

ANNÉE PRÉPARATOIRE EN ART NUMÉRIQUE

«Découverte des métiers de l'Animation et du Jeu vidéo»

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**.

LES VALEURS DE RUBIKA



• Partis pris Pédagogiques

Nous accordons beaucoup d'importance au nombre d'heures de cours délivrées

• 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.
- Rencontres avec des professionnels et Studios (*visites de Compagnies, 5@7 Pros...*)
- Challenges étudiant(e)s via la participation à des Concours (*Game Jam etc...*)

C'EST QUOI UNE PRÉPA ?



L'année préparatoire en Art Numérique à Rubika Montréal est **dédiée aux métiers de l'Animation 2D/3D et du Jeu vidéo**. Elle te permettra d'acquérir une **formation artistique traditionnelle et de développer des compétences techniques** spécifiques aux Arts Numériques dont l'évolution constante est prise en compte dans nos formations. **C'est une année de Découverte et d'Initiation !** Elle t'offrira la possibilité de te tester afin de déterminer si ces secteurs d'activités t'intéressent réellement.

ANNÉE PRÉPARATOIRE EN ART NUMÉRIQUE

«Découverte des métiers de l'Animation et du Jeu vidéo»

COMMENT S'ARTICULE LA FORMATION ? 🤔

Tout en conservant une part nécessaire d'enseignements généraux et fondamentaux, ton développement créatif personnel y tient également une place importante.

3 axes fondamentaux d'enseignements s'articulent au sein de ton année préparatoire :

- 1) Découverte des métiers de l'Animation et du Jeu Vidéo
- 2) Préparation aux concours d'entrée et d'un portfolio
- 3) Réalisation d'un projet personnel

DESCRIPTIF DU PROGRAMME

La polyvalence de cette formation te permettra d'apprendre et de découvrir les techniques artistiques essentielles :

COURS OFFICIELS (En cours de validation)

CULTURE GÉNÉRALE

- Histoire de l'Animation
- Histoire des Jeux Vidéos

ANIMATION

- Dessin d'observation
- Dessiner un personnage
- Couleur
- Introduction à la sculpture
- Typographie
- Perspective et Décors
- Introduction à l'Animation

JEU VIDÉO

- Initiation à la programmation
- Initiation à la Suite Adobe
- Graphisme 3D
- Board Game
- Introduction à Unity
- Sound Design

ACCOMPAGNEMENT

- Création d'un projet personnel
- Réalisation de ton portfolio
- Préparation aux concours



450 HEURES

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 Mars et débutent au mois de Septembre (*congés en Décembre et Mars*).

FRAIS DE SCOLARITÉ

Le programme s'étalera sur **7 mois**. Le nombre de cours sera de **450 heures**. Le coût total annuel est de **8.800\$**.

ANNÉE PRÉPARATOIRE EN ART NUMÉRIQUE

«Découverte des métiers de l'Animation et du Jeu vidéo»

INSCRIPTION A 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

➔ S'il n'est pas indispensable que tu sois doué.e en dessin, ta motivation, ton projet professionnel et ton goût prononcé pour ces univers artistiques sont essentiels.

Pour être admis-e, tu dois être titulaire d'un diplôme d'études secondaires 5 (*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 😊 !

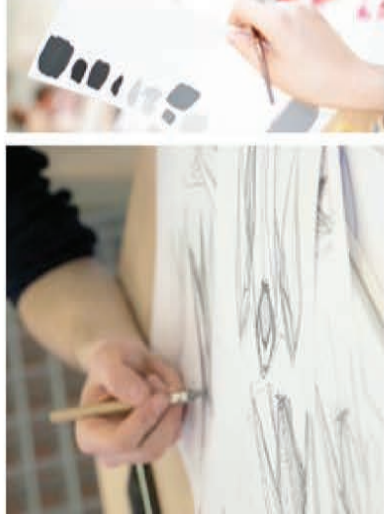
1 JOURNÉE de 9h00-16h00

- QCM Culture générale et spécialisée
- Épreuve de dessin d'observation
- Épreuves spécialisées (*En cours d'élaboration*)
- Entretien avec Portfolio et questions en anglais
(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.

ANNÉE DE PRÉPA



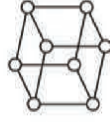
3 AXES FONDAMENTAUX

- **Découverte** des métiers dédiés à l'Animation et au Jeu Vidéo
- **Préparation** aux Concours
- **Réalisation** d'un projet personnel



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir une formation **artistique traditionnelle**
- Développer des **compétences techniques**
(mise à jour en fonction des évolutions technologiques)



POLYVALENCE DES COURS

- **Personnage**
(morphologie, initiation au character design et à l'Animation...)
- **Décor et mise en scène**
- **Dessin analytique & développement visuel**
(dessin d'observation, textures & matériaux, couleur...)
- **Outils numériques 2D/3D**
(Suite Adobe : Photoshop, Illustrator, Maya, Unreal/Unity...)
- **Culture générale** artistique du film et du jeu vidéo



RUBIKA
MONTRÉAL

MONTRÉAL, PLAQUE TOURNANTE DE LA CRÉATIVITÉ

INDUSTRIE
JEU VIDEO



**5ÈME CENTRE
MONDIAL DE PRODUCTION
EN JEUX VIDÉOS**
(Tokyo, Londres, San Francisco, Austin)



**+10.000
EMPLOIS
À TEMPS PLEIN
EN 2018**



**+77.300\$^{CAN}
SALAIRE MOYEN,
EMPLOI HAUTE
VALEUR AJOUTÉE**



**+41% EMPLOIS
AU CANADA SE
TROUVENT À MTL**
(Suivi par Vancouver et Toronto)

INDUSTRIES
ANIMATION
VFX/CFX



**1 DES 4 CENTRES
MONDIAUX DE PRODUCTION
EN EFFETS SPÉCIAUX**
(Royaume-Uni, Californie et Colombie-Britannique)



**+4.500
EMPLOIS
À TEMPS PLEIN
EN 2018**



**+63.500\$^{CAN}
SALAIRE MOYEN,
EMPLOI HAUTE
VALEUR AJOUTÉE**



**+65%
AUGMENTATION
EMPLOIS D'ICI
2020**

RUBIKA MONTRÉAL