

NOUS RECRUTONS



COLLÈGE DE
BOIS-DE-BOULOGNE

bdeb.qc.ca

PERSONNEL ENSEIGNANT

LE COLLÈGE

Le Collège de Bois-de-Boulogne, collège d'enseignement supérieur public, offre aux étudiantes et étudiants, jeunes et adultes, des programmes préuniversitaires, techniques et de formation continue, dans un milieu d'apprentissage innovateur et stimulant, qui favorise la réussite et le développement intégral de la personne, en vue de son engagement dans la société. Il compte actuellement plus de 6 500 étudiantes et étudiants.

Le Collège est fier signataire de la *Charte de l'Okanagan*



INFORMATION

10 555 ave de Bois-de-Boulogne
Montréal (Québec)

H4N 1L4
514 332-3000

bdeb.qc.ca

Date de début : du août au novembre
2023

Durée : 45 heures

LES AVANTAGES

- Régime de retraite à prestations déterminées
- Plan de développement des compétences
- Accès à une salle de conditionnement physique, une piscine et des gymnases
- Accès à un stationnement et transports en commun à proximité

Chargé(e) de cours en programmation - PROGRAMMEUR(SE) DE JEUX VIDÉO

BESOINS pour un Temps partiel en après-midi et /ou soir À LA FORMATION CONTINUE pour le cours en programmation et développement de jeux vidéo.

Les personnes intéressées à poser leur candidature pour des charges de cours, d'éventuels remplacements et notre banque de candidatures doivent déposer leur curriculum vitae par courriel à emploisenseignants@bdeb.qc.ca.

RESPONSABILITÉS GÉNÉRALES

- Assurer la préparation du plan d'études, de cours
- Assurer la prestation des cours et l'encadrement de ses étudiant(e)s
- Assurer la surveillance et la correction des examens et des travaux
- Participer aux rencontres et activités requises pour la réalisation des fonctions reliées à sa tâche

PROFIL RECHERCHÉ

Capacité à enseigner un ou plusieurs des cours suivants :

■ Programmation graphique ■ Algèbre vectorielle appliquée ■ Initiation au développement de jeux vidéo ■ Algorithmes et structures de données ■ Programmation ■ Physique dans le jeu vidéo ■ Intelligence artificielle ■ Analyse ■ Utilisation d'un engin de jeux vidéo 1, 2 et 3 ■ Méthodologie de développement de jeux vidéo ■ Réalisation d'un jeux vidéo ■ Programmation avancée de jeux vidéo ■ Développement de jeux en réseau

- Formation universitaire de 1er cycle dans la discipline d'enseignement
- Maîtrise des mécanismes du système de rendu dans le jeu vidéo
- Connaissance du moteur de jeu Unity et/ou d'Unreal
- Excellente connaissance de la langue française parlée et écrite (validée au moyen de tests)
- Expérience professionnelle en programmation de jeux vidéo (atout)
- Expérience en enseignement (atout)
- Aptitude à enseigner la majorité des cours de la discipline.

Le Collège remercie toutes les personnes qui auront signifié leur intérêt, mais avise qu'il communiquera uniquement avec les candidates sélectionnées et candidats sélectionnés pour une entrevue.

Le Collège adhère à un programme d'accès à l'égalité pour les femmes, les minorités visibles, les minorités ethniques, les personnes handicapées et les autochtones conformément à la Loi sur l'accès à l'égalité en emploi dans des organismes publics et valorise la diversité des personnes de son personnel comme celle de ses étudiantes et de ses étudiants. Le Collège de Bois-de-Boulogne veille à développer un environnement de travail inclusif qui reflète la diversité de sa population étudiante dans ses équipes de travail. Les candidatures des membres des groupes visés sont encouragées