

L'industrie du jeu électronique au Québec Répertoire des programmes spécifiques de formation

AVRIL 2005

ÉDITEUR

TECHNO*Compétences*, le Comité sectoriel de main-d'œuvre en technologies de l'information et des communications, Sylvie Gagnon, directrice générale

CHARGÉ DE PROJET

Jean-François Dumais, directeur projets ressources humaines, TECHNO*Compétences*

ÉLABORATION ET RÉALISATION

FRP Groupe-Conseil inc. : Patrick Rivard, chargé de projet, Michel Di-Lillo conseiller et Carl Dubé, consultant

REMERCIEMENTS

TECHNO*Compétences* remercie les entreprises et organismes qui ont aimablement contribué à l'étude.

TECHNO*Compétences*

550, rue Sherbrooke Ouest, bureau 100

Montréal (Québec) H3A 1B9

Tél. : (514) 840-1237 / Téléc. : (514) 840-1244

info@technocompetences.qc.ca

www.technocompetences.qc.ca

Cette publication a été réalisée grâce à l'aide financière de :



© TECHNO*Compétences*, 2005

ISBN 2-922902-23-4

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, 2005 / Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Canada, 2005

Cette publication est disponible en format PDF sur le site Web de TECHNO*Compétences*.

www.technocompetences.qc.ca

Nota bene : L'emploi du masculin pour désigner des personnes n'a d'autres fins que fins que celle d'alléger le texte.

INTRODUCTION

Ce répertoire a été produit dans le cadre de l'enquête *L'industrie du jeu électronique au Québec : enjeux de formation et de développement économique* réalisée pour le compte de TECHNOCompétences et déposée en avril 2005¹.

Ce répertoire recense les programmes de formation spécifiques à l'industrie du jeu électronique offerts au Québec au moment de la rédaction du rapport. Un programme a été considéré « spécifique » lorsqu'il avait une dimension particulière reliée au jeu électronique².

Les informations y sont réparties en trois parties.

1. *Identification des organismes de formation recensés* : leurs coordonnées, mission, mode de financement et partenaires.
2. *Portrait de l'offre de formation initiale actuelle* : description sommaire et détails statistiques des programmes spécifiques offerts par les organismes recensés au mois d'avril 2005.
3. *Portrait de l'offre de formation initiale en développement* : description sommaire et détails statistiques des programmes spécifiques en développement au mois d'avril 2005.
4. *Portrait de l'offre de formation continue* : description sommaire des programmes spécifiques offerts par les organismes recensés au mois d'avril 2005.

¹ Duruflé, Gilles et FRP Groupe-Conseil inc. *L'industrie du jeu électronique au Québec : enjeux de formation et de développement économique*, TECHNOCompétences, 2005.
www.technocompetences.qc.ca

² L'identification de cette spécificité a été déterminée au moyen d'une autoévaluation effectuée par les organismes de formation eux-mêmes. La question posée au répondant de l'organisme était à savoir si le contenu de leur programme était « totalement », « moyennement », « peu », ou « pas du tout » développé spécifiquement pour l'industrie du jeu électronique. Dans les trois premiers cas, le programme a été considéré spécifique.

1. IDENTIFICATION DES ORGANISMES DE FORMATION
(OFFRANT UN OU DES PROGRAMMES RELIÉS AU DOMAINE DU JEU ÉLECTRONIQUE)

Notes : La légende est présentée au bas du tableau.
L'information concernant le Cégep de Drummondville, le Collège Bart & Cyclone Arts and technologies, le Collège Dawson, le Collège Inter-Dec, Musitechnic et l'Université Concordia n'a pu être validée, faute de retour d'appel.

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Cégep de Drummondville 960, rue Saint-Georges Drummondville (Québec) J2C 6A2 819-478-4671 www.cdummond.qc.ca région : Centre-du-Québec		✓		1980	Le Cégep de Drummondville se distingue par son Projet éducatif. Adopté en 1995, après un important processus de consultation, celui-ci énonce les valeurs privilégiées par notre communauté. Les employés du Cégep de Drummondville font vivre quotidiennement les deux valeurs fondamentales qui ont inspiré notre projet éducatif : favoriser l'accessibilité aux études collégiales et la réussite des études. L'étudiant est au centre de nos préoccupations. La taille de notre Cégep fait en sorte que les personnes qui y œuvrent, étudiants et employés peuvent se réaliser dans un environnement familial, axé sur la réussite scolaire et le plein épanouissement de chaque personne.	Non disponible.	Non disponible.
Cégep de Matane 616, avenue St-Rédempteur Matane (Québec) G4W 1L1 (418) 562-1240, poste 2186 www.cgmatane.qc.ca région : Gaspésie		✓		1989	Recevant ses mandats de l'État et répondant à la volonté du milieu régional, le Cégep de Matane est un établissement public d'enseignement supérieur de l'ordre collégial où cohabitent la formation préuniversitaire et la formation technique. La mission première est d'offrir une formation de qualité, qui répond aux exigences changeantes de la société, dans une perspective d'accessibilité et d'éducation continue. La mission complémentaire est d'agir en support au milieu et à la région, dans la mesure de ses moyens et de ses priorités.	Non disponible.	Ubisoft.

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Cégep de Sainte-Foy 2410, chemin Sainte-Foy Sainte-Foy (Québec) G1V 1T3 418-659-6600 www.cegep-ste-foy.qc.ca région : Québec		✓		1967 (à la suite de l'Académie de Québec fondée en 1862)	Soucieux d'offrir un environnement favorable à l'apprentissage et à l'épanouissement de la personne, le Cégep de Sainte-Foy dispose d'un campus où les étudiants sont regroupés par programme d'études dans des sections spécifiques du bâtiment. Cette organisation des lieux permet aux étudiants d'accéder à leurs locaux d'enseignement sans avoir à parcourir l'ensemble du campus. De plus, la majorité des étudiants appartiennent à des groupes stables. Ainsi, dans les programmes de formation technique, des groupes de 20 à 40 étudiants suivent tous leurs cours de formation spécifique ensemble. Lorsque c'est possible, il en va de même pour les cours de formation spécifique de première session en Sciences de la nature et en Sciences humaines. L'appartenance à un groupe stable favorise la communication, l'entraide et l'apprentissage. Le Cégep de Sainte-Foy offre un milieu de vie stimulant aux étudiants qui participent aux projets de l'établissement. Une multitude d'activités socioculturelles, communautaires et sportives fournissent autant d'occasions de se faire des amis, de développer ses aptitudes, de se donner les outils pour réussir son avenir.	Frais de scolarité : 5 % Gouvernemental : 95 %	Information confidentielle pour l'instant – en négociation.
Cégep Vanier College 821, avenue Sainte-Croix Saint-Laurent (Québec) H4L 3X9 514-744-7500 poste 27040 www.vaniercollege.qc.ca région : Montréal		✓		1970	Non disponible.	Frais de scolarité : 10 % Gouvernemental : 90 %	N.A.
Cégep du Vieux-Montréal 255, rue Ontario Est Montréal (Québec) H2X 1X6 514-982-3437 poste 2059 www.cvm.qc.ca région : Montréal		✓		1946	Motivée par le désir d'insuffler un nouveau dynamisme à son action, la communauté du Cégep du Vieux Montréal a choisi de se doter d'un projet éducatif d'établissement qui lui permette d'affirmer ses valeurs et de définir son idéal éducatif. Ce projet définit le Cégep du Vieux Montréal comme un lieu d'éveil au savoir et à la culture sous toutes leurs formes. - Fondamentalement, il propose une approche humaniste de formation. - Pour concrétiser cet idéal humaniste, il vise la formation de personnes compétentes, autonomes, cultivées et engagées dans leur milieu, tout en valorisant l'aide et le soutien à la réussite. - Enfin, il propose le ralliement de la communauté autour de projets communs.	Frais de scolarité : 1 % Gouvernemental : 99 %	N.A.

