UDS Université de Sherbrooke

Baccalauréat en informatique – COOP – AUTOMNE - DDJV

Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver
IFT159 Analyse et programmation	**IFT209** (IFT159) Programmation système	Stage 1	**IFT215** (IFT159) Interfaces et multimédia	Stage 2	**IFT287** (aIFT232, IFT187) Exploitation de BD relationnelles	Stage 3	**IFT606** (MAT115,≥IFT585) Sécurité et cryptographie	Stage 4	INF700 Intro. Industrie du jeu vidéo	INF708 Processus de production jeu vidéo
IFT187 Éléments de bases de données	**IFT232** (IFT159) Méthodes de conception orientées objet		**IFT320** (IFT159+IFT209) Systèmes d'exploitation		**IFT313** (MAT115) Introduction aux langages formels		OPTION*		INF704 gestion de projet en jeu vidéo	INF709 Concepts spéc. prog. Jeu vidéo
IFT203 Informatique et société	**IFT339** (IFT159) Structures de données		**IFT359** (IFT159) Programmation fonctionnelle		**IFT585** (IFT339) Télématique		OPTION*		INF706 Concepts math/phys.	INF710 Projet intégrateur jeu vidéo
MAT115 Logique et mathématiques discrètes	**IGL201** (IFT159) Introduction Techniques et outils dével.		**IFT436** (IFT339) Algorithmes et structures de données		**IFT615** (IFT339,STT418) Intelligence artificielle		OPTION*		INF707 Concepts math/phys.	INF711 Veille techno. Jeu vidéo
STT418 Statistique appliquée	**MAT199** Algèbre linéaire appliquée en informatique		**IMN305** (IFT339 MAT199) Intro. Informatique graphique		**IFT630** (36 cr.) Processus concurrents et parallélisme		OPTION*		INF708 Processus de production jeu vidéo	INF712 Jouabilité en jeu vidéo
									INF737 Conception avancée objet avancé	INF713 Intégration médias num. jeu vidéo
									INF781 Intelligence artificielle appliquée	INF714 Prog. distribuée
Année 1			Année 2			Année 3			Longueuil Année 4	

() = préalables, a = antérieur, ≥ = concomitant, option* = choisir parmi la liste des cours à option du programme ou selon votre cheminement spécialisé incluant au moins 6 cr de projet informatique (page suivante)

Baccalauréat en informatique – cheminements: spécialisés ou général

Cybersécurité

- **IFT506** (H) Sécurité des systèmes
- **IFT507** (H) Sécurité des logiciels
- **IFT508** (A) Introduction aux attaques informatiques
- **IFT511** (A) Réactions aux attaques-analyse des attaques
- + 5 autres cours optionnels à choisir**

Génie logiciel

- **IGE401**(H) Gestion de projets
- **IGL301** (A) Spécification et vérification des exigences
- **IGL501** (A) Méthodes formelles en génie logiciel
- + 6 autres cours optionnels à choisir**

Intelligence artificielle

- **IFT599** (A) Science des données
- **IFT603** (A-H) Technique d'apprentissage
- **IFT607**(H) Traitement automatique des langues naturelles
- **IFT608** (H) Planification en intelligence artificielle
- + 5 autres cours optionnels à choisir**

Systèmes et réseaux

- **IFT504** (H) Architecture et organisation d'un ordinateur
- **IFT604** (A) Applications internet et mobilité
- **IFT605** (A) Systèmes répartis et multi-agents
- **IFT611** (H) Conception de systèmes temps réel
- +5 autres cours optionnels à choisir

Développement jeu vidéo (DDJV)

- **INF700** (A) – 2 cr Intro. à l'industrie du jeu vidéo
- **INF706** (A) – 2 cr Concepts mathématiques et physiques appliqués en jeu vidéo
- **INF708** (A) – 3 cr Processus de production jeu vidéo
- **INF710** (H) - 6 cr Projet intégrateur en jeu vidéo
- **INF711** (H) – 1cr Veille technologique en jeu vidéo
- **INF713** (H)- 2 cr Intégration des médias numériques en jeu vidéo

Général

- **9 cours à option à sélectionner

19 novembre 2024

Université de Sherbrooke

A = Automne
H = Hiver
** Voir la programmation pédagogique