

Le jeu vidéo est pour moi un puissant vecteur d'émotions qui m'a toujours fasciné. Grâce à un corps professoral dévoué, j'ai été initiée aux rouages essentiels de la création d'un jeu vidéo tout en apprenant les bases théoriques de la discipline.

MARIE-CHRISTINE BEAUVAIS

Diplômée de la majeure en jeu vidéo

Jeu vidéo

Nos programmes en jeu vidéo offrent une formation diversifiée et complète, tant sur le plan théorique que sur le plan pratique. Uniques dans la francophonie, nos installations permettent aux étudiantes et étudiants d'expérimenter des milliers de jeux.

> POUR TOUTE L'INFORMATION ET LES CONDITIONS D'ADMISSION, VISITEZ

histart.umontreal.ca

(Dé)Codez le jeu vidéo. (Re)Jouez son histoire. (Re)Pensez sa création.

Vous êtes captivé par le jeu vidéo, y jouer, et aimeriez aussi créer des jeux ?

Vous aimeriez perfectionner vos connaissances historiques, esthétiques, théoriques ou pratiques dans le domaine ?

Vous voulez acquérir des compétences afin d'évoluer dans le milieu du jeu vidéo indépendant ?

Vous souhaitez étudier dans un environnement collaboratif où vous pourrez créer des liens avec d'autres personnes passionnées de jeu vidéo ?

Le Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques offre deux programmes en jeu vidéo, qui sauront répondre à vos intérêts.

Ces formations permettent notamment d'ouvrir un dialogue interdisciplinaire avec les études cinématographiques et d'autres disciplines qui ont des objets ou des approches apparentées.

NOS PROGRAMMES

[admissions]

■ Majeure en jeu vidéo AUT. | HIV. |

Formation interdisciplinaire qui permet de toucher à l'histoire du jeu vidéo, au processus de création, à l'expression graphique, la programmation, la scénarisation et la création sonore. Ouvre toutes les voies professionnelles dans le domaine et offre la possibilité d'évoluer dans le milieu du jeu vidéo indépendant.

■ Mineure en études du jeu vidéo AUT. | HIV. |

Programme qui offre une base relativement à l'esthétique, l'histoire et la théorie du jeu vidéo pour travailler dans les médias, la recherche ou l'enseignement. Représente aussi un excellent complément de formation pour travailler dans le milieu du jeu vidéo.

☑ Baccalauréat par cumul avec appellation (BACCAP) en cultures visuelles

Un programme unique constitué de 3 mineures parmi les 4 offertes au Département : études cinématographiques, études du jeu vidéo, études télévisuelles et histoire de l'art. Ce programme propose différentes approches et examine des objets distincts qui se rejoignent dans leur effort de penser à travers des images et dans leur façon d'aborder des questions culturelles, politiques et sociales contemporaines.

Procédure d'admission particulière, renseignez-vous sur notre site Web.

Combinés à une mineure (30 crédits) ou une majeure (60 crédits) dans une autre discipline (par exemple : études cinématographiques, communication, littératures de langue française, littérature comparée, informatique, sociologie, etc.), ces programmes permettent d'obtenir un baccalauréat par cumul (BACCUM, 90 crédits).

VOS PERSPECTIVES D'EMPLOI

Les programmes en jeu vidéo mènent à des débouchés divers :

- > création et développement;
- > production;
- > critique de jeu vidéo;
- > enseignement;
- > recherche;
- > documentation.

Ils constituent aussi un atout pour entrer sur le marché du travail dans les domaines :

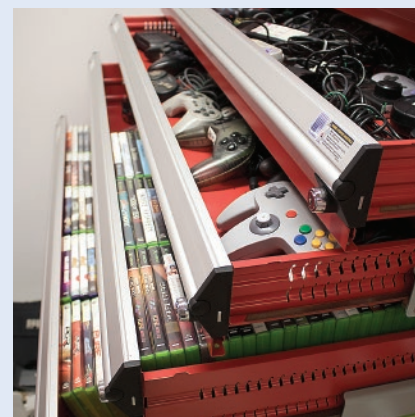
- > de la diffusion culturelle;
- > des communications;
- > du multimédia.

OSEZ CONTINUER

Les programmes en jeu vidéo peuvent notamment donner accès à la maîtrise en études cinématographiques et à son option en études du jeu vidéo, au diplôme d'études supérieures spécialisées (D.E.S.S.) en arts, création et technologies ou au D.E.S.S. en design de jeux.

ET ENCORE PLUS...

- > Des conférences, tables rondes et séminaires pour vous familiariser avec le milieu de la recherche.
- > De nombreuses bourses remises aux étudiantes et étudiants qui excellent.
- > Une collection de jeux vidéo unique au Canada, regroupée dans un laboratoire d'enseignement et de recherche. Ce dernier comprend la grande majorité des consoles de salon nord-américaines, des consoles portables et japonaises, des écrans ACL pour la stéréocopie, des systèmes d'archivage et plus de 4 500 jeux.



“ Mon parcours en études du jeu vidéo à l'UdeM et les réflexions qui en ont découlé m'auront donné un avantage concurrentiel indéniable lors du lancement de mon studio indépendant.

CHRISTOPHER CHANCEY
Diplômé de la mineure en études du jeu vidéo et cofondateur de ManaVoid Entertainment

Faculté des arts
et des sciences

Université 
de Montréal
et du monde.