

RUBIKA
MONTRÉAL

L'ÉCOLE
RUBIKA



AEC ANIMATION D'EXCELLENCE
sur 3 ans de formation (NTL.IJ)
«Réalisation d'un film d'Animation Numérique»



**+ BACHELOR EUROPÉEN
SPÉCIALISATION ANIMATION**



+ CRÉDITS EUROPÉENS

QUI SOMMES-NOUS ?



Rubika est une école internationale présente dans 3 pays (*Canada, France et Inde*). Elle forme aux métiers de l'**Animation**, du **Jeu Vidéo** et du **Design depuis plus de 30 ans** et s'est forgée une réputation dans l'univers de la **formation professionnelle**. Grâce à une **Pédagogie collaborative** axée essentiellement sur le **Respect** et la **Pratique** à travers la réalisation de projets, elle allie **L'Audace Artistique** et **L'Exigence Technique**. Elle a été élue l'une des **10 meilleures écoles mondiale en Animation** (*source : www.animationcareerreview.com*).

De plus en plus de secteurs d'activités font aujourd'hui appel à l'Animation et plus précisément à l'Animation de personnage et d'environnement (*entertainment, advertising, jeu vidéo...*). Il est donc fondamental de connaître et comprendre les mécanismes et principes qui peuvent donner vie à un personnage, un animal ou une créature en image de synthèse.

Couplée à des fondamentaux artistiques liés à l'observation du réel, une formation artistique et technique graduelles t'accompagnent afin que tu puisses mettre en oeuvre au sein de logiciels 2D/3D, les animations et les expressions qui donneront vie à ton imagination.

L'équipe pédagogique compte essentiellement des professionnels-lles travaillant activement dans l'industrie de l'Animation, du Jeu et des Effets Spéciaux. Cela nous permet, entre autres, de t'assurer en tant que futur-e diplômé-e, d'être toujours à la pointe des technologies exigées par le marché.

Un bureau personnel et les outils les plus perfectionnés sont mis à ta disposition (*ordinateur + softwares*) afin de répondre à tes visions artistiques les plus folles 🤪 !



FORMATION PÉDAGOGIE

DIPLÔMES 🤖

➔ **2 diplômes sont remis sur le Campus de Montréal ainsi que des crédits Européens.**

🇩🇪 • **Diplôme Québécois : AEC ANIMATION d'excellence sur 3 ans**, nommé «**Réalisation d'un film d'animation numérique**» (Référence : NTL. 1J) accrédité par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de l'Éducation Québécois.

🇫🇷 • **Diplôme Français : Bachelor Européen en Arts - spécialisation Film d'Animation (Bac + 3)**, Titre certifié par l'État Français (Niv 2 RNCP - en cours de validation).

🇪🇺 • **180 Crédits Européens : Level 6 European Qualification Framework.**

• **Spécialisations envisageables :** Il est possible de réaliser 1 ou 2 années de spécialisation, uniquement pour le moment sur le campus de Valenciennes (France) en VFX ou Animation 3D.

LES VALEURS DE RUBIKA

➔ • Partis pris Pédagogiques

Nous accordons beaucoup d'importance au nombre d'heures de cours délivrées (+2.035h vs. 700/1.800h correspondant à un AEC traditionnel)

• Nos 3 piliers Pédagogiques

- Maîtrise Artistique & Technique
- Communication & Travail en équipe
- Capacité à élaborer une réflexion et à créer

• Faciliter l'interaction et le brassage Culturel

- Nos étudiants sont internationaux (France, DOM-TOM, Inde, Canada, Singapour, Texas, Polynésie Française...)
- Classe limitée 22/25 étudiants

• Favoriser le lien avec le monde professionnel

- Tous nos intervenants sont des professionnels dans les secteurs de l'Animation, du Graphisme, du Cinéma, de la BD, de l'Illustration, du Jeu et de l'Art Contemporain.
- Rencontres avec des professionnels et Studios (visites de Studios, 5@7 Pros, Conférences...)
- Challenger les étudiants via la participation à des Concours (48h BD, Anim-Jam...)

PÉDAGOGIE

➔ ARTISTIQUE & TECHNIQUE

- 1.385 heures (70%)

GESTION DE PROJET

- 345 heures (20%)

CRÉATIVITÉ ET CULTURE

- 225 heures (10%)

PROJETS DE FIN D'ÉTUDES

➔ Une montée en compétence au fil des 6 sessions

- **Année 1 :** Création d'une Bande Dessinée en équipe (15 pages mini)
- **Année 2 :** Réalisation d'un Film d'Animation 2D en équipe (-1 min)
- **Année 3 :** Réalisation d'un Film d'Animation 3D en équipe (-1 min)

SOFTWARES

- ➔ • Suite Adobe (Photoshop et Illustrator)
- Programmation (Python, C-sharp et C++)
- Montage vidéo (Avid)
- Aussi : Maya, Unreal, Unity, Nuke, Toonboom, Zbrush, TV Paint...

