



Chargée, chargé de cours - Design de niveau de jeu NTL.18 (Projet intégrateur)

Identification du concours
Titre d'emploi Chargée, chargé de cours - Design de niveau de jeu NTL.18 (Projet intégrateur)
Numéro de référence FC-2025-574-1461
Numéro de la discipline 574
Discipline Animation 3D et synthèse d'images
Secteur d'enseignement Formation continue
Année/Session 2025
Type de cours Null
Affichage
Début d'affichage 2025-02-27
Fin d'affichage 2025-03-09
Détails
Le Campus ADN est un centre de formation collégial public établi depuis plus de 15 ans. Situé à Montréal, il offre des programmes menant à des attestations d'études collégiales, ainsi que de la formation sur mesure pour les entreprises. Notre équipe est formée d'un mélange parfait de professionnelles et professionnels de l'industrie du jeu vidéo et d'une équipe administrative expérimentée. Tu as de l'expérience dans l'industrie du jeu et tu souhaites partager ton expertise ? Tu recherches un environnement stimulant? L'enseignement est ton prochain défi à relever ! Le temps que tu pourrais nous consacrer ne correspond pas aux heures indiquées dans la description? Nous sommes intéressés à en discuter avec toi. Dans le cadre d'une attestation d'études collégiales (AEC) en « Design de niveau de jeu » - NTL.18, la Direction de la formation continue du Cégep de Matane requiert les services de personnes chargées de cours pour une charge d'enseignement à temps partiel à la session 3. Dans le projet intégrateur, la mission de chaque personne étudiante est de s'intégrer au sein d'une équipe de production et apprendre à devenir proactive et à assumer les responsabilités qui lui sont assignées en design de niveau de jeu (level design). Nous recherchons 2 personnes pour occuper les rôles suivants auprès des étudiantes et étudiants dans ce projet :

Responsable du Design de niveau - Implication d'environ 8 heures/semaine

Cette personne doit superviser les étudiantes et étudiants en Design de niveau pour la production d'un jeu vidéo. Elle doit les conseiller dans leur design de niveau en fonction des besoins du projet et les aider à régler les problèmes en cours de production.

Productrice ou producteur en jeux vidéo - Implication d'environ 10 heures/semaine

Cette personne doit superviser l'ensemble de la production d'un jeu vidéo réalisé par les étudiantes et étudiants au cours de la 3e session. Elle doit interagir avec les responsables de tous les départements, notamment Design de niveau, Modélisation 3D, Animation 3D et Son. Elle doit s'assurer du suivi de l'échéancier de production, gérer les rencontres hebdomadaires pour les suivis de production et prendre les décisions nécessaires au bon déroulement de la production.

Situé au cœur de Montréal, le Campus ADN te propose de belles conditions pour une charge de cours :

- Fonds de pension
- Salaire selon la convention collective en vigueur en fonction de votre scolarité et de vos expériences pertinentes
- Flexibilité d'horaire (on peut s'adapter à vos contraintes d'emploi)
- Accès direct par le métro Berri-UQAM
- Proximité de tous les services, restos, etc.

Notre établissement s'engage à assurer la représentation de sa communauté; par conséquent, le Cégep de Matane invite les candidatures des femmes, des personnes handicapées, des membres des minorités visibles et ethniques et des peuples autochtones. Les personnes handicapées peuvent recevoir de l'assistance pour le processus de présélection et de sélection si elles le désirent.

Qualifications requises

Diplôme terminal de premier cycle universitaire dans la discipline concernée ou une combinaison d'expérience de travail et de formation jugée pertinente.

Test requis

Test de français

Exigences particulières

- Avoir une connaissance, une expérience de travail et une expertise en production de jeu vidéo et de façon plus spécifique, en design de niveau de jeu;
- Bonne connaissance et maîtrise du logiciel Unreal;
- Démontrer des aptitudes pédagogiques;
- Avoir de bonnes aptitudes en communication interpersonnelle.

Plus spécifiquement pour le rôle de productrice ou producteur :

- Expérience en gestion de production en jeux vidéo;
- Bonne compréhension de la modélisation 3D et de l'animation 3D.

Remarques

Pour postuler, veuillez joindre les documents suivants au plus tard le 9 mars 2025 à l'attention de Karine Lebrun:

- Lettre de présentation
- Curriculum vitae à jour
- Diplômes et relevés de notes
- Évaluation comparative effectuée hors du Québec, si applicable



Pour toute question en lien avec l'affichage, veuillez communiquer avec Nicolas Gareau au gareau.nicolas@lecampusadn.com.

Nous remercions toutes les personnes qui poseront leur candidature, mais ne communiquerons qu'avec celles retenues pour une entrevue.

Détails du concours

Lieu de travail

Campus ADN Montréal

Entrée en fonction prévue

2025-03-31

Concours formation continue

Numéro du cours

574-A14-MT

Titre du cours

Projet intégrateur de fin d'études en design de niveau de jeu

Nombre d'heures

270 heures réparties entre plusieurs personnes, co-enseignement

Cours assuré ou probable

Cette offre d'emploi est conditionnelle au nombre suffisant d'inscriptions.

Durée de l'emploi prévue

31 mars au 12 juillet 2025