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Centre NAD (affilié au Cégep de Jonquière) 335, boul. de Maisonneuve Est, bureau 300 Montréal (Québec) H2X 1K1 514-288-3447 www.centrenad.com région : Montréal			✓	1992	Le CENTRE NATIONAL D'ANIMATION ET DE DESIGN (Centre NAD) offre de la formation professionnelle spécialisée en imagerie de synthèse pour offrir aux industries de la télévision, du cinéma et du jeu vidéo une main-d'œuvre qualifiée. Il fournit également une formation continue de haut niveau et des services conseils à des individus, entreprises et institutions du secteur.	Frais de scolarité : 100 %	Softimage Discreet Avid Cégep de Jonquière Professionnels enseignants libérés par leur entreprise pour enseigner au Centre NAD
Cité Collégiale (La) 801, promenade de l'Aviation Ottawa (Ontario) K1R 4R3 1-800-267-2483 www.lacitec.on.ca région : Ontario		✓		1995	La Cité collégiale est le tout premier collège d'arts appliqués et de technologie de langue française en Ontario et le 23 ^e collège communautaire de la province. Cet établissement a été créé dans le but de répondre aux besoins et aux aspirations des quelque 200 000 francophones de l'est ontarien en matière d'enseignement collégial. Son territoire s'étend à la municipalité régionale d'Ottawa-Carleton et aux comtés de Prescott, Russell, Renfrew, Lanark, Frontenac, Leeds, Grenville, Stormont, Dundas et Glengary.	Frais de scolarité : 10 % Gouvernemental : 75 % Privé : 15 %	N.A.
Collège Bart 751, côte d'Abraham Québec (Québec) G1R 1A2 418-522-3909 poste 238 www.bart.qc.ca région : Québec			✓	Non disponible	Le Collège Bart est un établissement d'enseignement privé. Il a pour mission de faire acquérir à ses élèves les compétences professionnelles nécessaires à l'exercice d'une profession technique du domaine général des techniques enseignées au Collège.	Non disponible.	Non disponible.

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Collège Dawson 4001, boul. de Maisonneuve Ouest Montréal (Québec) H3Z 3G4 514-933-0047 www.dawsoncollege.qc.ca région : Montréal		✓		Septembre 1969	En tant que Collège dans la province de Québec, conscient de sa responsabilité à contribuer au développement intellectuelle, économique et social de notre société, le Collège Dawson croit qu'il est important de préparer les étudiants autant à des études académiques de niveau supérieur qu'au marché du travail. En ce sens, la mission du Collège est : ▪ de fournir une éducation de qualité en anglais à une large population étudiante ▪ de valoriser la diversité ethnique et culturelle de notre collège et de célébrer cette diversité dans le contexte d'une éducation en anglais ▪ de maintenir des standards d'excellence académique essentiels pour le succès futur de nos étudiants et de fournir des programmes appropriés, des services et des technologies pour assurer que tout étudiant admis a l'opportunité de développer les habilités nécessaires pour atteindre ces standards ▪ de continuer à développer des approches éducationnelles innovatrices et flexibles afin de répondre aux besoins de nos étudiants ▪ d'affirmer que le Collège, en tant que communauté, requiert la participation et la représentation de tous ses membres – étudiants, employés et départements – dans sa gouvernance ▪ d'encourager le développement personnel et social des étudiants de Dawson à travers des activités parascolaires ▪ de développer le rôle du Collège comme une ressource pour la communauté et comme un centre d'apprentissage continue.	Non disponible.	Non disponible.
Collège Inter-DEC (Collège LaSalle) 2120, rue Sainte-Catherine Ouest Montréal (Québec) H3H 1M7 514-939-444 poste 4540 www.interdec.qc.ca région : Montréal			✓	1983	▪ Non disponible.	Non disponible.	Dr. MEHRAN Europe Cosmétiques Baronesse Make Up For Ever Softimage QuarkXPress
Collège de Maisonneuve 3800, rue Sherbrooke Est Montréal (Québec) H1X 2A2 514-254-7131 poste 4800 www.cmaisonneuve.qc.ca/iti région : Montréal		✓		1967	▪ Le Collège de Maisonneuve, se consacre à la formation technique et à la formation préuniversitaire. Son projet éducatif consiste à développer, dans une perspective de formation fondamentale, la compétence dont les personnes ont besoin pour exercer leur rôle économique et social.	Gouvernemental : 100 %. Note : Les frais de scolarité sont de 62,50 \$ par session si la formation est offerte à temps plein c'est-à-dire plus de 180 heures par session.	Aucun

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Collège O'Sullivan de Québec 840, rue Saint-Jean Québec (Québec) G1R 1R3 418-955-5932 www.osullivan-quebec.qc.ca région : Québec			✓	1940	Non disponible.	Frais de scolarité : 55 % Gouvernemental : 45 %	La Commission d'évaluation de l'enseignement collégial du Québec Association des collèges privés subventionnés du Québec Emploi-Québec Art-Mérik Université de Moncton Institut Athéna Ogilvy-Renaud, avocats SVI eFormation
Cyclone Arts et Technologies 751, côte d'Abraham Québec (Québec) G1R 1A2 418-522-3906 poste 238 www.cyclone.qc.ca région : Québec			✓	Non disponible	Non disponible	Non disponible.	Non disponible.
ICARI (Collège Bois-de-Boulogne) 55, avenue Mont-Royal Ouest 5 ^e étage Montréal (Québec) H2T 2S6 514-982-0922 www.icari.com région : Montréal			✓	1993	Fondé en 1993, l'Institut de Création Artistique et de Recherche en infographie, ICARI, est un centre privé de formation en haute technologie de l'image. Reconnu par le ministère de l'Éducation du Québec, ICARI décerne le diplôme officiel d'Attestation d'Étude collégiale. Les profils de formation répondent aux besoins de l'industrie pour la production télévisuelle, cinématographique et multimédia. Les spécialisations en animation 2D-3D, effets spéciaux, jeux vidéo, simulation visuelle, dessin animé, qualifient les étudiants pour des emplois de pointe.	Frais de scolarité : 80 % Gouvernemental : 20 %	Collège de Bois-de-Boulogne ADESAM
Institut Grasset 220, rue Fairmount ouest Montréal (Québec) H2T 2M7 514-277-6053 1-800-345-6053 www.institut-grasset.qc.ca région : Montréal			✓	8 septembre 2003	L'Institut Grasset a pour mission d'offrir de la formation technique (DEC) et continue aux adultes (AEC) ainsi que des formations courtes (modules) dans les domaines suivants : télévision, cinéma, 3D, multimédia, effets spéciaux, bâtiment et sécurité.	Frais de scolarité : 40 % Gouvernemental : 60 %	Collège André-Grasset Fa+

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Institut national de l'image et du son (INIS) 301, boul. de Maisonneuve Est Montréal (Québec) H2X 1K1 514-285-1840 www.inis.qc.ca région : Montréal			✓	1996	Le propre des programmes de l'INIS est de plonger le candidat dans un univers de production professionnelle. À cet effet, les productions émanant des différents programmes bénéficient toutes du support exceptionnel des techniciens, comédiens et maisons de services permettant un véritable arrimage entre l'industrie, la culture et la formation. En plus d'un cadre inspirant et convivial, l'INIS - le lieu - offre également des équipements et des ressources de pointe venant soutenir les besoins des ateliers et des exercices tout au long du programme.	Frais de scolarité : 2,9 % Gouvernemental : 46,3 % Privé : 38,7 % Dons et autres : 4,7 % Programmes de perfectionnement : 7,3 %	Académie canadienne du cinéma et de la télévision / Alliance Atlantis Vivafilm/ Alliance NumériQC / Aquamédias / Association canadienne des distributeurs et exportateurs de films (ACDEF) / Association des Producteurs de Films et de Télévision du Québec (APFTQ) / Assurances Taillefer Desjardins–Chubb / Audio Z / Bell Globemedia / Bos Communications / Bureau du cinéma et de la télévision de Montréal / Les Chaînes Télé Astral / Chaud Son / Christal films / Cirrus communications / Cité Lab / Conseil montréalais de la Culture et des Communications / Consortium Format Géant / Dolby Canada / Les Films Equinox / Le Fonds indépendant de production / Le Fonds de stabilisation et de consolidation des Arts et de la Culture du Qc / Le Groupe Image Buzz / Le Groupe Sync / Icotop / Kodak Canada / Le Lien MULTIMEDIA / Locations Michel Trudel / Logo Musique / Ministère des Affaires municipales et de la Métropole / Ministère de la Culture et des Communications / Ministère des Relations internationales / Modulations / Muse Entertainment Entreprises / Office franco-québécois pour la jeunesse / Office national du film du Canada (ONF) / Office Québec-Amériques pour la jeunesse/ Park Ex Pictures / Patrimoine canadien / Pixcom / Prends ça court! / Les Productions André Monette / Les Productions Multivisuelles/Bell Canada / Les Productions Sovimage / Qui fait Quoi / Réseau TQS / wwwRéseau TVA / Séries + / SilenceOnCourt! / Société des auteurs de radio, télévision et cinéma (SARTEC) / Société de développement des entreprises culturelles (SODEC)/ Société Radio-Canada/ Sony Canada / Swat Films / Syndicat des techniciennes et techniciens du cinéma et vidéo du Québec (STCVQ) / Technicolor - Services créatifs / Téléfiction / Téléfilm Canada / Télé-Québec / TVA International / Uberdo Productions / Ubi Soft / Union des artistes (UDA) / Vision Globale / Vivavision / Zone3

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Musitechnic 888, boul. de Maisonneuve Est, tour 3, bureau 440 Montréal (Québec) H2L 4S8 514-521-2060 http: //www.musitechnic.com/ région : Montréal			✓	1987	Non disponible.	Non disponible.	Non disponible.
École Polytechnique 2900, boul. Édouard-Montpetit Campus de l'Université de Montréal 2500, chemin de Polytechnique Montréal (Québec) H3T 1J4 514-340-4711 http: //www.polymtl.ca région : Montréal	✓			1873	À l'école Polytechnique, l'étudiant est la priorité. Le principal objectif de l'École sera toujours de lui offrir la meilleure formation, un encadrement enrichissant, des outils de pointe et des occasions multiples de développement personnel et professionnel.	Frais de scolarité : 5 % Gouvernemental : 95 %	Les diplômés de Polytechnique Montréal se retrouvent dans presque toutes les grandes entreprises de haute technologie au Québec. Dans le domaine du jeu électronique, par exemple, les compagnies comme Electronic Arts et Ubisoft recrutent de nombreux stagiaires.
Université Concordia 1455, boul. de Maisonneuve Ouest Montréal (Québec) H3G 1M8 (514) 848-2424 http: //www3.concordia.ca région : Montréal	✓			1968	Non disponible.	Non disponible.	Non disponible.

