UDS Université de Sherbrooke

Baccalauréat en informatique – COOP – AUTOMNE – DDJV- version 09

Automne – Année 1

- **IFT159** Analyse et programmation
- **IFT187** Éléments de bases de données
- **IFT203** Informatique et société
- **MAT115** Logique et mathématiques discrètes
- **STT418** Statistique appliquée

Hiver – Année 1

- **IFT209** (IFT159) Programmation système
- **IFT232** (IFT159) Méthodes de conception orientées objet
- **IFT339** (IFT159) Structures de données
- **IGL201** (IFT159) Introduction Techniques et outils dével.
- **MAT199** Algèbre linéaire appliquée en informatique

Été – Année 1

Stage 1

Automne – Année 2

- **IFT215** (IFT159) Interfaces et multimédia
- **IFT320** (IFT159+IFT209) Systèmes d'exploitation
- **IFT359** (IFT159) Programmation fonctionnelle
- **IFT436** (IFT339) Algorithmes et structures de données
- **IMN305** (IFT339 MAT199) Intro. Informatique graphique

Hiver – Année 2

Stage 2

Été – Année 2

- **IFT287** (aIFT232, IFT187) Exploitation de BD relationnelles
- **IFT313** (MAT115) Introduction aux langages formels
- **IFT585** (IFT339) Télématique
- **Intelligence artificielle** (choix entre IFT535 et IFT603)
- **IFT630** (36 cr.) Processus concurrents et parallélisme

Automne – Année 3

Stage 3

Hiver – Année 3

- **IFT606** (MAT115,≥IFT585) Sécurité et cryptographie
- OPTION*
- OPTION*
- OPTION*
- OPTION*

Été – Année 3

Stage 4

Automne – Longueuil Année 4

- INF700 Intro. Industrie du jeu vidéo
- INF704 gestion de projet en jeu vidéo
- INF706 Concepts math/phys.
- INF707 Concepts math/phys.
- INF708 Processus de production jeu vidéo
- INF737 Conception avancée objet avancé
- INF781 Intelligence artificielle appliquée

Hiver – Longueuil Année 4

- INF708 Processus de production jeu vidéo
- INF709 Concepts spéc. prog. Jeu vidéo
- INF710 Projet intégrateur jeu vidéo
- INF711 Veille techno. Jeu vidéo
- INF712 Jouabilité en jeu vidéo
- INF713 Intégration médias num. jeu vidéo
- INF714 Prog. distribuée

() = 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