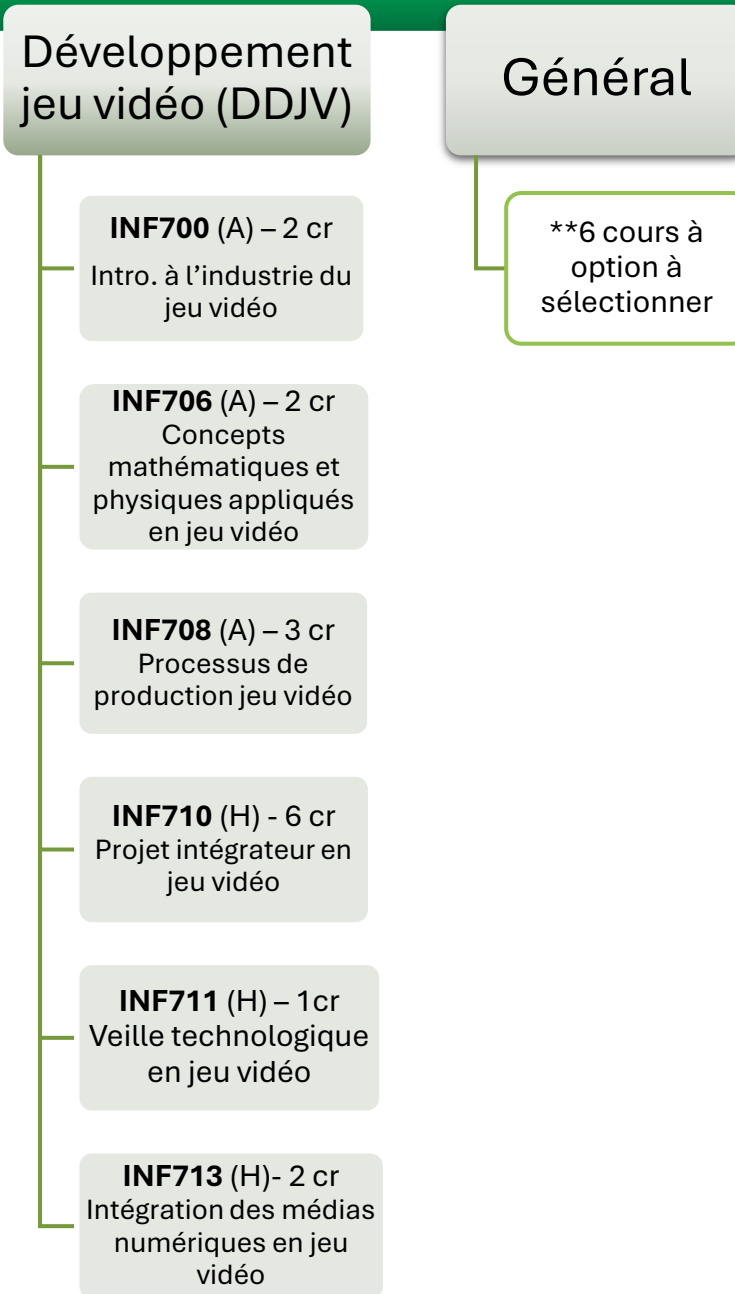


# B.Sc. informatique et sciences de l'image\* COOP -DDJV

<p><b>IFT159</b> Analyse et programmation</p> <p><b>IFT187</b> Éléments de bases de données</p> <p><b>IMN118</b> Fond. jeu vidéo 1 cr+ <b>IMN119</b> Acquisition médias num. 2cr</p> <p><b>IMN359</b> (<math>\geq</math>MAT194) Outils math. traitement d'images</p> <p><b>MAT194</b> Calcul différentiel et intégral I</p>	<p><b>IFT232</b> (IFT159) Méthodes conception orientées objet</p> <p><b>IFT339</b> (IFT159) Structures données</p> <p><b>IMN259</b> IMN359<math>\geq</math>IFT339 Analyse d'images</p> <p><b>IGL201</b> (IFT159) Intro. Tech. outils dével.</p> <p><b>MAT199</b> Algèbre linéaire appliquée info</p>	<p><b>IFT215</b> (IFT159) Interfaces multimédia</p> <p><b>IFT436</b> (IFT339) Algorithmes structures données</p> <p><b>IMN318</b> IMN359<math>\geq</math>IMN119 Traitement l'audio numérique</p> <p><b>IMN305</b> (IFT339, MAT199) Intro. Info graphique</p> <p><b>STT418</b> Statistique appliquée</p>	<p><b>IFT615</b> (IFT339, STT418) Intelligence artificielle</p> <p><b>IFT630</b> (36 cr.) Processus concurrents parallélisme</p> <p><b>IMN269</b> (IMN259+ <math>\geq</math>(ROP542 +MAT417) Vision tridimensionnelle</p> <p><b>MAT417</b> (IFT159, MAT199, MAT194) Méthodes numériques en algèbre lin.</p> <p><b>ROP542</b> (MAT199, MAT194) Éléments d'optimisation</p>	<p><b>IFT203</b> Informatique et société</p> <p><b>IFT599</b> (IFT339, STT418) Science des données</p> <p><b>IFT603</b> (IFT339, STT418) Tech. apprentissage</p> <p><b>IMN505</b> (IMN305) Synthèse d'images photoréalistes</p> <p>OPTION*</p>	<p>INF700 Intro. Industrie du jeu vidéo</p> <p>INF704 gestion de projet en jeu vidéo</p> <p>INF706 Concepts math/phys.</p> <p>INF707 Concepts math/phys.</p> <p>INF708 Processus de production jeu vidéo</p> <p>INF737 Conception avancée objet avancé</p> <p>INF781 Intelligence artificielle appliquée</p>	<p>INF708 Processus de production jeu vidéo</p> <p>INF709 Concepts spéc. prog. Jeu vidéo</p> <p>INF710 Projet intégrateur jeu vidéo</p> <p>INF711 Veille techno. Jeu vidéo</p> <p>INF712 Jouabilité en jeu vidéo</p> <p>INF713 Intégration médias num. jeu vidéo</p> <p>INF714 Prog. distribuée</p>				
Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver	Été	Automne	Hiver
Année 1			Année 2			Année 3			Longueuil Année 4	

( ) = préalables, a = antérieur,  $\geq$  = 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



A = Automne

H = Hiver

\*\* Voir la programmation pédagogique