

🇳🇵 **AEC TECH-ART** > *OUVERTURE RENTRÉE 2020* <  
«Réalisation Artistique et Technique de jeux vidéo»

🇫🇷 + **BACHELOR EUROPÉEN**  
**SPÉCIALISATION TECH-ART** <sup>(NTL.IM)</sup>

🇪🇺 + **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 **la meilleure école en Jeu Vidéo** (*source : [www.etudiant.lefigaro.fr](http://www.etudiant.lefigaro.fr)*).

En à peine 30 ans, le jeu vidéo est passé du stade de hobby à l'une des plus grosses industries du divertissement. Cette croissance phénoménale ne peut être soutenue que par l'apport sur le marché de **l'emploi de personnes hautement qualifiées**, tant la complexité des technologies utilisées nécessite plus que jamais une formation spécifique pour qui veut entrer dans ce domaine extrêmement compétitif.

**Rubika te propose de développer des compétences de pointe** dans les domaines les plus porteurs du secteur et ce, dans un **contexte d'apprentissage identique à celui que tu retrouveras plus tard dans l'industrie**.

L'équipe pédagogique compte essentiellement des professionnels-les travaillant activement dans l'industrie du Jeu Vidéo, de l'Animation 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

## DIPLÔME 🤗

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

- 🇩🇪 • **Diplôme Québécois : AEC TECH-ART d'excellence sur 3 ans,** nommé «**Réalisation Artistique et Technique de jeux vidéo**» (Référence : NTL. IM) accrédité par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de l'Éducation Québécois.
- 🇫🇷 • **Diplôme Français :** Un "Bachelor of Arts" (*option réalisation technique et artistique de jeu vidéo*) délivré par Rubika (Bac + 3).
- 🇪🇺 • **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 en Game Art ou Game Programming.

## LES VALEURS DE RUBIKA

- ➔
- **Partis pris Pédagogiques**  
Nous accordons beaucoup d'importance au nombre d'heures de cours délivrées (+2.045h 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, GamJam...*)

## PÉDAGOGIE (2.045H)

- ➔
- ARTISTIQUE 3D**
    - 15%
  - TECHNIQUE/PROG.**
    - 65%
  - GESTION DE PROJET**
    - 10%
  - CRÉATIVITÉ ET CULTURE**
    - 10%

## PROJETS DE FIN D'ÉTUDES

- ➔
- Une montée en compétence au fil des sessions**
- **Année 1 :** Réalisation d'un jeu vidéo plateforme 2D
  - **Année 2 :** Réalisation d'un jeu vidéo mobile 3D
  - **Année 3 :** Réalisation d'un jeu vidéo full 3D

## SOFTWARES

- ➔
- Suite Adobe (*Photoshop et Illustrator*)
  - Programmation (*Python, C-sharp et C++*)
  - Aussi : Maya, Unreal, Unity, Zbrush, TV Paint...

## ➔ C'EST QUOI ÊTRE UN TECH-ART ?

Le **TECHNICAL ARTIST** a un métier situé au centre de la création de jeux vidéo, **à cheval entre la création artistique et la programmation**. Les aspects les plus techniques du métier doivent être maîtrisés (*outils de création, pipelines de production, contraintes techniques*).

Il est responsable des problèmes d'intégration et d'automatisation dans les équipes de développement, **une maîtrise de la programmation et du scripting** est donc de mise.

Il travaille également en collaboration avec le Directeur Artistique pour mettre en place le style graphique.

**Parties créatives** : création de matériaux procéduraux, shaders, systèmes de particules, effets spéciaux, habillage de jeux...

**Parties techniques** : intégration des différents métiers du jeu vidéo, conception et programmation de prototypes de jeu, réalisation d'outils d'aide à la conception et à l'édition de jeux...

## ➔ MÉTIER

- Artiste Technique/ Technical Artist

### **Fourchette de salaires**

Entre 45.000\$ (junior) à 150.000\$/an (senior) (*variable en fonction des compagnies, des compétences et de l'expérience*)

**Avec spécialisation possible en** : VR, UI, Animation, Environnement...

## ➔ MÉTIERS CONNEXES

- Level Designer, Level Art, Modeler, Texturer, Grooming Artist, Technical-Artist Jeu vidéo, Technical-Artist Animation, Technical-Artist VR/AR, VFX Artist...

## ➔ OPPORTUNITÉS FUTURES 🏆

- **Métier en pénurie et forte demande**

(*source : TechnoCompétences*)

- **Entreprises qui emploient à Montréal :**

- Jeu Vidéo : Ubisoft, EA, Warner, EIDOS, Gameloft, Ludia...
- Film & Animation : FrameStore, Cinesite, Rodéo FX, Mikros Image, Atelier Animation, Studio On Animation...