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
Université de Sherbrooke Bureau des affaires académiques Faculté des sciences Université de Sherbrooke Sherbrooke (Québec) J1K 2R1 819-821-7033 1-800-267-8337 www.usherbrooke.ca/informatique/ programmes/bacs.html#imagerie région : Estrie	✓			4 mai 1954	Communauté de personnes au service de la société et de ses membres, l'Université de Sherbrooke se consacre à la formation ouverte, à la promotion du savoir critique et à la quête de nouvelles connaissances par l'enseignement, la recherche, la création et l'engagement social.	Frais de scolarité : 11. 6 % Gouvernemental : 70. 7 % Privé : 17. 7 %	Partenaires des activités de formation et de recherche en imagerie et médias numériques : IBM / Ubisoft / Softimage / Matrox / Orthosoft / Audiokinetic / Golemlabs / Digits'n Arts / ART : Recherches et technologies avancées inc. / Centre T. I. V. / Bell Canada / Copernic / SMA : Société des mathématiques appliquées / PCI Geomatics / CEFRIO : Centre francophone d'informatisation des organisations / Musée des beaux-arts de Sherbrooke / SMQ : Société des musées québécois / Townships's association / Galerie d'art du centre culturel de l'Université de Sherbrooke / Centre d'Information Topographique / Géomatique Canada / Patrimoine canadien / 123 Certification / et de nombreux autres.
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue 445 boul. de l'Université Rouyn-Noranda (Québec) J9X 5E4 (819) 762-0971 http://www.ugat.ca/gestac/prg/4609 .asp région : Abitibi-Témiscamingue	✓			1970			

NOM DE L'INSTITUTION, COORDONNÉES ET RÉGION ADMINISTRATIVE (1)	UNIVERSITAIRE	COLLÉGIALE (2)	AUTRE INSTITUTION	DATE DE FONDATION (3)	MISSION DE L'ORGANISME (4)	MODE DE FINANCEMENT (5)	PARTENAIRES (NATURE DU PARTENARIAT) (6)
3-VIS Formation 446, boul.St-Laurent, bureau 400 Montréal (Québec) H2W 1Z5 514-285-1717 www.3vis.ca région : Montréal			✓	1 ^{er} mai 2002	Présent depuis plusieurs années dans l'industrie comme revendeur de logiciels 3D et vidéo, 3-VIS a su joindre l'utile à l'agréable en offrant un service de formation unique en son genre. Dans une atmosphère amicale et décontractée, les formateurs de 3-VIS Formation transmettent leurs connaissances à l'élève en offrant des cours privés ou semi privés, permettant ainsi d'atteindre le plus haut niveau de performance possible. Sa grande expertise dans le domaine de la 3D, de l'audio et de la vidéo est due à son contact étroit avec l'industrie visée. 3-VIS Formation a la chance de traiter avec les employeurs sur une base quotidienne et d'être informée des exigences de ceux-ci au fur et à mesure que l'industrie évolue.	Privé : 100 %	Alias (fournisseur) / 2d3 (fournisseur), Apple(fournisseur) / Jeux video, A2m (client) / Oth games (client), Architecture / Alpha vision (client), Film Damnfx (client) / METEOR (client), autre / CBC (client), UBISOFT (client) / SOFTIMAGE (client), Bombardier (client) / etc.

- (1) La première colonne présente le nom des institutions de formation ainsi que leurs coordonnées tout en spécifiant la région administrative où elle se situe.
(2) Par un crochet, nous spécifions si la formation est universitaire, collégiale ou offerte dans une institution privée.
(3) Nous indiquons la date de fondation de l'institution.
(4) Nous reproduisons la mission de l'organisme telle que le définit elle-même l'institution.
(5) Nous identifions les principales sources de financement.
(6) Nous dressons la liste des partenaires de l'institution en identifiant, entre parenthèses, la nature du partenariat.

2. PORTRAIT DE L'OFFRE DE FORMATION INITIALE ACTUELLE
(DEC, AEC, BAC. ET AUTRES DIPLÔMES DANS LE DOMAINE DU JEU ÉLECTRONIQUE)

Notes : La légende est présentée au bas du tableau.
L'information concernant le Cégep de Drummondville, le Collège Bart, le Collège Inter-Dec, Musitechnic et l'Université Concordia n'a pu être validée, faute de retour d'appel.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLÔMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Cégep de Drummondville	Création et montage sonore	900 h (2 trim.)	115 \$/ session total : 230 \$	Août	Le Cégep de Drummondville offre le programme spécialisé de Création et montage sonore d'une durée d'un an (900 heures) pour des personnes qui désirent acquérir une formation relative aux nouvelles technologies musicales assistées par ordinateur. Une attestation d'études collégiales (AEC) sanctionne ce programme. Le programme Création et montage sonore vise à former des personnes aptes à exercer la fonction de créateur et monteur sonore. À leur entrée sur le marché du travail, ces personnes seront en mesure d'œuvrer dans les secteurs de la production et de la postproduction, pour le compte d'entreprises de productions audiovisuelles ou sonores ou à titre de travailleur autonome.	Moyennement	Non disponible	Non disponible	AEC	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible
Cégep du Vieux-Montréal	Animation 3D et synthèse d'images	3 ans	111 \$/ session total : 666 \$	Août	Ce programme favorise l'acquisition de connaissances qui enrichissent votre culture, tout en vous amenant à maîtriser des outils informatiques hautement spécialisés. Vous aurez en effet accès à des outils de création, de manipulation et de montage particulièrement sophistiqués qui ont permis la création d'œuvres spectaculaires. En outre, des logiciels de pointe, jugés indispensables par les plus grands créateurs en animation, vous seront disponibles.	Moyennement	N.A. * le programme en est à sa 2 ^e année d'implantation	Automne 2006	DEC	51	16	24 (50 % de femmes)	N.A.	N.A.
	Dessin animé	3 ans	111 \$/ session total : 666 \$	Août	La formation est orientée vers les besoins réels de l'industrie. Ainsi, les habiletés que vous développez sont majoritairement liées au dessin traditionnel, c'est-à-dire sur papier (70 % des heures de la formation spécifique). Vous découvrez aussi tous les aspects de la production d'un dessin animé dont la conception des personnages et des décors, la création d'un scénarimage, l'animation, la coloration.	Moyennement	2003	Automne 2006	DEC	50	6	48 (50 % de femmes)	24	50 %

L'industrie du jeu électronique du Québec
 Répertoire des programmes spécifiques de formation

