

## Intégration multimédia

OPTIONS PASSERELLES ATE

### Les avantages

- Concevoir et développer des jeux vidéo créatifs
- Concevoir des sites Web
- Créer des œuvres d'art interactif
- Maîtriser plusieurs technologies (moteurs de jeu, logiciels de montage, effets visuels, outils d'intelligence artificielle)
- Manipuler différents médias, des animations 2D ou 3D et des trames sonores
- Produire et programmer toutes sortes d'applications et d'interfaces
- **ATE** Faire des stages d'été rémunérés dans le cadre d'une alternance travail-études (ATE)
- Côté des enseignantes et des enseignants issus de l'industrie
- Créer un portfolio à la hauteur de vos ambitions qui vous permettra de décrocher un emploi

### Les préalables

- Ce programme n'exige aucun cours préalable
- Renseignements et conditions d'admission, page 68

### L'accès à l'emploi

- Conceptrice ou concepteur de niveau de jeu
- Conceptrice ou concepteur Web
- Artiste 3D technique
- Designer graphique et designer UX
- Spécialiste en expérience utilisateur (*UX design*)
- Intégratrice ou intégrateur multimédia ou Web
- Conceptrice ou concepteur d'animations graphiques
- Chargée ou chargé de projet numérique
- Testeuse ou testeur de jeux, de sites Web et d'applications mobiles
- Et bien d'autres!



### L'accès à l'université

Vous pourriez accéder à ces programmes universitaires et plusieurs autres

- Baccalauréat concentration effets visuels pour le film et la vidéo (École NAD)
- Baccalauréat concentration effets visuels pour le jeu vidéo (École NAD)
- Baccalauréat en design graphique (UQAM)
- Baccalauréat en création d'expériences immersives et interactives (UQAM)
- Baccalauréat en génie logiciel (ÉTS)
- Baccalauréat en design d'expérience utilisateur (UX) (ÉTS)

### Les extras

- Équipe de robotique
- Équipe eSports de BdeB
- Concours de jeux vidéo (Game Jam)
- Conférences de l'industrie
- Mesures d'aide à la réussite personnalisées

### Ententes universitaires

- Passerelle pour le baccalauréat en création numérique (UQAT)
- Passerelle pour le baccalauréat en création de jeux vidéo (UQAT)
- Passerelle pour le baccalauréat en création 3D pour le cinéma (UQAC)
- Passerelle pour le baccalauréat en création 3D pour le jeu vidéo, concentration jeu vidéo (UQAC)
- Passerelle pour le baccalauréat en création 3D pour le jeu vidéo, concentration arts techniques (UQAC)

### Le salaire horaire moyen\*

Intégratrice ou intégrateur multimédia : 33.23 \$/heure

\* Compétences Québec. (2025). Inforoute FPT. [En ligne]. <https://www.inforoutefpt.org/> (Page consultée le 31 juillet 2025)

### GRILLE DE COURS

#### Session 1

Fondements du design graphique  
Introduction au moteur de jeu vidéo  
Langage cinématographique et vidéo immersive  
Introduction au développement Web  
Métiers de la créativité numérique  
Activité physique et efficacité  
Langue anglaise

#### Session 2

Graphisme pour les médias numériques  
Intégration visuelle dans le moteur de jeu  
Conception de niveaux de jeux  
Fondements techniques de l'art interactif  
Initiation à la programmation pour le Web  
Réseautage et mentorat en créativité numérique  
Philosophie et rationalité  
Écriture et littérature

#### Session 3

Conception et évaluation d'expériences interactives  
Graphisme animé 2D  
Conception et narrativité en jeu  
Interactivité en jeu  
La créativité interactive  
Interactivité pour le Web  
L'être humain  
Activité physique et santé

#### Session 4

Graphisme animé 3D  
Intégration d'animations  
Installation interactive et immersive  
Développement de sites Web dynamiques  
Intégration au monde du travail et stage d'observation  
Projet en interactivité  
Cours complémentaire 1 (p. 66)  
Activité physique et autonomie  
Littérature québécoise

#### Session 5

Effets visuels pour l'interactivité  
Optimisation pour le temps réel  
Interactivité en jeu II  
Nouvelles tendances en créativité numérique  
Web pour l'entreprise  
Projet de conception et de préproduction  
Éthique et politique  
Anglais propre au programme

#### Session 6

Préparation à l'emploi  
Projet final en interactivité  
Cours complémentaire 2 (p. 66)  
Pratique des discours - Cours au choix (p. 64)

#### Nombre d'heures par semaine / 1<sup>re</sup> session

Cours théoriques : 15  
Labos / stages / travaux pratiques : 15  
Travail personnel : 15