- **Tendances Métiers :**

Métier apparu au début des années 2000 du fait de l'importance de la montée en complexité des moteurs de jeux. L'augmentation de la partie Technique avec l'usage et l'apparition de moteurs comme OpenWorld.

- **Tendances Technologiques :**

Développement d'outils spécifiques pour le VR et AR dans les années à venir.

# ADMISSION INSCRIPTION

## INSCRIPTION A 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](http://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<sup>ème</sup> 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 demi-journée et aborde des thématiques telles que : la programmation, 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 9h00-13h00 (4h au total environ)

- QCM Culture générale et spécialisée Jeu (1h00)
- Épreuve de logique et mathématique (1h00)
- Épreuve Modélisation (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.

## DESCRIPTIF DU PROGRAMME (2.045h)

1.890 HEURES

### COURS OFFICIELS

#### 1<sup>ÈRE</sup> SESSION

- Rôle de l'artiste technique 1
- Histoire du film 3D + Jeu 1
- Initiation à la programmation 1
- Anglais 1
- Graphisme 2D 1
- Modélisation d'objets 3D 1
- Création d'environnement 3D 1

#### 2<sup>ÈME</sup> SESSION

- Histoire du film 3D + Jeu 1
- Initiation à la programmation 2
- Rédaction de document technique
- Graphisme 2D - 2
- Modélisation d'objets 3D - 2
- Création d'environnement 3D - 2

#### 3<sup>ÈME</sup> SESSION

- Programmation dans Unity 1
- Communication 1
- Modélisation de personnages 3D - 1
- Modélisation d'objets 3D - 3
- Création d'environnement 3D - 3
- Gestion de projet 1

#### 4<sup>ÈME</sup> SESSION

- Anglais 2
- Modélisation de personnages 3D - 2
- Modélisation d'objets 3D - 4
- Programmation dans Unity 2
- Création d'environnement 3D - 4
- Gestion de projet 2

#### 5<sup>ÈME</sup> SESSION

- Communication 2
- Modélisation de personnages 3D - 3
- Modélisation d'objets 3D - 5
- Programmation dans moteur de jeu 1
- Création d'environnement 3D - 5
- Gestion de projet 3

#### 6<sup>ÈME</sup> SESSION

- Anglais 3
- Création d'environnement 3D - 6
- Modélisation de personnages 3D - 4
- Programmation dans moteur de jeu 2
- Modélisation d'objets 3D - 6
- Gestion de projet 4



+/\_ 155 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 **2.045 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'GAME

Programme NTL IM : Réalisation artistique et technique de jeux vidéo

ADMISSION  
SUR CONCOURS  
ANNÉE PRÉPARATOIRE



INITIATION !

+ DE 450 H  
DE COURS

→ DÉCOUVERTE  
DES MÉTIERS  
DÉDIÉS  
À L'ANIMATION  
ET AU JEU VIDÉO

→ PRÉPARATION  
AUX CONCOURS

→ PROJET  
PERSONNEL

ADMISSION  
SUR CONCOURS  
CYCLE AEC



FONDAMENTAUX

630 H  
DE COURS  
+ DE 51 H  
D'ATELIERS

→ RÉALISATION  
D'UN JEU VIDÉO  
PLATEFORME  
2D

STAGE  
OPTIONNEL



CONSOLIDATION

630 H  
DE COURS  
+ DE 51 H  
D'ATELIERS

→ RÉALISATION  
D'UN JEU VIDÉO  
MOBILE 3D

STAGE  
1 MOIS ET +



MISE EN PRATIQUE

630 H  
DE COURS  
+ DE 51 H  
D'ATELIERS

→ RÉALISATION  
D'UN JEU VIDÉO  
FULL 3D

STAGE  
2 MOIS ET +



CONCOURS  
RUBIKA  
CYCLE AEC

OU

CONCOURS  
ÉCOLES D'ARTS  
OU  
RÉORIENTATION

# MONTRÉAL, PLAQUE TOURNANTE DE LA CRÉATIVITÉ

INDUSTRIE  
JEU VIDEO



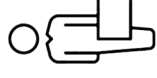
**5ÈME CENTRE  
MONDIAL DE PRODUCTION  
EN JEUX VIDÉOS**  
*(Tokyo, Londres, San Francisco, Austin)*



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



**+77.300\$<sup>CAN</sup>  
SALAIRE MOYEN,  
EMPLOI HAUTE  
VALEUR AJOUTÉE**



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

INDUSTRIES  
ANIMATION  
VFX/CFX



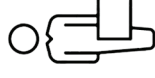
**1 DES 4 CENTRES  
MONDIAUX DE PRODUCTION  
EN EFFETS SPÉCIAUX**  
*(Royaume-Uni, Californie et Colombie-Britannique)*



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



**+63.500\$<sup>CAN</sup>  
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**