu vidéo

FACULTÉ DES ARTS ET DES SCIENCES DÉPARTEMENT D'HISTOIRE DE L'ART ET D'ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES

Sommaire et particularités

NUMÉRO	1-171-2-1
CYCLE	1 ^{er} cycle
TITRE OFFICIEL	Majeure en jeu vidéo
TYPE	Diplôme
CRÉDITS	60 crédits
DURÉE	2 ans
COTE R DU DERNIER ADMIS EN 2021	24.42

-  Admission à l'automne
-  Capacité d'accueil limitée
-  Temps plein
-  Temps partiel
-  Offert au campus de Montréal
-  Formation interdisciplinaire en jeu vidéo
-  Projet de création pratique intégré

Personnes-ressources

INFORMATION SUR LE PROGRAMME

Patricia Correa Romero, TGDE 514 343-6111 poste 3679
patricia.correa.romero@umontreal.ca

INFORMATION SUR L'ADMISSION

Admission
<https://admission.umontreal.ca/nous-joindre/demande-dinformation/>

Présentation

La majeure en jeu vidéo est une formation de 60 crédits qui permet de toucher:

- à l'histoire du jeu vidéo,
- au processus de création,
- à l'expression graphique,
- à la programmation,
- à la scénarisation et à la création sonore.

Un projet de création pratique ou théorique est intégré au cheminement scolaire

Les diplômés pourront œuvrer dans les cinq voies professionnelles du milieu du jeu vidéo, soit :

- l'art,
- le design,
- la programmation,
- l'audio,
- la production.

Objectifs

Ce programme propose une formation de base dans les cinq voies professionnelles du milieu du jeu vidéo que sont l'art, le design, la programmation, l'audio et la production. Il donne des outils méthodologiques et théoriques pour comprendre le jeu vidéo et son histoire. Combinée avec une mineure dans une autre discipline comme le cinéma, les communications, l'histoire de l'art, l'anthropologie, les études littéraires, la majeure peut notamment donner accès à la maîtrise en études cinématographiques, au D.E.S.S. en arts, création et technologies ou au D.E.S.S. en design de jeux.

Forces

- Une formation qui s'appuie sur une **collection de jeux vidéo unique au Canada** rassemblée dans un laboratoire d'enseignement et de recherche. Ce dernier comprend la grande majorité des consoles de salon nord-américaines, des consoles portables, japonaises, des écrans ACL pour la stéréoscopie, des systèmes d'archivage et plus de 4500 jeux.
- **Intégration au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques** et possibilité de poursuivre une formation en études du jeu vidéo, en histoire de l'art ou en études cinématographiques.

Perspectives d'avenir

La majeure en jeu vidéo, contrairement aux formations offerts dans d'autres établissements, propose une formation interdisciplinaire qui permettra aux étudiant(e)s de toucher aux cinq voies professionnelles du milieu du jeu vidéo :

- l'expression graphique,
- le design et la scénarisation,
- la programmation,
- la création sonore,
- le processus de production.

Les diplômés pourront œuvrer dans le milieu du jeu vidéo indépendant en art, en design, en programmation, en audio et dans la production. Les travailleurs dotés d'une solide formation multidisciplinaire en sciences humaines et dans les cultures visuelles sont recherchés dans le milieu du jeu vidéo indépendant.

Conditions d'admissibilité

Pour être admissible à titre d'étudiant régulier et sous réserve de la qualité du dossier, le candidat doit être titulaire du diplôme d'études collégiales (DEC) décerné par le ministre de l'Éducation du Québec ou faire la preuve d'une formation équivalente au DEC.

Exigence de français à l'admission

Pour être admissible, tout candidat doit fournir la preuve d'un niveau de connaissance du français correspondant à celui exigé pour ce programme d'études. À cette fin, il doit :

- soit avoir réussi l'Épreuve uniforme de français langue et littérature, au collégial, du ministère de l'Éducation et Enseignement supérieur du Québec.
- soit avoir obtenu au minimum 605/990 au TFI ou B2 en compréhension orale et en compréhension écrite au TEF, TCF, DELF ou DALF (voir la liste détaillée des tests et diplômes acceptés) au cours des 24 mois précédant le début du trimestre d'études visé par la demande d'admission.

Statistiques d'admission au programme

COLLÉGIENS (QUÉBEC)

DEMANDES	68
OFFRES	46
PLACES	19
COTE R	24,421

AUTRES CANDIDATURES

DEMANDES	77
OFFRES	36
PLACES	21

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 2022:** Du 15 août 2021 au 1^{er} mars 2022

Structure du programme (1-171-2-1)

Version 01 (A21)

La majeure comporte 60 crédits.

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

SEGMENT 70

La majeure en jeu vidéo est composée de 42 crédits obligatoires, 15 crédits à option et 3 crédits au choix.

