Université de Sherbrooke

B.Sc. Informatique et sciences de l'image – COOP -DEC-TECH

Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne
IFT232 (IFT159) Méthodes de conception orientées objet	**IFT339** (IFT159) Structures de données	Stage 1	**IFT436** (IFT339) Algorithmes et structures de données	Stage 2	**IFT615** (IFT339,STT418) Intelligence artificielle	Stage 3	**IFT203** Informatique et société	Stage 4	OPTION*
IMN118 Fondements jeu vidéo 1 cr+ **IMN119** Acquisition médias num. 2 cr	**IMN259** IMN359≥IFT339 Analyse d'images		**IMN318** IMN359≥IMN119 Traitement de l'audionumé-rique		**IFT630** (36 cr.) Processus concurrents et parallélisme		**IFT599** (IFT339, STT418) Science des données		OPTION*
IMN359 (≥MAT194) Outils math. du traitement d'images	**IGL201** (IFT159) Introduction Techniques et outils dével.		**IMN305** (IFT339 MAT199) Intro. Informatique graphique		**IMN269** IMN259+ ≥(ROP542 +MAT417) Vision tridimension-nelle		**IFT603** (IFT339, STT418) Tech. apprentissage		OPTION*
MAT194 Calcul différentiel et intégral I	**MAT199** Algèbre linéaire appliquée en informatique		**STT418** Statistique appliquée		**MAT417** (IFT159, MAT199, MAT194) Méthodes numériques en algèbre lin.		**IMN505** (IMN305) Synthèse d'images photoréalistes		OPTION*
					ROP542 (MAT199, MAT194) Éléments d'optimisation		OPTION*		OPTION*
Année 1			Année 2			Année 3			

() = 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)

B.Sc.informatique et sciences de l'image– cheminements: spécialisé ou général

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

- **6 cours à option à sélectionner

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