

MAJEURE EN JEU VIDÉO (1-171-2-1)

Structure du programme :

<https://admission.umontreal.ca/programmes/majeure-en-jeu-video/structure-du-programme/>

Cheminement-type

Automne An 1	Hiver An 1
JEU 1008 Culture et documentation vidéoludique (OBL)	JEU 1002 Analyse vidéoludique (OBL)
JEU 1007 Processus de création vidéoludique (OBL)	JEU 1011 Histoire du jeu vidéo 2 (des années 1990 à aujourd'hui) (OBL)
JEU 1001 Histoire du jeu vidéo 1 (des origines aux années 1990) (OBL)	MUS 2327 Création sonore jeux vidéo 1 (OBL)
JEU 1103 Scénarisation de jeu vidéo (OBL)	DEJ 1101 Introduction au design de jeux vidéo (OBL)
IFT 1119 Initiation à la programmation de jeux vidéo (OBL)	OPT Bloc C (Programmation de jeux vidéo) ou Bloc D

Automne An 2	Hiver An 2
JEU 1003 Jeu vidéo et cinéma (OBL)	OPT Bloc D
JEU 2001 Questions théoriques en études du jeu (OBL)	OPT Bloc D
ART 2101 Expression graphique numérique (OBL)	Cours au choix
OPT Bloc C ou Bloc D	JEU 2101 Projet de création (6 crédits) (OBL)
OPT Bloc C ou Bloc D	