MÉTIERS OPPORTUNITÉS

RUBIKA MONTRÉAL

MÉTIERS

Professionnels et techniciens

- Animateur 2D / Animateur 3D (*Animator 2D/3D*)
- Artiste composition (*Artist compositing*)
- Artiste de l'éclairage (*Lighter*)
- Artiste effets/simulation (*Artist FX*)
- Artiste décors/environnements (*Matte Painter/Artist Envir.*)
- Artiste texture (*Shading/Texture Artist*)
- Artiste visualisation/suivi (*Layout Artist/Tracking*)
- Artiste modelleur (*3D Modeling*)
- Rigger (*Rigging Artist*)
- CG Animateur (*CG Animator*)
- VR Animateur (*VR Animator*)
- Animateur Technique (*Technical Animator*)
- Character Designer

Chefs d'équipes et Superviseurs

(après quelques années d'expériences)

- Chef d'équipe effets/simulation (*FX*)
- Chef d'équipe éclairage/Animation (*Supervisor Anim./Lighter*)
- Superviseur CG/2D/3D/Effets visuels (*Supervisor VFX*)
- Lead Animateur (*Lead Animator*)

Fourchette de salaires

Entre 39.000\$ à 90.000\$/an (*variable en fonction des compagnies, des compétences et de l'expérience*)

OPPORTUNITÉS FUTURES



- Forte croissance notamment locale avec **plus de 2.250 créations de postes pour les 5 à 10 prochaines années !**
- **Métiers en situation de pénurie de compétences :**
 - Riggers (*source : TechnoCompétences*)
 - Animateurs ayant une forte maîtrise du mouvement
 - Animateur Technique/Technical Animator
- **Emplois à haute valeur ajoutée** avec un **salairé moyen de 63.500 \$** (*54 % plus élevé que la moyenne dans d'autres secteurs d'activités au Québec - source : Conseil Emploi Métropole*)
- **Entreprises qui emploient à Montréal :**
 - Jeu Vidéo : Ubisoft, EA, Warner, EIDOS, Gameloft, Ludia...
 - Film & Animation : FrameStore, Cinesite, Rodéo FX, Oasis, Mikros Image, Atelier Animation, Studio On Animation...
- **Tendances Technologiques :**
 - Utilisation d'outils en temps réel
 - Animation en Réalité Virtuelle/Augmentée



ADMISSION INSCRIPTION

INSCRIPTION À L'EXAMEN D'ENTRÉE :

- ➔ **Date d'examen sur Campus à Montréal :** 21 Mars 2020 avec une préparation aux concours les 13 et 14 Mars 2020.
Date d'examen à distance : Possible entre Février et Avril 2020 avec une préparation aux concours courant les 13 et 14 Mars 2020 à distance possible.
=> **Inscription en ligne sur le site rubika-edu.ca**

CONDITIONS D'ADMISSION

- ➔ Pour être admis-e, tu dois être titulaire d'un diplôme d'études secondaires 5 + 1 année (*Province du Québec*) - peu importe laquelle (*année sabbatique, cégep, job étudiant, voyage etc...*) ou d'un Baccalauréat (*France*) ou d'une 12^{ème} année (*Ontario*). Tu devras également passer le concours d'entrée qui permettra de confirmer ton talent et ton potentiel créatif.

POURQUOI UN CONCOURS D'ENTRÉE ?

- ➔ Un examen a été conçu afin de connaître ton profil et évaluer ton potentiel créatif. Il se déroule sur 1 journée et aborde des thématiques telles que : le dessin, la culture générale....
Chaque matière équivaut à un coefficient. Une moyenne d'un minimum de 12/20 est requise afin d'être accepté-e au sein du Campus de Montréal.
C'est une pré-sélection qui nous permet de déceler le/la talentueux-euse créatif-ve que tu es 😊 !

1 JOURNÉE de 9h00-16h00

- QCM Culture générale et spécialisée (1h)
- Épreuve Créativité 1 (*Dessin d'observation - 1h30*)
- Épreuve Créativité 2 (*En cours d'élaboration - 1h30*)
- Épreuve spécialisée (*Narration par l'image - 1h30*)
- Entretien avec Portfolio et questions en anglais
(20 min, éliminatoire si note < moyenne)

A DISTANCE, C'EST POSSIBLE ?

