

# Baccalauréat en SCIENCES DU MULTIMÉDIA ET DU JEU VIDÉO

FACULTÉ DES SCIENCES  
bacc.imagerie@USherbrooke.ca

## TRANSFORMER LE MONDE DES MÉDIAS NUMÉRIQUES ET DU JEU VIDÉO

- 1 ALLIEZ VOTRE CRÉATIVITÉ ET VOS APTITUDES MATHÉMATIQUES
- 2 DEVENEZ UNE CONCEPTRICE OU UN CONCEPTEUR DE LOGICIELS HAUTEMENT RECHERCHÉ PAR L'INDUSTRIE DES MÉDIAS NUMÉRIQUES
- 3 INNOVEZ DANS DES DOMAINES EN PLEINE ÉMERGENCE, TELS LES JEUX VIDÉO ET L'INDUSTRIE DU DIVERTISSEMENT, L'IMAGERIE MÉDICALE ET L'ENVIRONNEMENT

### Démarquez-vous

Unique au Canada, ce programme vise à former des informatiennes et informaticiens créatifs et qualifiés spécialisés dans les domaines des sciences de l'image, du son, de la vidéo et du jeu vidéo. Il vous rendra apte à concevoir et à réaliser des logiciels fiables et à mettre en œuvre des projets spécifiques au jeu vidéo, à l'infographie, au traitement d'images, à la vision par ordinateur, aux interfaces, à l'intelligence artificielle et à l'analyse d'images. Ainsi, ces outils vous permettront de mettre votre créativité et votre capacité d'abstraction au service du monde numérique et avoir un réel impact sur la vie des gens.

### Appliquez la théorie

Ce bac favorise l'application des acquis théoriques dans le cadre de travaux pratiques, de stages rémunérés en entreprise, ici ou à l'étranger, ainsi que lors de participations à des compétitions telles les *CS Games*.

### Exemples d'application

**Divertissement** : jeux vidéo, effets spéciaux au cinéma et dans les événements, réalité virtuelle et augmentée.

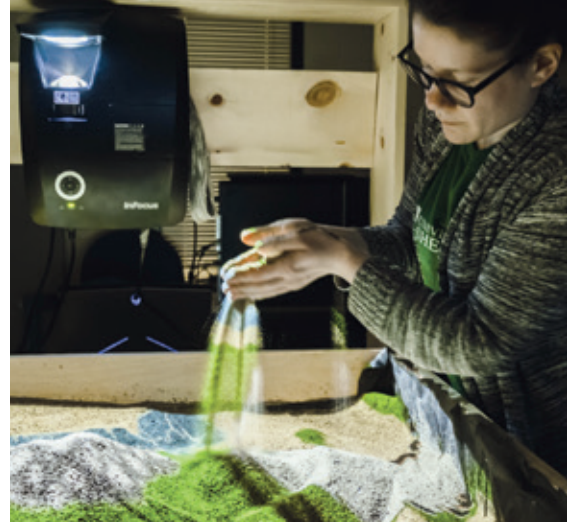
**Santé** : détection des tumeurs, analyse des mouvements, fonctionnement du cœur.

**Environnement** : télédétection et imagerie satellitaire.

VOUS VOULEZ VOIR CE QUI VOUS ATTEND?

	1 <sup>re</sup> année			2 <sup>e</sup> année			3 <sup>e</sup> année			4 <sup>e</sup> année
	AUT	HIV	ÉTÉ	AUT	HIV	ÉTÉ	AUT	HIV	ÉTÉ	AUT
Régulier	📖	📖	-	📖	-	📖	📖	📖	-	-
COOP	📖	📖	👛	📖	👛	📖	👛	📖	👛	📖

📖 Études    👛 Stage rémunéré



### Développement professionnel

Dès le début de votre programme, l'UdeS propose le cours *Methodologie des sciences*.

### Exemple de parcours

#### 1<sup>re</sup> année

Initiez-vous aux outils informatiques et mathématiques de base et aux médias numériques : acquisition, analyse d'images, infographie et jeu vidéo.

#### 2<sup>e</sup> année

Approfondissez vos connaissances en programmation, en algorithmique et en intelligence artificielle. Explorez le traitement de l'audio numérique, la vision tridimensionnelle et la synthèse d'images. Étudiez les probabilités et les statistiques.

#### 3<sup>e</sup> année

Familiarisez-vous avec la science et l'apprentissage automatique. Spécialisez-vous : environnement immersif, visualisation, animation par ordinateur, imagerie médicale et standard du jeu vidéo.

### Perspectives d'emploi

Vous serez outillé pour concevoir une variété de programmes informatiques tels les technologies nécessaires à la réalisation de jeux vidéo, les logiciels d'animation 3D et de postproduction pour le cinéma, les logiciels d'imagerie médicale, les logiciels de télécommunication et de simulateurs, et plus encore!