UDS Université de Sherbrooke

B.Sc. informatique et sciences de l'image COOP –DDJV version 08

Année 1			Année 2			Année 3			Longueuil Année 4	
Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver
IFT159 Analyse et programmation	**IFT232** (IFT159) Méthodes conception orientées objet	Stage 1	**IFT215** (IFT159) Interfaces multimédia	Stage 2	**IFT603** (IFT339,STT418) Tech. apprentissage	Stage 3	**IFT203** Informatique et société	Stage 4	INF700 Intro. Industrie du jeu vidéo	INF708 Processus de production jeu vidéo
IFT187 Éléments de bases de données	**IFT339** (IFT159) Structures données		**IFT436** (IFT339) Algorithmes structures données		**IFT630** (36 cr.) Processus concurrents parallélisme		**IFT599** (IFT339, STT418) Science des données		INF704 gestion de projet en jeu vidéo	INF709 Concepts spéc. prog. Jeu vidéo
IMN118 Fond. jeu vidéo 1 cr+ **IMN119** Acquisition médias num. 2cr	**IMN259** IMN359≥IFT339 Analyse d'images		**IMN318** IMN359≥IMN119 Traitement l'audionumérique		**IMN269** (IMN259+ ≥(ROP542 +MAT417) Vision tridimensionnelle		**IMN505** (IMN305) Synthèse d'images photoréalistes		INF706 Concepts math/phys.	INF710 Projet intégrateur jeu vidéo
IMN359 (≥MAT194) Outils math. traitement d'images	**IGL201** (IFT159) Intro. Tech. outils dével.		**IMN305** (IFT339 MAT199) Intro. Info graphique		**MAT417** (IFT159, MAT199, MAT194) Méthodes numériques en algèbre lin.		OPTION*		INF707 Concepts math/phys.	INF711 Veille techno. Jeu vidéo
MAT194 Calcul différentiel et intégral I	**MAT199** Algèbre linéaire appliquée info		**STT418** Statistique appliquée		**ROP542** (MAT199, MAT194) Éléments d'optimisation		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

() = préalables, a = antérieur, ≥ = concomitant, option* = choisir parmi la liste des cours à option du programme ou selon votre cheminement spécialisé

B. 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