- ➔ Tu vis à l'étranger ? Aucun soucis, nous t'offrons la possibilité de passer l'examen à distance. Nous nous mettrons en rapport avec un établissement agréé afin de te faire passer le concours.

PROGRAMME & FRAIS

RUBIKA MONTRÉAL

1.860 HEURES

DESCRIPTIF DU PROGRAMME (2.035h)

COURS OFFICIELS

1^{ÈRE} SESSION

- Bande dessinée 1
- Character Design
- Dessin Anatomique 1
- Histoire de l'Art
- Perspective & Décor 1
- Graphisme 2D
- Couleur 1

3^{ÈME} SESSION

- Gestion de production
- Graphism & Animation
- Dessin Anatomique 3
- Histoire de l'Art/Civil.
- Storyboard
- Couleur 3

5^{ÈME} SESSION

- Animation 3D - 1
- Modélisation 1
- Composition d'images 1
- Direction Artistique 1
- Scénario

2^{ÈME} SESSION

- Bande dessinée 2
- Initiation à la programmation
- Dessin Anatomique 2
- Sculpture 1
- Perspective & Décor 2
- Sémiologie
- Couleur 2

4^{ÈME} SESSION

- Animation 2D
- Sculpture 2
- Narration et scénarisation
- Programmation
- Montage vidéo

6^{ÈME} SESSION

- Animation 3D - 2
- Modélisation 3D - 2
- Character Design
- Direction Artistique 2
- Composition d'images 2



+/- 175 HEURES

ATELIERS SUPPLÉMENTAIRES

- Créativité
- Culture
- Thématiques annuelles
- Workshops

RYTHME

Les cours se donnent du lundi au vendredi de 9h30 à 15h30, incluant 1h de pause pour le lunch. Ces horaires ont été aménagés afin de t'offrir la possibilité de travailler en parallèle et de pouvoir préparer tes projets sereinement. Les cours s'arrêtent au mois de Juin et reprennent au mois de Septembre (*congés en Décembre et Mars*).

