

BASA | Se procurer le matériel informatique

ORDINATEUR, ACCESSOIRES ET LOGICIELS

Vous devez posséder ou faire l'acquisition d'un équipement informatique équivalent ou supérieur aux normes fixées par la direction du programme. Cette exigence changeant chaque année, nous vous conseillons donc d'attendre votre offre d'admission avant de procéder à l'achat du matériel.

**Si vous avez été admis conditionnellement,
l'achat de l'équipement ne constitue aucunement
une confirmation de l'admission.**

DESCRIPTION DU MATÉRIEL REQUIS

Ordinateur

Vous avez le choix de poursuivre votre baccalauréat à l'aide :

1. Achat d'un ordinateur : un ordinateur spécifiquement choisis pour les étudiants du baccalauréat en art et science de l'animation, commandé et acheté par l'intermédiaire de la Coop Zone. Vous profiterez ainsi, de prix concurrentiels, du soutien offert par les techniciens en informatique de l'École tout le long de vos trois années d'études et réaliserez vos productions sans inquiétude.

Vous devrez aussi vous procurer les logiciels requis par le programme (voir *trousse plus bas*)

2. Utilisation d'un ordinateur personnel ou que vous prévoyez acheter. Cet ordinateur doit avoir la configuration minimale pour poursuivre des études au baccalauréat en art et science de l'animation :

- Ordinateur d'architecture 64 bits
- Processeur Intel®
- 16 Go mémoire vive
- 1 disque dur de 256 Go pour système d'exploitation (de type SSD recommandé)
- 1 disque dur de 1 To 7200 trs/min pour données
- Carte vidéo Nvidia, certifiée The Foundry et Autodesk (minimum recommandé : 2D = RTX2070 3D = RTX 2080)
- 1 moniteur principal (recommandé : 22-24", 1080p.)
- 1 moniteur d'appoint recommandé (au choix)

- Carte réseau
- Casque et microphone pour ordinateur

Vous devrez aussi vous procurer les logiciels requis par le programme (voir *trousse plus bas*)

Les portables ne sont pas acceptés dans ce programme.

Un maximum de 2 écrans par étudiant sera permis lorsque nous pourrons nous installer de nouveau dans les ateliers du programme.

Accessoires additionnels obligatoires

- **Une tablette graphique** (un petit format de tablette est adéquat)
- **Une webcam**
Note : si vous n'avez pas de webcam, l'utilisation de la caméra de votre téléphone est également possible.
- **Une table lumineuse** 8 ½ x 11 ou plus grand
- **Une barre à tenon** (pegbar disponible chez Coop Zone)
- **Un bras articulé pour téléphone**
Note : n'importe quelle méthode solide vous permettant de diriger la caméra de votre téléphone vers votre espace à dessin est acceptable.
- **Papier animation perforée** (disponible chez Coop Zone)
- **Casque et microphone** pour ordinateur

Commander l'ordinateur à la Coop Zone

Des instructions précises pour la commande de votre ordinateur seront disponibles sur le site Web de la Coop Zone, sous l'onglet *Informatique* dans la section « [Programme d'acquisition d'ordinateur](#) » du BASA. Le clavier, la souris et la garantie de trois ans fait partie du plan d'achat de l'ordinateur.

La trousse de logiciel et contenu numérique contient :

Compte tenu du coût important des logiciels utilisés dans le domaine, l'École de design négocie pour vous une formule d'utilisation de licences éducationnelles. L'installation de cette trousse de logiciels, avant le début des cours, assure à l'étudiant un bon départ pour la session.

L'étudiant doit prévoir un budget de **904,15\$*** avant les taxes pour la trousse de logiciels.

Liste des logiciels accessibles pour une durée de trois ans. L'accès est limité et partagé entre les étudiants du baccalauréat en art et science de l'animation** :

- Autodesk Education (Maya, Motion Builder)
- Arnold Renderer (inclus dans Maya 2020)
- ToonBoom Harmony 20, Storyboard Pro 7
- ZBrush 2020
- The Foundry Education Collective (Nuke, Mari, Modo, Cara VR and Katana)
- Houdini de Side Effects Software
- Marvelous Designer
- SpeedTree Cinema 8

- TV Paint
- Royal Render
- ShotGun
- RV
- LinkedIn Learning (Accès jusqu'au 30 avril 2023 ou à la fin de l'entente entre les parties)
- Gnomon
- Pluralsight Digital-Tutors
- Golaem Crowd
- RealFlow
- Substance Live (Algorithmic)
- Video Copilot
- CGTextures
- Banques de sons: Sound Ideas Series 6000 Library, Sound Ideas Cartoon Express

**Montant payé à l'automne 2019. Sujet à changement à l'automne 2020.*

*** Cette liste peut varier sans préavis.*

Adobe Creative Cloud 2020 et Adobe Stock Image

Comprend un accès à la suite Adobe Creative Cloud 2020 et Adobe Stock Image durant la période du 29 août 2020 au 28 août 2021 selon l'entente conclue entre l'École de design de l'Université Laval et la compagnie Adobe.