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Cégep Vanier College	Audio Recording Technology	675 h (6 mois)	7 500 \$	Février ou septembre	Ce programme vise à former les individus qui veulent devenir des professionnels de l'audio. Il fournit les connaissances nécessaires aux étudiants pour travailler à titre de technicien de son dans les domaines de la radio, de la télévision, du spectacle, de la postsynchronisation et du doublage ainsi que dans l'audio pour les compagnies Internet et de jeux vidéo.	Peu	N.A.	N.A.	AEC	14	0	24 (5 % de femmes)	+ ou - 20	N.A.
Cité Collégiale (La)	Animation 3D	1 496 h (2 ans)	1 375 \$/ session total : 5 500 \$	Automne	Ce programme permet aux étudiants qui sont doués pour le dessin et qui possèdent déjà une bonne connaissance des technologies informatiques de recevoir une formation afin d'appliquer les techniques traditionnelles de personnages et de scènes en trois dimensions. La formation repose pour une bonne part sur certains logiciels propres à ce domaine et en particulier sur Maya, l'un des plus utilisés en 3D par le milieu cinématographique.	Moyennement	En cours	N.A.	L'équivalent d'un DEC	35	Tous et aucun : ce ne sont pas des cours spécifiques au jeu électronique mais certaines notions sont connexes	30 (30 % de femmes)	25	N.A. le programme n'existe que depuis 4 ans (2 cohorte de diplômés)
Collège Bart (privé)	Animation 2D/3D pour les nouveaux médias	1 an	9 000 \$	Été, automne, ou hiver	Le programme d'Animation 2D/3D pour les nouveaux médias mène à une attestation d'études collégiales. Il est d'une durée de trois sessions consécutives et il est offert avec deux voies de spécialisation : Cinéma d'animation et temps réel (jeux vidéo) ou Cinéma numérique. Cette formation s'articule tout d'abord autour de connaissances générales sur l'usage et le rôle des nouveaux médias dans divers milieux de production tels les arts visuels, le cinéma d'animation, Internet et la création de jeux vidéo. Cet aspect permet de favoriser le développement d'une culture des nouveaux médias et l'adaptation de ceux-ci aux divers secteurs de création et de production.	Moyennement	Non disponible	Non disponible	AEC	16	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Collège Inter-DEC (privé)	Montage Vidéo	690 h (3 trim.)	15 975 \$	Janvier ou septembre	Notre programme en montage vidéo vise à vous faire connaître les notions de signal vidéo électronique : - vous montrer comment organiser votre espace de travail - vous initier au travail de prémontage - vous familiariser avec toutes les tâches techniques et artistiques liées au montage - vous initier au montage complet de diverses productions audiovisuelles - vous apprendre à créer des scénarios, à effectuer le choix des trames sonores et le mixage sonore de diverses productions.	Moyennement	Non disponible	Non disponible	AEC	11	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible
	Jeux video	915 h (3 trim.)	1 5975 \$	Janvier ou septembre	Le diplômé de ce programme possédera les compétences nécessaires pour occuper un poste au sein de diverses entreprises qui se spécialisent dans la conception, la gestion et la production multimédia de pointe. Il sera capable d'intégrer les équipes de création de jeu vidéo, de simulation, de film ou de série télévisée interactive, etc.	Totalement	Non disponible	Non disponible	AEC	15	15	Non disponible	Non disponible	Non disponible
	Animation 2D/3D	900 h (3 trim.)	Non disponible	Non disponible	Notre programme d'infographie en animation 2D/3D vise à : - vous permettre de créer une histoire et un découpage technique spécifique à l'animation - vous aider à planifier l'exécution de votre travail - vous familiariser avec des outils d'animation à la fine pointe de la technologie - vous faire connaître et utiliser les outils servant à créer les effets spéciaux - valoriser le souci de l'économie, de la créativité, de la productivité et développer le sens des responsabilités et de l'éthique.	Moyennement	Non disponible	Non disponible	AEC	16	16	Non disponible	Non disponible	Non disponible

L'industrie du jeu électronique du Québec
Répertoire des programmes spécifiques de formation

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	Taux de placement (%) (15)
	Infographie en multimédia	900 h (3 trim.)	Non disponible	Non disponible	Notre programme d'Infographie en multimédia vise à : - vous aider à comprendre les contraintes inhérentes à la réalisation d'un projet multimédia et à les respecter - vous apprendre à effectuer la recherche documentaire et l'étude de faisabilité préalable à l'élaboration d'un projet - vous initier à la réalisation de composantes visuelles en fonction des objectifs visés - vous familiariser avec les conceptions d'imagerie numérique - vous permettre d'accomplir avec compétence les activités d'intégration liées à la fonction d'infographe en multimédia (emploi de l'image fixe et animée, du son, et utilisation des principaux logiciels d'intégration de montage vidéo numérique et d'animation 2D/3D sur différentes plateformes).	Moyennement	Non disponible	Non disponible	AEC	15	15	Non disponible	Non disponible	Non disponible
Collège de Maisonneuve	Animation et interactivité 2D/3D en ligne	480 h	62.50 \$/session (125 \$ au total) temps plein 480 \$/session (960 \$ au total à temps partiel)	À l'étude pour la prochaine année scolaire	Ce programme permet aux travailleurs qui œuvrent dans le domaine du multimédia en ligne d'apprendre à créer des sites de quatrième génération. Au terme de la formation, le finissant pourra créer, traiter, optimiser, intégrer et archiver des animations 2D et 3D, du vidéo et du son pour le multimédia en ligne.	Moyennement	En cours	N.A.	AEC	7	7 (L'intégration des éléments de ces différents cours)	26 (35 % de femmes)	8 ont reçu l'AEC 6 termineront lors du prochain programme.	Les étudiants inscrits sont déjà sur le marché du travail. Cette formation est un perfectionnement.
Collège O'Sullivan de Québec (privé)	Infographie et animation 2D/3D	1 125 h (3 trim.)	6 000 \$	Fin-janvier, mi-juin ou mi-septembre	Ce programme de formation, axé sur la créativité et le sens artistique, permet à l'élève d'acquérir des connaissances et de développer ses compétences en infographie 2D et 3D. Le programme vise principalement l'acquisition de compétences techniques pour œuvrer comme modélisateur, animateur, <i>storyboardiste</i> , textureur, etc., au sein d'organisations qui utilisent les technologies informatiques à des fins de développement de produits et de services en multimédia.	Moyennement	Décembre 2004	En cours	AEC	12	12	60 (20 % de femmes)	40	En 2D = 100 % En 3D = 60 % (4 mois de recherche) Effets = 100 %

L'industrie du jeu électronique du Québec
Répertoire des programmes spécifiques de formation

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	Taux de placement (%) (15)
Centre NAD (privé)	Design et animation 3D en jeux vidéo	950 h	16 500 \$	Janvier ou septembre	Le programme Design et Animation 3D en jeux vidéo consiste en une formation de pointe de 48 semaines destinée à des candidats possédant une expérience de travail ou d'études en arts visuels (photographie, arts plastiques, infographie, illustration, design, cinéma, télévision, etc.) ou dans tout autre domaine pertinent. Cette formation vise une carrière d'artiste 3D dans l'industrie du jeu vidéo. Elle permettra à l'étudiant de concevoir et de réaliser, au terme du programme, une cinématique, deux niveaux de jeu 3D, et les éléments d'un portfolio d'infographie 3D en jeu vidéo tels que des images 3D fixes et des gros plans de personnages. L'étudiant terminera ainsi sa formation avec un démo sur VHS ainsi qu'un portfolio sur CD-ROM. Note : Les candidats doivent posséder AU MOINS 2 ans d'études postsecondaires pour être admis au Centre NAD.	Totalement	Décembre 2004 * la formation est évaluée après chacune des sessions	Juin 2005 * la formation est évaluée après chacune des sessions	Diplôme d'institution	19	19	40 (femmes, moins de 5 %)	+ou - 38	Depuis 1997 : entre 75 % et 80 %. Varie de 60 % à 100 % d'une cohorte à l'autre
	Design et animation 3D en jeux vidéo	950 h	16 500 \$	Janvier ou septembre	Cette formation comporte un grand nombre d'heures de laboratoire individuel pendant lesquelles les candidats seront appelés à produire plusieurs travaux de démos (animation, décors numériques, intégration, etc.) sous la supervision de professionnels du milieu. Au terme de cette formation, les étudiants auront acquis les connaissances pratiques et l'expertise qui leur permettront d'œuvrer dans l'industrie de la postproduction pour le cinéma et la télévision. Note 1 : Bien que la formation soit orientée pour le milieu du cinéma et de la télévision, les techniques enseignées sont similaires et compatible avec ce qui se fait dans l'industrie du jeu électronique. Note 2 : Les candidats doivent posséder AU MOINS 2 ans d'études post-secondaires pour être admis au Centre NAD	Peu	Décembre 2004 * la formation est évaluée après chacune des sessions	Juin 2005 * la formation est évaluée après chacune des sessions	Diplôme d'institution	21	0	40 (femmes, moins de 5 %)	+ ou - 38	Pour les deux cohortes de 2002, le taux de placement est 81 % et 83 %

L'industrie du jeu électronique du Québec
Répertoire des programmes spécifiques de formation

