

AFFICHAGE DES COURS
(Employé(e) s membres du SCCCUM)

CHARGÉ(E) DE COURS ()
 CHARGÉ(E) DE CLINIQUE ()
CHARGÉ(E) DE FORMATION PRATIQUE (X)
 SUPERVISEUR (SE) DE STAGES ()

Unité d'embauche École de design industriel
DESS en design de jeux

Nom du responsable de programme: Louis-Martin Guay (514) 343-6111 poste 0578

Affichage 10.05 (X)
 Affichage 10.13 ()

Trimestre : Automne ()
Hiver (X)
 Été ()

HIVER 2012

Le 3 octobre 2011

Un formulaire doit être utilisé pour les charges de cours.
Un autre formulaire doit être utilisé pour les charges de formation pratique.

Sigle du cours		Titre du cours	Exigences de qualification	Nombre jours	Horaire prévu		du	au
DEJ	6002	Atelier de design de jeux 2 1 poste	Voir annexe	15	mardi	9 h à 16 h	3 janv.	17 avril 12
DEJ	6002	Atelier de design de jeux 2 1 poste	Voir annexe	15	jeudi	9 h à 16 h	5 janv.	19 avril 12

Date limite pour poser sa candidature : 17 octobre 2011

Affichage tardif pour l'hiver 2012 : 31 octobre, 14 novembre et 5 décembre 2011

Fiche des exigences de qualification (PROVISOIRE)
DEJ 6002
Hiver 2012

Unité d'embauche : Université de Montréal
Faculté de l'aménagement
École de design industriel

Titre du cours : **DEJ 6002 – Atelier de design de jeux 2**

1. Diplôme universitaire exigé et expérience requise :

Détenir une maîtrise en design, en nouveaux médias, en informatique ou dans un domaine connexe, ou détenir un baccalauréat et avoir une expérience d'au moins trois ans en conception de jeux vidéo.

Connaitre et maitriser les concepts inhérents au design de jeux et design de niveaux.
Connaitre la plate forme Unity 3D

Fournir un document démontrant l'expérience requise.

2. Équivalence du diplôme universitaire, s'il y a lieu (formation et expérience)

3. Description du cours selon l'annuaire général de l'Université.

Voir annuaire.