

Affichage de cours | Standard | Tardif (1ère période) Hiver 2025

Chargé(e) de cours | Aménagement | A0300U École de design

Direction : Imen Ben yousef Zorgati 514/343-7454

Date début : 2024-11-06 Date limite dépôt candidature : 24-11-12

Dates affichages tardifs : 2024-11-06 2024-11-27

AUTORISÉ

| Sigle | Titre | Déf. EQE | Exigences de qualification | Nbre heures ou jours | Nbre charges | Horaire prévu | Campus | Mode d'enseignement | Détails supplémentaires | Annulé en date du |
|-----------|--------------------------------------|----------|---|----------------------|--------------|---|-----------------|---------------------|---|-------------------|
| DEJ1101 A | Introduction au design de jeux vidéo | EQE | <ol style="list-style-type: none"> Diplôme(s) universitaire(s) <ul style="list-style-type: none"> Baccalauréat en design DESS en design de jeux Expérience professionnelle et autres exigences particulières <ul style="list-style-type: none"> Expérience professionnelle de minimum trois ans (3) en design vidéoludique (démontrée par le CV et/ou portfolio); Expérience professionnelle de minimum deux ans (2) dans l'industrie de jeux vidéo; Expérience en conception de jeux (démontré par le portfolio) et / ou toutes autres expériences en lien avec le domaine de jeux vidéo. Expérience d'enseignement : <ul style="list-style-type: none"> Expérience en enseignement universitaire dans le domaine de design vidéoludique de minimum 90h Documents à soumettre <ul style="list-style-type: none"> Curriculum vitae à jour et daté (jour/mois/an) incluant les précisions relatives aux contenus et exigences de la thématique du cours; Portfolio et tout autre document illustrant/démontrant l'expertise dans les domaines constituant les matières enseignées dans le cours. | 45 heures | 1 | <p>2025-01-08 au 2025-02-26 Mer: 16:00 à 18:59</p> <p>2025-03-12 au 2025-04-23 Mer: 16:00 à 18:59</p> | Campus Montréal | En personne | <p>Introduction aux diverses approches de création vidéoludique à partir des grands fondements du design de jeux. Portrait du designer contemporain de jeux. Exemplification et analyse de méthodes liées à la conception et au design de jeux.</p> <p>Contenu du cours :</p> <ul style="list-style-type: none"> Survol des différents courants entourant la pratique du design de jeux. Portrait du designer contemporain de jeux; Présentation des étapes de conception d'un projet vidéoludique. Liens entre la pratique et la théorie; Exemplification et analyse de méthodes liées à la conception et au design de jeux. Théorie des systèmes, de la motivation et de l'apprentissage; Introduction aux particularités de la pratique du design de jeux vidéo dans un groupe de travail pluridisciplinaire. <p>Type de cours : Théorique</p> | |
| DEJ6003 A | Jeux, expériences et interactions | EQE | <ol style="list-style-type: none"> Diplôme(s) universitaire(s) <ul style="list-style-type: none"> Détenir une maîtrise dans un des domaines connexes aux facteurs humains en design de jeux vidéo (psychologie, sociologie, ergonomie). Expérience professionnelle et autres <ul style="list-style-type: none"> Avoir une connaissance de la culture des jeux vidéo Expérience d'enseignement <ul style="list-style-type: none"> Posséder un sens de la pédagogie Documents à soumettre <ul style="list-style-type: none"> Curriculum vitae à jour et daté (jour/mois/an) | 21 heures | 1 | <p>2025-03-12 au 2025-04-23 Mer: 08:30 à 11:29</p> | Campus Montréal | En personne | <p>Selon l'annuaire général des cours de l'Université</p> <p>Type de cours : Théorique, obligatoire (3 cr.)</p> | |

Affichage de cours | Standard | Tardif (1ère période) Hiver 2025

Chargé(e) de cours | Aménagement | A0300U École de design

Direction : Imen Ben yousef Zorgati 514/343-7454

Date début : 2024-11-06 Date limite dépôt candidature : 24-11-12

Dates affichages tardifs : 2024-11-06 2024-11-27

AUTORISÉ

| Sigle | Titre | Déf. EQE | Exigences de qualification | Nbre heures ou jours | Nbre charges | Horaire prévu | Campus | Mode d'enseignement | Détails supplémentaires | Annulé en date du |
|-----------|-----------------|----------|--|----------------------|--------------|---|-----------------|---------------------|--|-------------------|
| DIN3015 A | Objets ludiques | EQE | <p>1. Diplôme(s) universitaire(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> Baccalauréat en design industriel <p>2. Expérience professionnelle et autres</p> <ul style="list-style-type: none"> Avoir cumulé une expérience de 5 ans et plus en design industriel (incluant le développement et la mise en marché de produits de grande série fabriqués industriellement); Avoir une pratique professionnelle active démontrée par le CV et le portfolio; Expertise démontrée (CV et portfolio) en conception de produits pour le divertissement (activités sportives, récréatives, jeux, jouets), et/ou objets ludiques, et/ou objets d'apprentissages divertissants, destinés à la grande consommation. <p>3. Documents à soumettre</p> <ul style="list-style-type: none"> Curriculum vitae à jour et daté (jour/mois/an) incluant des précisions relatives à l'expérience professionnelle y compris l'expertise et, s'il y a lieu, le rôle dans le/les projets de design et développement, les apports spécifiques, ainsi que la durée et l'envergure du/des projets; Portfolio (document .pdf maximum 2 MB ou lien) et autres documents illustrant/démontrant l'expertise dans le domaine spécifié ci-dessus. | 45 heures | 1 | <p>2025-01-08 au 2025-02-24 Lun, Mer: 08:30 à 11:29</p> <p>2025-01-08 au 2025-02-24 Lun, Mer: 12:30 à 15:29</p> | Campus Montréal | En personne | <p>Cet atelier expose les étudiants au domaine d'objets ludiques de type jeu de société ou jouet, destinés aux usagers de tous âges. Les étudiants développent une sensibilité pour les notions de plaisir, récréation, amusement, jeu stratégique et défi, jeu éducatif, la narration et le scénario du jeu, le concept de Flow, les stades de développement mental, la stimulation mentale, etc. L'atelier vise aussi l'intégration des apprentissages et le développement des habiletés à manipuler des techniques et outils propres au design tout en facilitant une approche réflexive et créative qui prend en considération des facteurs économiques, sociaux et environnementaux.</p> <p>Cet atelier vise le transfert de connaissances théoriques et leur réinvestissement en habiletés et compétences. Il est composé de capsules théoriques dispensées sous forme d'exposés, de conférences, de séances de démonstration et d'études de cas issues des pratiques professionnelles actuelles de l'équipe d'encadrement, ainsi que de séances d'application durant lesquelles l'étudiant(e) applique les notions théoriques, dont des connaissances techniques et méthodologiques acquises dans des cours précédents. Cet atelier est arrimé aux cours DIN 3211 Design et cultures matérielles et DIN 3212 Sémiotique et design.</p> <p>Type de cours : Pratique, optionnel (3 cr.)</p> | |