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	Taux de PLACEMENT (%) (15)
ICARI (privé)	Initiation à l'animation 2D/3D et au multimédia	270 h	90 \$ de frais d'inscription (la formation est subventionnée)	Mi-février ou septembre	Le programme vise à mieux orienter les futurs étudiants dans leur démarche de formation tout en les initiant au monde fascinant de l'animation et du multimédia. Entièrement développée par compétences et ce, par des spécialistes de l'industrie, l'AEC vise, entre autres, à faire connaître le marché du travail et ses exigences, à développer le sens créateur et artistique des participants, à explorer le domaine de l'animation traditionnel, de l'animation 3D et du multimédia ainsi qu'à initier les étudiants à différents logiciels de traitement de l'image. Ainsi, les participants pourront mieux décider dans quelle voie de spécialisation ils se dirigeront suite à la formation reçue. Il est fortement suggéré de suivre cette formation avant de s'engager dans l'un des trois autres programmes réguliers de l'institution.	Moyennement	N.A. c'est la première fois que la formation est offerte	Juin 2005	AEC	5	0	30 (33 % de femmes)	Non disponible (premières cohortes en cours)	N.A. (ce n'est pas une formation qui mène au marché du travail)
	Animation 3D/cinéma & télévision	630 h + 445 de labo.	13 500 \$	Mi-mai ou décembre	Ce programme forme des professionnels intéressés à faire carrière dans le monde de l'animation assisté par ordinateur, des effets spéciaux, de la manipulation d'images numériques, pour le cinéma et la télévision. Plusieurs thèmes seront abordés : la modélisation de personnages, la création de décors, l'éclairage, etc. Vous ferez en somme l'apprentissage de tous les aspects du travail d'artiste 3D suivi d'une spécialisation dans le champ de compétence de votre choix.	Moyennement	2003	En cours	AEC	14	7	10 dans la cohorte actuelle (10 % de femmes)	10	70 % - 75 % (en date de 2003)
	Dessin animé/animation 2D	675 h + 525 de labo.	13 500 \$	Mi-mai ou décembre	Ce programme forme des professionnels possédant les connaissances théoriques et pratiques nécessaires au travail de réalisation et de production de dessins animés et d'animation 2D. La formation vous rend apte à faire le travail d'animation, de <i>storyboard</i> , de <i>layout</i> , selon les standards télévisuels, publicitaires et cinématographiques en place. Une attention particulière est apportée à la maîtrise des techniques modernes de production.	Moyennement	2003	En cours	AEC	15	3	9 dans la cohorte actuelle (22 % de femmes)	10	70 % - 75 % (en date de 2003)

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Institut Grasset (privé)	Production multimédia	600 h	4 800 \$	Septembre	Ce programme vise à offrir aux étudiants une formation permettant d'acquérir les connaissances et les compétences requises au sein de l'industrie afin de réaliser des produits multimédias sur support et en ligne. Le programme forme des concepteurs visuels capables de travailler en production multimédia à l'intérieur d'équipes multidisciplinaires. Les étudiants apprendront donc à maîtriser les différentes étapes afférentes au cycle de production de concepts multimédias, leur octroyant ainsi de multiples opportunités professionnelles. Ils seront en mesure de reconnaître les caractéristiques nécessaires à chaque spécialité qui compose une œuvre multimédia et d'analyser tous les besoins des productions. Outre la maîtrise des outils les plus couramment utilisés en multimédia, le programme vise à transférer aux étudiants l'essence du multimédia, dans un contexte qui promeut le développement d'une vision d'ensemble de l'utilisation des médias électroniques dans les diverses sphères du marché.	Moyennement	Septembre 2004	N.A.	AEC	11	4	12 (20 % de femmes)	12	85 %
	Animation 3D et effets spéciaux	660 h	5 200 \$	Janvier ou septembre	Les objectifs du programme sont : - Former des personnes aptes à la réalisation des tâches et des activités techniques de la production tridimensionnelle dans les différentes sphères de la production et de la postproduction en cinéma, télévision et multimédia. - Encourager le développement des compétences liées à l'utilisation de logiciels spécifiques au domaine de l'animation tridimensionnelle et des effets spéciaux.	Moyennement	N.A. (* la première cohorte entrera en formation en septembre 2005)	N.A.	AEC	10	2	N.A.	N.A.	N.A.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	Taux de placement (%) (15)
Institut national de l'image et du son (INIS) (privé)	Programme Médias Interactifs	5 mois (variant entre 396 et 393 heures dépendamment de la spécialité choisie)	3 500 \$	2 fois par année : février et août	La consolidation de l'industrie des médias interactifs a fait apparaître l'importance de mieux organiser les ressources humaines dans ce secteur d'activités. Les exigences accrues en matière de contenu original, organisé et scénarisé rendent dorénavant indispensable la présence d'individus capables de prendre en charge la création et la gestion de projets interactifs. C'est autour des profils de concepteur-scénariste, de réalisateur-chargé de projet et de producteur que s'articule dorénavant le programme Médias interactifs. Les modules de formation sont axés sur le développement des compétences et la collaboration plutôt que sur le savoir-faire technologique. Nourri et soutenu par les meilleurs de l'industrie, qui encadrent la réalisation d'exercices et de travaux variés, le programme de l'INIS permet d'acquérir les compétences nécessaires à une intégration efficace dans le monde des médias électroniques. Habiletés créatrices, analyse, anticipation, capacité de communiquer, le concepteur-scénariste formé à l'INIS est en mesure de reconnaître et de repousser les limites du multimédia pour proposer des approches nouvelles et des concepts originaux.	Moyennement	2006	2007	Attestation privée	Entre 15 et 20 dépendamment de la spécialité choisie	Entre 2 et 4, dépendamment de la spécialité choisie	7 (43 % de femmes)	7	80 % - 84 %
	Formation complémentaire	5 mois	N.A.	Août	Note : Au terme de leur formation régulière, les étudiants peuvent déposer leur candidature à l'un ou l'autre des Programmes de formation complémentaire. <i>Ces programmes de durée variable prennent la forme d'exercices pratiques réalisés avec une plus grande autonomie, mais dont les objectifs, l'encadrement et les ressources permettent de développer de nouvelles aptitudes, de renforcer la personnalité créative et de consolider les compétences acquises au cours de la formation régulière. Les projets réalisés dans le cadre des programmes de formation complémentaire doivent être élaborés et soutenus par des équipes formées de diplômés de l'INIS.</i>	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
					LE LAB MULTIDISCIPLINAIRE DE L'ADÉSAM L'INIS est membre de l'Association des écoles supérieures d'art de Montréal (Adésam), une association qui regroupe dix autres écoles d'art, soit les Ateliers de danse moderne de Montréal; le Centre national d'animation et de design (Centre NAD); le Conservatoire d'art dramatique de Montréal; le Conservatoire de musique de Montréal; l'École nationale de cirque; l'École nationale de l'humour; l'École nationale de théâtre du Canada; l'École nationale de ballet contemporain; l'Institut de création artistique et de recherche en infographie (ICARI) et Musitechnic. Pendant votre formation, vous aurez l'occasion de rencontrer les étudiants de ces autres écoles au Cabaret multidisciplinaire ou de présenter des projets d'études ou de réalisation pour le Lab multidisciplinaire. Notons que l'INIS est également membre du Centre international de liaison des écoles de cinéma et de télévision (CILECT). LE LABORATOIRE POUR PROJETS INTERACTIFS (LPI) Chaque année, certains projets remarquables sont retenus par le Laboratoire pour projets électroniques (LPI) du Réseau d'innovation Bell Globemedia, qui vise à encourager les talents canadiens les plus prometteurs en accélérant la mise en marché de prototypes en nouveaux médias.									

L'industrie du jeu électronique du Québec
Répertoire des programmes spécifiques de formation

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Musitechnic (privé)	Son, musique et techniques numériques appliquées	3 trim. (1200 h)	Non disponible	Non disponible	Ce programme vise à former des personnes aptes à créer, développer, proposer et réaliser des trames sonores pour des productions audio et/ou audiovisuelles commerciales. Le travail de conception consiste à imaginer une mosaïque sonore originale en créant ou en assemblant les éléments audio pertinents à la production visée. Ce travail de création peut comprendre la musique, la narration, les effets sonores et il est produit dans un environnement essentiellement informatisé. Le concepteur sonore travaille seul ou est à la tête d'une petite équipe. Il supervise la qualité des exécutions artistiques et techniques en plus d'en assurer sa conformité avec les normes techniques en usage.	Moyennement	Non disponible	Non disponible	AEC	12	0	Non disponible	Non disponible	Non disponible
École Polytechnique	Génie logiciel	4 ans	1 710 \$	Janvier ou septembre	Les ingénieurs logiciels se spécialisent dans la conception, la réalisation, la validation et la maintenance de logiciels avec une approche disciplinée et systématique du processus de développement logiciel.	Moyennement	2004	2005	Bac.	40	6	120 (12 % de femme)	90	+ de 90 % (après un an)
	Génie informatique	4 ans	1 710 \$	Janvier ou septembre	La formation en génie informatique s'intéresse à la conception et à l'implantation de systèmes informatiques constitués de matériel et de logiciel. Dans la dernière année, une option « jeu électronique » est offerte.	Moyennement	2004	2005	Bac.	40	6	60 (12 % de femme)	45	+ de 90 % (après un an)
Université Concordia	Cumputer Art Design	3 ans	Non disponible	Septem-bre	Non disponible	Moyennement	Non disponible	Non disponible	Bac.	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible
	Cumputer Art Design	2 ans	Non disponible	Septem-bre	Non disponible	Moyennement	Non disponible	Non disponible	Majeure	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible

