



INSTITUT
GRASSET

CAMPUS TECHNIQUE
DU COLLÈGE ANDRÉ-GRASSET

L'accélérateur
de tes ambitions



AEC NTL.1K

Réalité virtuelle et augmentée

EN BREF	Formation intensive réservée aux adultes
	Durée de 1080 heures données en trois sessions
	Sanction : Attestation d'études collégiales (AEC)
LOGICIELS	Unreal, Unity, Premiere Pro, After Effects, Maya et +

Objectifs du programme

Spécialiste en réalité virtuelle et augmentée est un programme de 1080 heures, offert sur trois sessions, qui vise trois objectifs:

- Former des spécialistes de la RV/RA/RM* qui sont des développeurs "full stack", possédant à la fois une maîtrise des langages de programmation pertinents (back-end) et une efficacité avancée en matière de conception graphique et d'animation 3D (front-end).
- Former des spécialistes de la RV/RA/RM* qui soient hautement qualifiés dans les différentes technologies contemporaines de VR/RA/RM et dans leur évolution et leur développement imminents.
- Former des spécialistes de la RV/RA/RM* capables de travailler dans divers secteurs liés aux médias, tels que les studios de conception de jeux, les établissements d'enseignement, les fabricants industriels, les sociétés de médias, la publicité, etc.

Le programme comprend un stage en entreprise de 120 heures.

***Réalité virtuelle (RV) :** environnement complètement numérique. Casque de réalité virtuelle requis (ex. Oculus).

***Réalité augmentée (RA) :** Superposition d'éléments numériques sur la réalité (ex.: Pokémon Go, etc.).

***Réalité mixte (RM) :** Mélange d'éléments numérique dans la réalité. Paire de lunettes de réalité mixte requise (ex. HoloLens).

Clientèle visée

Le programme *Spécialiste en réalité virtuelle et augmentée* intéressera les personnes qui ont un intérêt marqué pour les nouvelles technologies et qui ont le goût d'effectuer un travail dans une industrie en grande croissance en faisant appel à leurs capacités techniques et à leur créativité.



RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

Calendrier et frais

L'information est disponible sur le site :
institut-grasset.qc.ca
onglet programmes

Prêts et Bourses

Les étudiants québécois ou résidents permanents inscrits à temps plein à l'Institut Grasset peuvent sous certaines conditions bénéficier du programme des prêts et bourses du ministère de l'Éducation, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. Ils peuvent estimer leur montant de prêts et bourses avec le simulateur de calcul :
<http://www.afe.gouv.qc.ca>

Bureau de l'admission

220, av. Fairmount Ouest
Montréal (Québec) H2T 2M7
Téléphone: 514 277-6053
Télécopieur: 524 277-4027
institut@grasset.qc.ca



Perspectives professionnelles

- Programmeur VR/AR/MR
- Animateur 3D
- Développeur en médias interactifs
- Développeur multimédia
- Développeur de logiciel
- Développeur de jeu vidéo
- Designer en médias interactifs

Demandes d'admission

- En accédant au formulaire en ligne :
[institut-grasset.qc.ca / onglet inscrivez-vous.](http://institut-grasset.qc.ca/onglet_inscrivez-vous)
- En prenant rendez-vous avec la conseillère aux admissions par téléphone 514 277-6053, 2211 ou par courriel : institut@grasset.qc.ca

Conditions d'admission

Pour être admis au programme de *réalité virtuelle et augmentée*, il faut :

- Posséder un Diplôme d'études secondaires (DES) ou un Diplôme d'études professionnelles (DEP) ou une formation jugée suffisante par l'Institut et qui satisfait à l'une des conditions suivantes :
 - Avoir interrompu ses études pendant au moins deux sessions consécutives ou une année scolaire ;
 - Être visé par une entente conclue entre le collège et un employeur ou par un programme gouvernemental ;
 - Avoir fait au moins une année d'études postsecondaires échelonnée sur une période d'un an ou plus.



INSTITUT
GRASSET
CAMPUS TECHNIQUE
DU COLLÈGE ANDRÉ-GRASSET

institut-grasset.qc.ca