



Université de
Sherbrooke

Faculté des sciences

Centre de formation en technologies de l'information

CeFTI
INF 711 – Veille technologique en jeu vidéo
Plan de cours
Hiver 2023

Enseignant

Vincent Echelard

Courriel : vincent.echelard@usherbrooke.ca

Local : L1-15742

Disponibilités : Sur rendez-vous

Site Web du cours : <https://moodle.usherbrooke.ca>

Description officielle de l'activité pédagogique

Cibles de formation :	Acquérir une vision de l'avenir technique du domaine du jeu vidéo et de l'industrie québécoise en particulier par l'intermédiaire de conférences, d'ateliers et de classes de maître, portant sur des sujets à la fine pointe de l'actualité du domaine.
Contenu :	Veille technologique; conférences techniques; ateliers; classes de maître; visites industrielles. Collaboration étroite avec l'industrie du jeu québécoise.
Crédits :	1 crédit
Organisation :	45 heures de travail incluant 15 heures d'ateliers et de conférence, ainsi que 30 heures de veille technologique sur des sujets de pointes. Une partie des heures de veille technologiques sont associées au projet intégrateur.
Particularités :	Aucune

1. Présentation

1.1. Mise en contexte

Bien que faisant partie du grand secteur du développement logiciel, l'industrie du jeu vidéo possède des caractéristiques et fait face à des enjeux qui lui sont propres. Les informaticiennes et les informaticiens issus des programmes universitaires de premier cycle doivent acquérir un important complément de formation technique avant de pouvoir intégrer efficacement les équipes de développement du jeu vidéo. Le diplôme d'études supérieures spécialisées de 2e cycle en développement du jeu vidéo a pour fonction de compléter la formation de ces informaticiens pour faciliter leur intégration dans l'industrie.

1.2. Place du cours dans le programme

Ce cours s'inscrit dans le programme du diplôme d'études supérieures spécialisées de 2e cycle en développement du jeu vidéo, ainsi que dans la maîtrise en informatique cheminement jeu vidéo. Il a pour but d'initier les étudiants et les étudiantes à des concepts techniques de pointe importants pour l'industrie du jeu vidéo par l'intermédiaire de rencontres organisées avec des professionnelles et des professionnels de l'industrie.

1.3. Objectifs généraux

Parmi l'ensemble des objectifs des programmes d'études auxquels ce cours est associé, il participe à l'atteinte des objectifs suivants :

- acquérir des connaissances sur les méthodes et outils utilisés pour spécifier, concevoir et implanter des jeux vidéo, notamment en infographie et en simulation ;
- approfondir ses connaissances dans les technologies et les domaines impliqués dans le jeu vidéo dont l'infographie, le traitement d'images et de l'audio numérique, la synthèse d'images, l'animation 3D et l'intelligence artificielle ; et,
- se familiariser avec le contexte du jeu vidéo dans ses dimensions technologique et administrative.

1.4. Objectifs spécifiques

Après avoir complété ce cours, les étudiantes et les étudiants seront capables :

- aura été initié à différentes particularités technologiques de l'industrie du jeu vidéo et des industries connexes (p. ex, l'industrie de la simulation) ;
- sera capable de reconnaître l'importance de la veille technologique dans le monde du jeu

2. Organisation

2.1. Approche pédagogique préconisée

L'atteinte des objectifs d'apprentissage se fera par le biais :

- de la lecture de documents exposant des aspects théoriques et pratiques ;
- de la lecture de document présentant des études de cas ;
- de conférences techniques ;
- d'ateliers ;
- de classes de maître ; et,
- de visites industrielles.

2.2. Calendrier des activités

Le calendrier des conférences, des ateliers et des visites industrielles sera mis à jour sur le site Moodle du cours. Les autres activités liées à la veille technologique se feront dans le cadre du projet intégrateur.

2.3. Évaluation des apprentissages

Il s'agit d'un cours réussite ou échec dans lequel les étudiantes et les étudiants seront évalués en fonction de leur participation aux différentes activités d'apprentissage.

3. Matériel nécessaire pour l'activité pédagogique

Les étudiantes et les étudiants devront rechercher les documents nécessaires sur le Web et à travers les services de la bibliothèque.

4. Références

Ce cours ne comporte pas de source de référence spécifique.