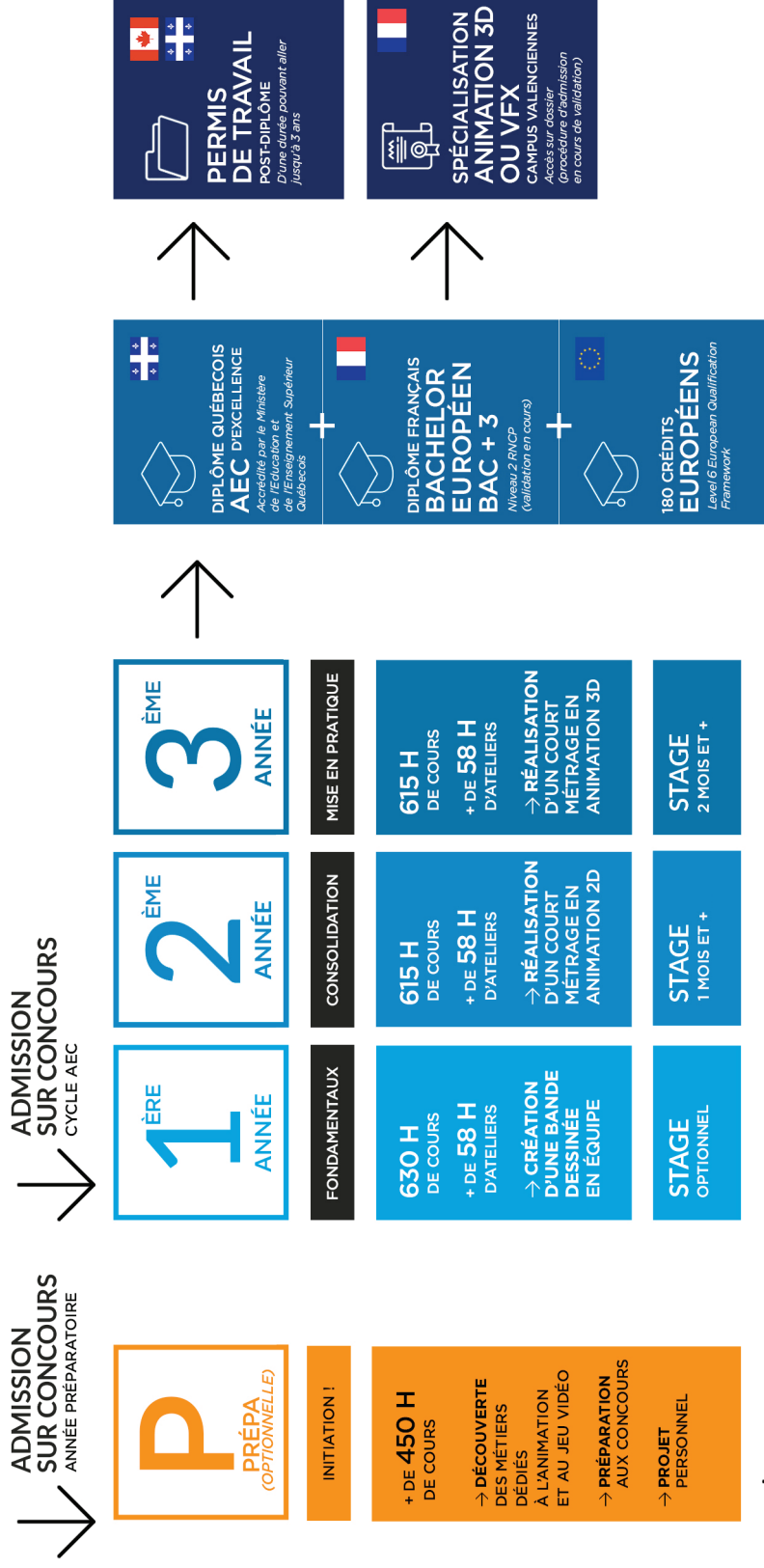
FRAIS DE SCOLARITÉ

Le programme d'Attestation d'Études Collégiales est d'une durée allant jusqu'à **2.035 heures** et s'étale sur **33 mois** divisés en **6 sessions (3 ans)**. Les semaines de cours sont en moyenne de 25 heures. Le coût par session est de **6.850\$** pour un total annuel de **13.700\$** (*correspondant à 2 sessions, plus 200\$ de frais d'Admission non remboursables afin de confirmer ta place pour la rentrée 2020-2021*).

Selon ton profil, l'Aide Financière aux Études du ministère de l'éducation (**AfE**) peut s'élever jusqu'à **27.000\$** en prêts (*accessible seulement pour les Québécois ou Résidents Permanents. Toutes autres demandes de Bourses ou aides financières devra s'effectuer depuis son pays d'origine*).

CURSUS RUBIKA'NIMATION

Programme NTLIJ : Réalisation d'un film d'animation numérique



CONCOURS
RUBIKA
CYCLE AEC
OU
CONCOURS
ÉCOLES D'ARTS
OU
RÉORIENTATION

MONTRÉAL, PLAQUE TOURNANTE DE LA CRÉATIVITÉ

INDUSTRIE JEU VIDEO



**5ÈME CENTRE
MONDIAL DE PRODUCTION
EN JEUX VIDÉOS**
(Tokyo, Londres, San Francisco, Austin)



**+10.000
EMPLOIS
À TEMPS PLEIN
EN 2018**



**+77.300\$^{CAN}
SALAIRE MOYEN,
EMPLOI HAUTE
VALEUR AJOUTÉE**



**+41% EMPLOIS
AU CANADA SE
TROUVENT À MTL**
(Suivi par Vancouver et Toronto)

INDUSTRIES ANIMATION VFX/CFX



**1 DES 4 CENTRES
MONDIAUX DE PRODUCTION
EN EFFETS SPÉCIAUX**
(Royaume-Uni, Californie et Colombie-Britannique)



**+4.500
EMPLOIS
À TEMPS PLEIN
EN 2018**



**+63.500\$^{CAN}
SALAIRE MOYEN,
EMPLOI HAUTE
VALEUR AJOUTÉE**



**+65%
AUGMENTATION
EMPLOIS D'ICI
2020**

RUBIKA MONTRÉAL

L'ÉCOLE DES TALENTS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE



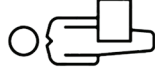
30 ANS
D'EXISTENCE
DEPUIS 1988



+ DE 3850
DIPLÔMÉS
DANS +50 PAYS



+ DE 800
AWARDS
EN 30 ANS



+100
INTERVENANTS
PROFESSIONNELS



+ DE 1200
ÉTUDIANTS
CHAQUE ANNÉE



+ DE 300
ENTREPRISES
PARTENAIRES



+ DE 90%
D'EMPLOI
APRÈS 1 AN



3 FILIÈRES
ANIMATION
GAME
DESIGN

RUBIKA
MONTRÉAL