L'industrie du jeu électronique du Québec
Répertoire des programmes spécifiques de formation

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE CONTENU JEU ÉLECTRON. (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	Taux de PLACEMENT (%) (15)
	Cumputer Art Design	1 an	Non disponible	Septem- bre	Non disponible	Moyennement	Non disponible	Non disponible	Mineure	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible	Non disponible
Université de Sherbrooke	Imagerie et médias numériques	2 ans 8 mois (rég.) ou 3 ans 4 mois (coop.)	5 619 \$ (936 \$/trim.)	Septem- bre	Permettre à l'étudiant : - de définir, gérer et mettre en œuvre des projets d'envergure intégrant un ou plusieurs supports numériques d'information - de définir, gérer et mettre en œuvre des projets spécifiques à l'infographie, au traitement d'images, à la vision par ordinateur, aux interfaces, à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée - de développer sa capacité à concevoir et à réaliser des logiciels fiables, généraux et lisibles et d'acquérir une expérience de l'utilisation de logiciels modernes et de laboratoires adaptés - de développer une attitude qui favorise le rapprochement de la théorie et de la pratique nécessaire à l'application des mathématiques : capacité d'abstraction, esprit critique, démarche rigoureuse, etc. - de se familiariser avec le contexte de communication dans ses dimensions technologique et sociale - d'acquérir, par les travaux pratiques et les stages coopératifs, une expérience de participation productive à la conception et à la mise en œuvre d'applications répondant aux besoins réels de la recherche et des entreprises.	Totalement Remarque : Formation également orientée vers : Santé (Imagerie médicale, télé-opération, etc.) Arts et culture (cinéma, création, architecture, etc.) Télécommuni-cation Aéronautique Multimédia Robotique Astronomie Etc.	Mai 2004	Annuelle	Bac.	30	30 (en incluant les cours de programmation et de mathématiques requis par l'industrie du jeu vidéo)	60	N.A.	N.A.

- (1) La première colonne présente le nom des institutions de formation. Si une institution offre plusieurs programmes, on ajoutera des lignes en dessous pour chacun d'eux, mais on ne répètera pas l'information de cette colonne afin d'éviter la redondance. Les institutions seront classées en ordre alphabétique.

(2) Nous indiquons le titre du programme de formation. Si une institution offre plusieurs programmes, ceux-ci seront répertoriés sur des lignes différentes.

(3) Durée totale requise pour compléter le programme de formation – en nombre d'heures lorsque possible.

(4) Identifie les frais de scolarité.

(5) Indique le(s) moment(s) où débute la formation durant l'année.

(6) On reproduit la brève description des programmes telle que présentée par les institutions de formation.

(7) Niveau d'orientation du programme en jeu électronique (Totalement, moyennement, peu ou pas du tout)
- (8) Date de la dernière révision du programme.

(9) Date prévue de la prochaine révision de programme.

(10) Ici, nous spécifions le type de diplôme offert (baccalauréat, DEC, certificat, AEC, etc.)

(11) Le nombre de cours à suivre pour compléter le programme de formation.

(12) Le nombre de cours dédiés au jeu électronique.

(13) Nombre d'étudiants admis à chaque année. Entre parenthèses, nous spécifions le nombre d'hommes et de femmes lorsque possible.

(14) Nombre d'étudiants diplômés à chaque année. Entre parenthèses, nous spécifions le nombre d'hommes et de femmes lorsque possible.

(15) Taux de placement de l'institution pour ce programme.

3. PORTRAIT DE L'OFFRE DE FORMATION INITIALE EN DÉVELOPPEMENT
(DEC, AEC, BAC. ET AUTRES DIPLÔMES DANS LE DOMAINE DU JEU ÉLECTRONIQUE ET SES DÉRIVÉS)

Note : La légende est présentée au bas du tableau.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE AU JEU ÉLECTRONIQUE (OUI/NON) (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLÔMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Cégep de Matane	Conception et réalisation de niveaux de jeux vidéo	3 trim. 1125 h	85 \$ / session total : 255 \$	mai	À la fin de ce programme, l'étudiant sera en mesure d'accomplir toutes les tâches liées au métier de designer de niveaux de jeux (<i>level designer</i>). Il disposera de plus d'une bonne connaissance des différents maillons de la chaîne de production d'un jeu vidéo. Il sera en mesure de concevoir les différents éléments du <i>gameplay</i> en conformité avec les indications fournies par le design de jeu (<i>game design</i>) et le scénario du jeu. Il pourra franchir les différentes étapes de la production d'un niveau de jeu, de la compréhension juste des indications du scénario jusqu'aux phases de test et de débogage de <i>gameplay</i> , en passant par l'intégration des éléments d'un niveau dans un éditeur de jeu.	Totalement	2005	N.A.	AEC	Inconnu	Inconnu	Inconnu	N.A. (sera donné pour la première fois en mai 2005)	N.A. (sera donné pour la première fois en mai 2005)
	Modélisation 3d orientée jeu	3 trim. 1125 h	85 \$/session total : 255 \$	Août	À la fin de ce programme, l'étudiant sera en mesure d'accomplir toutes les tâches liées au métier de modelleur 3D. Il disposera de plus, d'une bonne connaissance de tous les maillons de la chaîne de production d'un jeu vidéo. En plus de développer des habiletés pour le travail d'équipe et la communication, il sera en mesure de modéliser les différents objets, personnages, lieux et environnements compris dans un jeu, en tenant compte des contraintes de temps réel propres au genre. Il pourra de plus concevoir et appliquer les matériaux aux modèles.	Totalement	2005	N.A.	AEC	Inconnu	Inconnu	Inconnu	N.A. (sera donné pour la première fois en mai 2005)	N.A. (sera donné pour la première fois en mai 2005)

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE AU JEU ÉLECTRONIQUE (OUI/NON) (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
	Animation 3D orientée jeu	3 trim. 1 125 h	85 \$/ session total : 255 \$	Août	À la fin de ce programme, l'étudiant sera en mesure d'accomplir toutes les tâches liées au métier d'animateur 3D. Il disposera, de plus, d'une bonne connaissance de tous les maillons de la chaîne de production d'un jeu vidéo. En plus de développer des habiletés pour le travail d'équipe et la communication, il sera en mesure d'animer les personnages et les objets compris dans un jeu, en tenant compte des contraintes de temps réel. L'étudiant réalisera des séquences animées dans le respect des principes d'animation et avec la préoccupation de créer des animations vivantes et crédibles.	Totalement	2005	N.A.	AEC	Inconnu	Inconnu	Inconnu	N.A. (sera donné pour la première fois en mai 2005)	N.A. (sera donné pour la première fois en mai 2005)
Cégep de Sainte-Foy	Informatique de gestion	3 ans	Non disponible	Août	Non disponible NOTE : Le programme existe actuellement, mais pas encore la spécification jeu électronique. En 3 ^e année, les étudiants sont appelés à prendre une spécialisation parmi lesquelles on retrouvera celle en jeu électronique ; projet pilote dès 2005 et implantation en 2006	Moyennement	2001	2005	DEC - Bac.	Non disponible	Non disponible	80 (5 %-10 % de femmes)	45	85 %-90 % (la majorité des étudiants poursuivent leurs études à l'université)
ICARI (privé)	Modélisation 3D/jeux video	630 h + 445 de labo.	13500 \$	mi-mai ou décembre	Ce programme forme des professionnels intéressés à faire carrière dans le monde de l'animation assisté par ordinateur, des effets spéciaux, de la manipulation d'images numériques ou de l'industrie des jeux vidéo. Plusieurs thèmes seront abordés : la modélisation de personnages, la création de décors, l'éclairage, etc. Vous ferez en somme l'apprentissage de tous les aspects du travail d'artiste 3D, suivi d'une spécialisation dans le champ de compétence de votre choix.	Totalement	N.A. il s'agit de la première fois que la formation est offerte	Automne 2005	AEC	+ ou - 10 (la période d'inscription est actuellement en cours)	N.A.	N.A.	N.A.	N.A. (1 ^{re} cohorte prévue en mai 2005)

