



# Chargé.e de cours - Modélisation 3D

Cégep du Vieux Montréal

📍 1501 Rue de Bleury, Montréal, Québec H3A 2J2

👤 1 Poste disponible

📅 Publié à l'externe le : 26 juin 2026

📅 Publié à l'interne le : 26 juin 2026

📅 Expire à l'externe le : 9 juillet 2026

📅 Expire à l'interne le : 9 juillet 2026

## DESCRIPTION DU POSTE

Le Campus ADN est un centre de formation collégial public établi depuis plus de 20 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 professionnel.les de l'industrie du jeu vidéo jumelé.e.s à une équipe administrative expérimentée.

Le Campus ADN requiert les services des chargées ou chargés de cours pour les cours suivants :

**Programme d'études :** AEC Animation 3D orientée jeu vidéo – NTL 19

**Cours :**

• **574-M01-MT Histoire du jeu vidéo**

Durée : 45 heures sur 15 semaines

Cible d'apprentissage : identifier et comprendre les étapes de l'histoire du jeu vidéo

• **574-M02-MT Introduction à l'animation 3D**

Durée : 45 heures sur 15 semaines

Cible d'apprentissage : maîtriser les bases de l'animation 3D

Logiciels/langages enseignés : Maya

• **574-M16-MT Conception de personnages et d'environnements**

Durée : 30 heures sur 10 semaines

Cible d'apprentissage : maîtriser les bases de la sculpture numérique

Logiciels/langages enseignés : Zbrush

**Programme d'études :** AEC Animation 3D orientée jeu vidéo - NTL.20

**Cours :**

• **574-A01-MT Histoire du jeu vidéo**

Durée : 45 heures sur 15 semaines

Cible d'apprentissage : identifier et comprendre les étapes de l'histoire du jeu vidéo

• **574-A06-MT Création de système animable (rigs)**

Durée : 45 heures sur 15 semaines

Cible d'apprentissage : maîtriser la création de Rig (armature) de base

Logiciels/langages enseignés : Python

📅 Entrée en fonction :  
7 septembre 2026

📁 Type d'emploi  
Contrat

📍 Emplacement  
Sur les lieux du travail

👥 Syndiqué :  
Oui

### Documents requis

✔️ CV

### Documents facultatifs

✔️ Lettre de motivation

• 574-A07-MT **Principes fondamentaux de l'animation 60 heures**

Durée : 60 heures sur 15 semaines

Cible d'apprentissage : maîtriser les bases de l'animation à travers les différents principes fondamentaux de l'animation

Logiciels/langages enseignés : Maya

• 574-A16-MT **Design et développement d'outils**

Durée : 45 heures sur 15 semaines

Cible d'apprentissage : maîtriser la programmation de base pour développer des outils de production

Logiciels/langages enseignés : Python

**Information importante :**

Le Campus ADN doit confirmer l'atteinte du nombre minimal de personnes étudiantes avant de lancer officiellement la cohorte.

**Diplôme requis :**

Baccalauréat dans la discipline OU Combinaison de formations et d'expériences de travail pertinentes

**Expérience :** 3 ans d'expérience pertinente

**Atout :** Expérience en pédagogie

**Résumé des tâches et responsabilités :**

- Planification et prestation de cours ;
- Évaluation des apprentissages ;
- Encadrement des étudiant.e.s et de stagiaires ;
- Participation aux différents comités organisationnels et pédagogiques ;
- Participation à des rencontres pédagogiques ;
- Évaluation, développement et mise à jour du programme

**Qualités et aptitudes personnelles :**

- Avoir une grande facilité à communiquer en groupe ;
- Avoir la volonté de se perfectionner ;
- Faire preuve d'organisation, d'autonomie & capacité de travailler en équipe ;
- Avoir un bon esprit de synthèse ;
- Dynamisme, capacité de motiver un groupe et de transmettre des connaissances ;
- Aisance dans les relations humaines, écoute et empathie ;
- Avoir une grande maîtrise du français écrit et oral.

Les personnes intéressées par cette offre d'emploi sont priées de faire parvenir leur CV par courriel à [gareau.nicolas@lecampusadn.com](mailto:gareau.nicolas@lecampusadn.com) au plus tard le 9 juillet 2026.

**AVANTAGES**



Quartier Urbain



Assurances collectives



Régime de retraite