Bloc 70A Cours fondamentaux - Théorie

Obligatoire - 21 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
JEU 1001	Histoire du jeu vidéo 1 (des débuts à 1990)	3.0J	JEU 1008	Culture et documentation vidéoludiques	3.0S
JEU 1002	Analyse vidéoludique	3.0J	JEU 1011	Histoire du jeu vidéo 2 (de 1990 à aujourd'hui)	3.0J
JEU 1003	Jeu vidéo et cinéma	3.0J	JEU 2001	Questions théoriques en études du jeu vidéo	3.0J
JEU 1007	Processus de création vidéoludique	3.0S			

Bloc 70B Cours fondamentaux - Pratique

Obligatoire - 21 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
ART 2101	Expression graphique numérique	3.0S	JEU 1103	Scénarisation de jeu vidéo	3.0J S
DEJ 1101	Introduction au design de jeux vidéo	3.0J S	JEU 2101	Projet de création	6.0J S
IFT 1119	Initiation à la programmation de jeux vidéo	3.0J	MUS 1327	Initiation à l'audio pour le jeu vidéo	3.0J

Bloc 70C Approfondissement pratique

Option - 6 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
IFT 2200	Programmation de jeux vidéo	3.0J
IFT 2740	Outils de l'infographie 3D	3.0J S
MUS 2328	Création sonore jeux vidéo 2	3.0S

Bloc 70D Disciplines connexes

Option - 9 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
CIN 1101	Mouvements de l'histoire du cinéma	3.0J S	JEU 1004	Immersion et expériences médiatisées	3.0S
CIN 1102	Langage et matières de l'expression	3.0S	JEU 1005	Les genres et le jeu vidéo	3.0S
CIN 1105	Cinéma d'animation et images composites	3.0J	LCO 2030	Littérature, technologies et médias	3.0J
CIN 2110	Le cinéma et les autres arts	3.0S	LCO 2100	Littérature et théories de la culture	3.0J
CIN 2113	Cinéma et technologies numériques	3.0S	PHI 1255	Introduction à la philosophie de l'art	3.0S
COM 1350	Communication, cognition, émotions	3.0J	PHI 2255	Théories esthétiques	3.0
COM 1600	Introduction aux études médiatiques	3.0J	POL 1000	Fondements de science politique	3.0J S
COM 2200	Communication, interaction et discours	3.0J	POL 1008	Forces et comportements politiques	3.0J S
COM 2710	Innovations, technologies et sociétés	3.0J	PSY 1045	Motivation et émotion	3.0J S
FRA 3500	Littérature, culture, médias	3.0J	PSY 1075	Psychologie sociale	3.0J S
FRA 3715	Écriture et nouveaux médias	3.0J	SOL 3410	Technosciences, culture et société	3.0
HAR 1210	Introduction aux cultures visuelles	3.0S	TRA 2570	Localisation, multimédia et jeux vidéo	3.0J
HAR 2630	L'architecture, l'espace et la représentation	3.0			

Bloc 70Z

Choix - 3 crédits.

Sauf exception autorisée, les cours au choix doivent être choisis parmi les cours identifiés par un sigle autre que les sigles CIN et JEU.

Règlement des études de 1^{er} cycleConsulter les règlements des études de 1^{er} cycle : <http://secretariatgeneral.umontreal.ca/documents-officiels/reglements-et-politiques/reglement-des-etudes-de-premier-cycle/>

Règlement propre à ce programme d'études

Les études sont régies par le Règlement des études de premier cycle et par les dispositions suivantes :

Art. 6.3 Régime d'inscription

L'étudiant s'inscrit à temps plein ou à temps partiel.

- À temps plein, l'étudiant s'inscrit à un minimum de 12 crédits et à un maximum de 18 crédits par trimestre. Habituellement, il s'inscrit à un total de 30 crédits par année.
- À temps partiel (moins de 12 crédits par trimestre), l'étudiant doit s'inscrire à un minimum de neuf crédits en quatre trimestres consécutifs.

Art. 6.4 Prescriptions d'inscription

Sauf exception autorisée, les cours au choix doivent être choisis parmi les cours identifiés par un sigle autre que les sigles CIN et JEU.

Art. 6.6 Cours de mise à niveau

L'étudiant qui, au Test de français international* (TFI) a obtenu un score entre 605 et 780, doit réussir le ou les deux cours de mise à niveau imposés et ce, dans les délais prescrits par l'autorité compétente.

* Aux fins de l'admission, d'autres tests sont reconnus équivalents au Test de français international (TFI). Veuillez consulter la liste des tests reconnus par l'Université de Montréal, publiée par le Centre de communication écrite.

Art. 6.10 Scolarité

La scolarité minimale du programme est de quatre trimestres, la scolarité maximale, de cinq années.

Art. 8.2 Reconnaissance de crédits - Équivalence de cours

Dans le cas d'équivalences de cours, la reconnaissance est conditionnelle aux objectifs, au contenu et au niveau du cours. De façon générale, seuls les cours suivis dans les dix années précédant la première inscription de l'étudiant dans le programme peuvent faire l'objet d'une équivalence.

Art. 11.2 Moyenne déterminant le cheminement dans le programme

La moyenne cumulative, calculée à la fin de chaque trimestre, détermine la progression dans le programme.

Art. 13.4 Modalité de reprise à la suite d'un échec à un cours

De façon générale, l'étudiant qui échoue un cours doit le reprendre ou, avec approbation de l'autorité compétente, lui substituer un autre cours.

Art. 14.1 Système de promotion

La promotion par cours prévaut dans le programme.

Art. 18 Octroi de grades et attestations

La réussite du programme donne droit au diplôme en jeu vidéo. Le programme est associé au secteur arts lorsqu'il contribue à l'obtention d'un baccalauréat par association de programmes.