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE AU JEU ÉLECTRONIQUE (OUI/NON) (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLOMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)
Université de Sherbrooke	Programmation	Non dispo- nible	Non dispo- nible	Non dispo- nible	Non disponible (formation offerte dans le cadre du Campus Ubisoft)	Totalement	2005	Annuelle	Post bac.	Inconnu	Inconnu	Inconnu	N.A. (sera donné pour la première fois à l'automne 2005)	N.A. (sera donné pour la première fois à l'automne 2005)

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)	FORMATION ORIENTÉE AU JEU ÉLECTRONIQUE (OUI/NON) (7)	DERNIÈRE RÉVISION (8)	PROCHAINE RÉVISION (9)	TYPE DE FORMATION (10)	NOMBRE DE COURS À SUIVRE (11)	NOMBRE DE COURS DÉDIÉS AU JEU ÉLECTRONIQUE (12)	NOMBRE D'INSCRIPTIONS /ANNÉE (13)	NOMBRE DE DIPLÔMÉS/ANNÉE (14)	TAUX DE PLACEMENT (%) (15)	
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue	Création en 3D	1 an	Non disponible	Non disponible	Ce certificat constitue aussi une mineure pouvant être arrimée avec : baccalauréat avec majeure interdisciplinaire en création visuelle (6310); baccalauréat avec majeure de création en multimédia interactif (6350). Le certificat de création en 3D permet à l'étudiant de : développer ses habilités de travail en 3D avec les avantages d'un encadrement académique et la performance d'outils à la fine pointe de l'industrie; développer durant la formation, expertise et polyvalence dans les diverses sphères d'activités de la création 3D (modélisation, animation, environnements éclairage, textures, design de jeu et effets spéciaux); modéliser des environnements, développer et animer ses propres acteurs, et personnaliser ses interfaces; échanger avec des experts de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma; devenir un créateur à l'avant-garde des nouvelles convergences de la création 3D et d'Internet. Les diplômés du certificat de création en 3D seront préparés à œuvrer dans les différents secteurs d'activités suivants : jeu vidéo, cinéma, télévision, design graphique, architecture, design industriel, arts visuels, prototypage en imagerie de synthèse (simulations pour la médecine, l'enseignement, l'ingénierie, etc.). Pour les fins d'émission d'un grade de bachelier par cumul de certificats, le secteur de rattachement de ce programme est « ARTS ».	Totalement	Inconnu	Inconnu	Certificat	10 cours	Inconnu	Inconnu	Inconnu	Inconnu	Inconnu

- (1) La première colonne présente le nom des institutions de formation. Si une institution offre plusieurs programmes, on ajoutera des lignes en dessous pour chacun d'eux, mais on ne répètera pas l'information de cette colonne afin d'éviter la redondance. Les institutions seront classées en ordre alphabétique.
- (2) Nous indiquons le titre du programme de formation. Si une institution offre plusieurs programmes, ceux-ci seront répertoriés sur des lignes différentes.
- (3) Durée totale requise pour compléter le programme de formation – en nombre d'heures lorsque possible.
- (4) Identifie les frais de scolarité.
- (5) Indique le(s) moment(s) où débute la formation durant l'année.

- (6) On reproduit la brève description des programmes telle que présentée par les institutions de formation.
- (7) Niveau d'orientation du programme en jeu électronique (totalement, moyennement, peu ou pas du tout)
- (8) Date de la dernière révision du programme.
- (9) Date prévue de la prochaine révision de programme.
- (10) Ici, nous spécifions le type de diplôme offert (baccalauréat, DEC, certificats, AEC, etc.)
- (11) Le nombre de cours à suivre pour compléter le programme de formation.
- (12) Le nombre de cours dédiés au jeu électronique.
- (13) Nombre d'étudiants admis à chaque année. Entre parenthèses, nous spécifions le nombre d'hommes et le nombre de femmes lorsque possible.
- (14) Nombre d'étudiants diplômés à chaque année. Entre parenthèses, nous spécifions le nombre d'hommes et le nombre de femmes lorsque possible.
- (15) Taux de placement de l'institution pour ce programme.

4. PORTRAIT DE L'OFFRE DE FORMATION CONTINUE
(DOMAINE DU JEU ÉLECTRONIQUE)

Notes : La légende est présentée au bas du tableau.
L'information concernant le Cyclone Arts and technologies, le Collège Dawson, le Collège Inter-Dec et Musitechnic n'a pu être validée, faute de retour d'appel.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)
Collège Dawson	3D Computer Animation (4 niveaux)	36 h (par niveau)	595 \$ (par niveau)		3D Computer Animation - Level 1 Ce cours fait le survol des principes et concepts classiques de l'animation et fait l'introduction de l'animation 3D par ordinateur. Les étudiants apprennent comment raconter une histoire, l'organisation d'un projet et le flux de travail, le design des personnages et les techniques du <i>storyboard</i> . Ce cours permet aussi de s'initier au logiciel Lightwave 3D et à une sélection d'outils de base. Une introduction aux méthodes de modélisation et aux techniques d'animation de base prépare l'étudiant à une planification réaliste, et au design d'un court métrage numérisé. 3D Computer Animation - Level 2 Dans ce cours, l'étudiant utilise les connaissances du niveau précédent pour produire un film entièrement en 3D. Les sujets couverts sont la modélisation et la texture d'objets et de personnages, l'amélioration de la compréhension et de l'application des principes d'animation, du design de décors, de l'éclairage et des techniques de caméra numérique. Les contrôles de l'animation avec Lightwave incluent le mouvement kinésique (<i>endo-morphing</i>) et la déformation des tissus et os. 3D Computer Animation - Level 3 Dans ce cours, l'étudiant approfondira ses connaissances sur la modélisation, la texture et les techniques d'animation. Le cours se centrera sur le développement de solides compétences en animation et en techniques d'éclairage avec une approche sophistiquée pour des rendus réalistes. Simulation de phénomènes naturels et animation de personnages sont étudiés afin de préparer l'étudiant à des cours avancés sur ces sujets. Ce cours favorisera l'entrée de l'étudiant dans l'industrie. 3D Computer Animation - Level 4 (Advanced) Les sujets de ce cours incluent la modélisation avancée de phénomènes naturels, l'animation avancée de personnages avec une emphase sur l'animation faciale, la programmation utilisant des langages script, les effets spéciaux, la construction de scénarios complexes et la préparation pour de la composition et des rendus avancés. Les étudiants vont acquérir une solide compréhension des technologies utilisées dans les industries 3D-CGI.
	Introduction to digital video editing et advance digital video editing	18 h (chaque)	295 \$ (chaque)		Introduction to Digital Video Editing Ce cours donne les bases du montage vidéo Adope Premiere sur Macintosh. Les étudiants apprendront la terminologie, comment manipuler la construction, projet, fenêtres et clips et enfin, comment numériser un vidéo. Le cours inclut la création d' <i>insets</i> , la production d'écran fractionné, la surimposition de figures, la création d'un générique défilant, la manipulation de couches de films et de son et, enfin, les effets transitionnels. Advanced Digital Video Editing Ce cours fait suite au précédent. Il permet à l'étudiant d'approfondir les connaissances acquises dans le cours d'introduction. L'étudiant apprendra comment optimiser les vidéos pour Internet et pour les CD. Autres sujets : création de titres, numérisation de son et d'image, liaison de clips, <i>blue screens</i> , et la préparation de vidéo pour Macromedia Director.
	Introduction to final cut pro	18 h	295 \$		Final Cut Pro combine un logiciel puissant de montage vidéo et d'effets spéciaux. Le cours est une introduction au programme de montage non-linéaire.
	Sound design for multimedia	30 h	395 \$		Dans ce cours, l'étudiant apprendra comment créer une piste sonore multimédia pour les marchés de consommation et corporatifs, sites Internet et jeux vidéo. Les étudiants vont acquérir une expérience pratique sur un système informatique audio.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)
	Introduction to game design with flash, intermediate game design with flash	24 h (par niveau)	345 \$ (par niveau)		Introduction to Game Design with Flash Ce cours explore les objets en Flash, les méthodes et fonctions nécessaires pour créer des jeux et simulations simples. Intermediate Game Design with Flash Cet atelier explore davantage le potentiel créatif de Flash. Advanced Game Design with Flash Des simulations et jeu similaires à ce qui a été développé en classe seront analysés afin d'approfondir les techniques et approches en programmation de jeux. L'objectif du cours est de compléter le jeu développé dans les deux cours précédents.
Collège Inter-Dec (privé)	Softimage XSI	60 h	649 \$	Janvier	Non disponible
	Animation classique sur papier	60 h	599 \$	Janvier	Non disponible
	AVID	60 h	1500 \$	Janvier	Non disponible
	Éclairage et direction photo pour vidéo	24 h	590 \$	janvier	Non disponible
Centre NAD (privé)	Gestion de production 3D – formation continue	9 h	600 \$	Sur demande	Initiation à la gestion de projets de production numérique, pour le cinéma, la télévision ou le multimédia, à l'intention des professionnels de la publicité, de la télévision et du cinéma ainsi que des nouveaux médias. Animation, modélisation, intégration, capture de mouvement et décors numériques : autant de termes à comprendre et surtout de processus qui auront un impact sur le budget de tout projet de production de télévision, de cinéma ou de multimédia. Au terme de cet abc du 3D, le participant sera en mesure de gérer et de coordonner toutes les étapes de production, les équipes de travail et d'orienter le client tout au long du processus créatif et technique d'un projet numérique. Note : Les candidats doivent posséder AU MOINS 2 ans d'études post-secondaires pour être admis au Centre NAD
	Formation continue	N.A.	N.A.	Sur demande	Le Centre NAD offre également d'autres programmes courts de formation continue sur des logiciels tels que Softimage, Discreet, etc. Ces programmes sont faits sur mesure et son offert comme perfectionnement à des professionnels de l'industrie du cinéma, de la télévision et du multimédia. Note : Les candidats doivent posséder AU MOINS 2 ans d'études post-secondaires pour être admis au Centre NAD
Cyclone Arts et Technologies (privé)	Alias Maya	68 h	4 500 \$	Non disponible	Formation offerte à temps partiel de jour selon les horaires réguliers de la formation à temps plein. Les cours s'échelonnent sur des périodes de 15 semaines à raison de 4 heures de cours par semaine pour le module 1 et de 8 heures de cours pour les modules 2 et 3, qui sont offerts conjointement.
	Softimage XSI	Non disponible	De 400 \$ à 5 800 \$ selon le niveau d'avancement	Sur demande	Les cours de Softimage XSI sont offerts sur demande uniquement, le nombre de place est limité à 5 personnes.
	Discreet 3Ds MAX	180 h	2 550 \$	Non disponible	Formation offerte de soir d'une durée de 4 semaines pour chaque module (3 modules en tout).

