



# Plan de cours

Cours :	INF711 – Veille technologique en jeu vidéo
Trimestre :	Hiver 2020
Enseignant :	Vincent Echelard

## 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.

## 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. Il a pour but d'initier les étudiants et les étudiantes à des concepts techniques importants pour l'industrie du jeu vidéo par l'intermédiaire de rencontres organisées avec des professionnels de l'industrie.

## 3. Descripteur du cours

Ce cours initie l'étudiante et l'étudiant à certaines particularités technologiques de l'industrie du jeu. L'étudiant sera mis en contact avec des professionnels de l'industrie du jeu vidéo, principalement 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.

## 4. Objectifs spécifiques

À la fin de cette activité pédagogique, l'étudiant :

- 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.



## 5. Contenu

### Contenu théorique

- conférences techniques ;
- ateliers ;
- classes de maître ;
- visites industrielles

### Contenu pratique

- Établir des liens avec des professionnels de l'industrie du jeu vidéo
- Intégration des concepts technologiques au sein du projet d'intégration

## 6. Approche pédagogique préconisée

Le cours comprendra :

- des ateliers portant sur les moteurs de jeu, en particulier sur celui utilisé lors du projet d'intégration. Cette année, ce moteur est le *Unreal Engine* de la compagnie *Epic Games* ;
- des conférences techniques touchant des enjeux techniques propres à l'industrie du jeu vidéo. Par exemple, des conférences portant sur la conception d'IA complexe ou l'intégration des données artistiques ;
- des visites industrielles incluant des classes de maîtres dans des entreprises œuvrant en jeu vidéo ou dans l'industrie de la simulation.

## 7. Évaluation de l'apprentissage

Modalités d'évaluation
<p>Ce cours est de type « Réussite ou échec ». Pour obtenir la mention « Réussite », les étudiantes et les étudiants devront satisfaire aux critères énoncés ci-dessous :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Être présent de façon active à l'ensemble des activités liées au cours INF 711 (<i>les absences pour cause de force majeure seront évaluées par la direction du CeFTI</i>).</li><li>• Intégration de certains concepts présentés au projet d'intégration</li></ul>



## 8. Contact électronique

Adresse de courriel : [vincent.echelard@usherbrooke.ca](mailto:vincent.echelard@usherbrooke.ca)

Identifiant Skype : **vechelard**