

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).

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. Ils travaillent activement dans l'industrie du jeu vidéo. 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.

Les outils les plus perfectionnés sont mis à ta disposition (*1 ordinateur avec tous les logiciels/personne*) 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 TECH-ART d'excellence sur 3 ans**, nommé «**Réalisation d'outils techniques pour Assets Artistiques**» (en cours de certification par le Ministère de l'Éducation Québécoise).

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

🇪🇺 • **180 Crédits Européens** : Level 4 European Qualification Framework.

LES VALEURS DE RUBIKA

➔ • **Partis pris Pédagogiques**
Nous accordons beaucoup d'importance au nombre d'heures de cours délivrées (*plus que pour 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 (*Français, Indiens et Canadiens*)
- Échange inter-campus (*Valenciennes, Inde, Montréal*)
- Classe limitée 22/25 étudiants

• **Favoriser le lien avec le monde professionnel**

- Tous nos intervenants sont des professionnels dans les secteurs du Jeu Vidéo, du Graphisme et du Cinéma.
- Rencontre avec des professionnels et Studios (*visites de Compagnies, 5@7 Pros...*)
- Challenges étudiant(e)s via la participation à des Concours (*Game Jam etc...*)

PÉDAGOGIE (2.045H)

➔ **ARTISTIQUE 3D**

- 10%

TECHNIQUE/PROG.

- 65%

GESTION DE PROJET

- 15%

CRÉATIVITÉ ET CULTURE

- 10%

LANGUES

- Anglais ou Français

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...

➔ 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 À L'EXAMEN D'ENTRÉE :

- ➔ **Date d'examen sur Campus à Montréal :** Le 30 Mars 2019 avec une préparation aux concours les 23 et 24 Mars 2019.
- Date d'examen à distance :** Tout le mois de Mars et Avril 2019 avec une préparation aux concours les 23 et 24 Mars 2019 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 - peu importe laquelle (*Province du Québec*) 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 10/20 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 (coef. 20% - 1h)
- Épreuve de logique/programmation (En cours d'élaboration)
- Épreuve spécialisée (En cours d'élaboration)
- Entretien avec Portfolio et questions en anglais (coef. 40% - 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

1.890 HEURES

COURS OFFICIELS

1^{ÈRE} 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

3^{ÈME} 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

5^{ÈME} 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

2^{ÈME} 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

4^{ÈME} 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

6^{ÈME} 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



ATELIERS SUPPLÉMENTAIRES

- Créativité
- Culture
- Thématiques annuelles

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 s'étalera sur **33 mois**. Les semaines de cours sont en moyenne de 30 heures. Le coût par session est de **6.850\$** pour un total annuel de **13.700\$** (*correspondant à 2 sessions*).

Selon ton profil, l'Aide Financière aux Études du ministère de l'éducation (**AFE**) peut s'élever jusqu'à **27.000\$** en prêts.