

Sciences du multimédia et des jeux vidéo

Qualités et compétences professionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Créativité • Débrouillardise • Logique • Esprit analytique • Aptitudes mathématiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Sens de l'organisation • Capacité à travailler en équipe • Rigueur, minutie • Bonne communication • Capacité d'abstraction
Verbes d'action	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir • Créer • Transférer • Programmer • Développer • Effectuer la maintenance • Corriger 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler • Rechercher • Gérer • Planifier • Rédiger • Modéliser • Implanter
Expériences liées à la formation	<ul style="list-style-type: none"> • Projet de fin de DEC en lien avec l'informatique ou l'imagerie • Projets universitaires 	
Expériences professionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Expériences professionnelles dans le domaine télévisuel, les jeux vidéo • Expériences professionnelles en informatique 	
Autres expériences pertinentes	<ul style="list-style-type: none"> • Projets personnels en informatique • Projets personnels en lien avec la création • Création de jeux mobiles (IOS, Android) • Implication au sein de l'AGES ou autres associations étudiantes 	
Atouts particuliers	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences en programmation et en traitement de l'image, outils 3D • Jeux : Unity 3D, Unreal • Milieu d'animation et outils d'animation : Maya, 3DS Max, Adobe Animate, Adobe After Effects, Revit, FBX 	