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)
Musitechnic (privé)	MIDI & audio numérique en Reason 2. 5	15 h	Non disponible	Tous les vendredis	Donner une vue d'ensemble compréhensive du séquenceur Reason, un logiciel accessible et stimulant utilisé par beaucoup de musiciens. Permettre à l'étudiant d'acquérir de l'expérience pratique et guidée avec ce logiciel. Examiner les concepts de base du MIDI, de la synthèse, du mixage et du traitement de signal automatisés, ainsi que les commandes nécessaires pour opérer Reason et obtenir de bons résultats au niveau de la composition musicale et de la conception sonore.
	Mixage & édition avancée en Reason 2. 5	15 h	Non disponible	Tous les vendredis	Faire une étude plus détaillée du séquenceur Reason. Permettre à l'étudiant d'approfondir certains aspects du logiciel, incluant des concepts plus avancés reliés avec le mixage et la synthèse. Explorer comment utiliser les commandes et fonctions du logiciel pour obtenir des résultats créatifs au niveau de la composition et de la conception sonore.
	Design sonore en Reason 2. 5	15 h	Non disponible	Tous les vendredis	Non disponible
	MIDI & audio numérique en Cubase SX	15 h	Non disponible	Tous les vendredis	Donner une vue d'ensemble compréhensive du séquenceur Cubase SX, un logiciel très puissant et populaire utilisé autant par les professionnels que par les amateurs de musique. Permettre à l'étudiant d'acquérir une expérience pratique et guidée avec ce logiciel. Examiner les concepts de base du MIDI, de l'audio numérique, du mixage et du traitement de signal, ainsi que les commandes nécessaires pour opérer Cubase SX et obtenir de bons résultats, autant au niveau de la composition musicale que de la conception sonore.
	Mixage & édition avancée en Cubase SX	15 h	Non disponible	Tous les vendredis	Faire une étude plus détaillée du séquenceur Cubase SX. Permettre à l'étudiant d'approfondir certains aspects du logiciel, incluant des concepts reliés au mixage et à l'édition audio numérique plus avancée. Explorer comment utiliser les commandes et fonctions du logiciel pour obtenir des résultats créatifs au niveau de la composition et de la conception sonore.
	Design sonore en Cubase SX	15 h	Non disponible	Tous les vendredis	Examiner en détail les fonctions et les outils créatifs offerts par le séquenceur Cubase SX au niveau de la synchronisation vidéo et la conception des trames sonores. Étudier les principes généraux affectant la composition musicale et électroacoustique pour les trames sonores, ainsi que les applications des principes utilisant l'environnement de Cubase SX.
3-VIS Formation (privé)	Formation complète du boujou	10 h	900 \$	Sur demande	Cette formation permet rapidement de comprendre les principes et notions du <i>tracking</i> 2D et 3D (ou également appelé extraction du mouvement de l'objet ou de caméra). À la fin de ce cours vous aurez une connaissance complète du logiciel boujou de 2D3.
	Survol de DVD studio pro	10 h	900 \$	Sur demande	Acquérir les notions de base du logiciel DVD Studio Pro de Apple et de créer des titres DVD.
	Formation complète de DVD studio pro	25 h	2 250 \$	Sur demande	Acquérir des connaissances approfondies du logiciel DVD Studio Pro 3. 0 de Apple permettant de créer des titres DVD élaborés.
	Survol de Final Cut Pro	10 h	900 \$	Sur demande	Acquérir les notions de base du logiciel Final Cut Pro de Apple qui permet de naviguer très rapidement et de créer des montages vidéo avec des effets spéciaux simples.
	Formation complète de Final Cut pro	25 h	2 250 \$	Sur demande	(Pré-requis : connaissance informatique dans le domaine du montage vidéo ainsi que connaissance de base de la plateforme Macintosh (OSX)). Approfondissement des connaissances du logiciel Final Cut Pro permettant de créer des montages avancés et interagir avec d'autres logiciels ainsi qu'avec l'environnement de production.
	Survol de Maya	15 h	1 350 \$	Sur demande	Acquérir les notions de base du logiciel Maya d'Alias qui permet de créer de façon générale des éléments en 3 dimensions et de les animer.

NOM DE L'INSTITUTION (1)	TITRE DU PROGRAMME DE FORMATION (2)	DURÉE DE LA FORMATION (3)	FRAIS DE SCOLARITÉ (4)	DÉBUT DE LA FORMATION (5)	BRÈVE DESCRIPTION DU PROGRAMME (6)
	Formation complète pour débutant sur Maya	30 h	2 700 \$	Sur demande	(Pré-requis : connaissance informatique dans le domaine des arts graphiques ou cours survol de Maya). Acquérir les connaissances de base en modélisation, <i>texturing</i> , <i>lighting</i> , animation, création de personnages 3D avec le logiciel Maya d'Alias.
	Survol de Shake	15 h	1 350 \$	Sur demande	Acquérir les notions de base du logiciel Shake de Apple qui permet de créer de façon générale des compositions d'images et d'effets spéciaux.
	Formation complète de Shake	15 h	1 350 \$	Sur demande	(Pré-requis : connaissance informatique dans le domaine de l'édition d'images ainsi que de Shake ou la formation Shake pour débutants) Cette formation est adaptée aux besoins des gens qui veulent approfondir leurs connaissances de Shake d'une façon très complète.
	Formation complète de Motion Builder	Non disponible	Non disponible	Sur demande	Non disponible
	Formation sur mesure ou à la carte	Min. 4 h		Sur demande	Cette formation est destinée à des personnes possédant un niveau intermédiaire ou avancé de DVD Studio Pro, Maya ou Final Cut Pro. Il est possible de choisir une formation basée sur un aspect particulier ou très spécifique de DVD Studio Pro, Maya ou Final Cut Pro 0.
	Coaching de projet (démonstration)			Sur demande	Ce cours vous offre la chance de réaliser votre projet (démonstration) avec le <i>coaching</i> d'un professionnel qui saura vous guider dans chaque étape à franchir. Ce cours inclut trois rencontres de 1 heure chacune et 7 appels de support et suivi. La réalisation de votre projet est répartie sur une période de trois mois où vous travaillerez à partir de chez vous.

- (1) La première colonne présente le nom des institutions de formation. Si une institution offre plusieurs programmes, on ajoutera des lignes en dessous pour chacun d'eux, mais on ne répètera pas l'information de cette colonne afin d'éviter la redondance. Les institutions seront classées en ordre alphabétique.
- (2) Nous indiquons le titre du programme de formation. Si une institution offre plusieurs programmes, celles-ci seront répertoriées sur des lignes différentes.
- (3) Durée totale requise pour compléter le programme de formation – en nombre d'heures lorsque possible.
- (4) Identifie les frais de scolarité.
- (5) Indique le(s) moment(s) où débute la formation durant l'année.
- (6) On reproduit la brève description des programmes telle que présentée par les institutions de formation