

Département d'histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels

Majeure en études du jeu vidéo
Cheminement prévu pour le programme

Structure du programme :

<https://admission.umontreal.ca/programmes/majeure-en-jeu-video/structure-du-programme/>

Ce cheminement ci-dessous est suggéré pour le plein temps.

Pour le temps partiel, décalez le cheminement en priorisant les cours obligatoires et ceux servant de préalable.

Veillez à respecter le minimum de crédits requis sans dépasser le maximum permis, par bloc à option.

**Cours servant de préalable à d'autres cours.*

Automne 1 ^{re} année	Hiver 1 ^{re} année
*IFT 1119 Initiation à la programmation de jeux vidéo (OBL - Bloc 70B - 3 crédits)	*DEJ 1101 (A) Intro. au design de jeux vidéo (OBL – Bloc 70B – 3 crédits) <i>Préalable : IFT1119</i>
*JEU 1001 Histoire du jeu vidéo 1 (des origines aux années 1990) (OBL – Bloc 70A – 3 crédits)	*JEU 1002 Analyse vidéoludique (OBL – Bloc 70A – 3 crédits) <i>Préalable : JEU 1008</i>
JEU 1007 Processus de création vidéoludique (OBL – Bloc 70A – 3 crédits)	JEU 1011 Histoire du jeu vidéo 2 (des années 1990 à aujourd'hui) (OBL – Bloc 70A – 3 crédits) <i>Préalable : JEU 1001</i>
*JEU 1008 Culture et documentation vidéoludique (OBL – Bloc 70A – 3 crédits)	*MUS1327 Initiation à l'audio pour le jeu vidéo (OBL – Bloc 70B – 3 crédits)
*JEU 1103 Scénarisation de jeu vidéo (OBL – Bloc 70B – 3 crédits)	3 crédits à option (Bloc C ou D)

Automne 2 ^e année	Hiver 2 ^e année
ART 2101 Expression graphique numérique (OBL – Bloc 70B – 3 crédits)	JEU 2101 Projet de création (OBL – Bloc 70B – 6 crédits) <i>Préalables : DEJ1101, IFT1119, JEU1103 et MUS1327</i>
JEU 1003 Jeu vidéo et cinéma (OBL – Bloc 70A – 3 crédits)	6 crédits à option (Bloc C ou D)
JEU 2001 Questions théoriques en études du jeu (OBL – Bloc 70 A – 3 crédits) <i>Préalable : JEU 1002</i>	3 crédits au choix (Bloc Z)
6 crédits à option (Bloc C ou D)	