N.B. Si vous avez un compte Adobe, il est important d'ajouter votre adresse courriel prenom.nom.x@ulaval.ca dans votre Adobe ID en tant qu'adresse principale. Seulement les courriels de l'Université Laval (@ulaval.ca) seront utilisés.

En plus des logiciels inclus dans la trousse, tous les étudiants bénéficient gratuitement des produits suivants:

- **Office 365** (*Gratuit pendant les études - L'authentification se fait sur le site Web [Microsoft Office Online](#) à l'aide de votre UL (IDUL), suivi de @ulaval.ca, puis du mot de passe (NIP) rattaché à votre IDUL*)
- **Windows 10** (*L'authentification se fait sur le site Web : <https://ulaval.onthehub.com> à l'aide de votre UL (IDUL), suivi de @ulaval.ca, puis du mot de passe (NIP) rattaché à votre IDUL). Cette offre est valide aux étudiants seulement, et ce, même après qu'ils auront quitté l'Université. Il n'y a donc pas d'offre de soutien pour cette licence.*)

Paiement de la trousse de logiciels

Le montant total est payable par carte de crédit sur le site sécurisé [site sécurisé d'achat en ligne](#). Un lien vous sera transmis lors de l'achat de la trousse pour l'installation à distance des logiciels étant donné la situation présente du Covid-19.

Le paiement de la trousse de logiciels devra être effectué avant la livraison, au plus tard le 24 août 2020.

Avantage de la trousse de logiciel offert par l'École de design

TROUSSE DE LOGICIELS EXIGÉE POUR CE PROGRAMME	Je bénéficie du programme d'achat de logiciels offert par l'École de design	J'achète mes logiciels dans le commerce de mon choix
PRIX DES LOGICIELS	Prix très avantageux pour achats regroupés	Plus onéreux
INSTALLATION DES LOGICIELS	Oui, par le personnel technique	Non
RÉINSTALLATION DES LOGICIELS EN COURS D'ANNÉE, AU BESOIN	Oui, par le personnel technique	Non
SUPPORT TECHNIQUE LOGICIEL	Oui, si achat de l'ordinateur chez Zone mais limité si acheter chez un autre commerçant	Non
MISES À JOUR ANNUELLES	Oui, pour la plupart des logiciels	Non

Note aux étudiants étrangers

Il n'existe pas pour l'instant de procédure de financement prévue pour les étudiants étrangers. Ceux-ci doivent prévoir les sommes nécessaires, en dollars canadiens, pour l'achat de l'ordinateur portable et des logiciels.

EN CAS D'ABANDON DU PROGRAMME

Si vous décidez d'interrompre vos études au cours de la première session, vous pourrez vous faire rembourser une partie du montant de la trousse :

- **Abandon du programme avant le 9 novembre 2020, 23h59**
Remboursement du montant de la trousse à l'exception des frais d'installation des logiciels de 25 \$ et des logiciels activés.
- **Abandon du programme après le 9 novembre 2020 et avant le 25 janvier 2021, 23h59**
Remboursement de la moitié du montant de la trousse à l'exception des frais d'installation des logiciels de 25 \$ et des logiciels activés (Adobe CC).

Pour les modalités d'abandon, veuillez communiquer par courriel avec le Bureau de la gestion des études, à l'adresse etudes@design.ulaval.ca

Informations supplémentaires

Financement et assurances

Vous pouvez payer l'ordinateur par vos propres moyens ou par l'intermédiaire d'un prêt négocié dans une institution financière de votre choix.

Programme Avantage étudiant Desjardins

Vous trouverez l'information sur le programme de Financement Avantage étudiant Desjardins sous les rubriques Financement - Produits - Marge de crédit Avantage étudiant à l'adresse suivante :

<https://www.desjardins.com/particuliers/prets-marges-cartes-credit/financement-pour-etudiants/index.jsp>.

Si vous avez besoin d'aide, nous vous recommandons de consulter le [Bureau des bourses et de l'aide financière](#) de l'Université Laval.

Assurances

Il est très important de vérifier les modalités de votre police d'assurance actuelle ou de celle de vos parents, le cas échéant, pour savoir si votre futur ordinateur portable sera couvert contre le vol et les accidents. La souscription à une bonne police d'assurance supplémentaire pour votre ordinateur portable pourrait vous éviter de lourdes dépenses et bien des soucis.

Par ailleurs, l'assurance personnelle est essentielle pour couvrir les éventuels pertes ou vols des équipements empruntés au Comptoir de services de La Fabrique (appareils photo, etc.), dont vous serez entièrement responsable. Si vous ne détenez pas d'assurance, vous devrez rembourser la totalité de la valeur des équipements empruntés. La preuve d'assurance sera exigée avant l'emprunt de certains équipements.