



PROGRAMME LEA.CY

PROGRAMMATION DES MÉCANIQUES DE JEU VIDÉO

COURS SESSION 1	TITRE DU COURS	NBR D'HEURE CONTACT	PONDÉRATION T-L-P	UNITÉS
582-062-IS	LE PROGRAMMEUR EN MÉCANIQUES DE JEUX VIDÉO	45	2-1-2	1.66
582-063-IS	DÉVELOPPEMENT D'ENTITÉS AUTONOMES	60	2-2-2	2.00
582-064-IS	ALGORITHME APPLIQUÉE À LA THÉORIE DES JEUX	45	1-2-4	2.33
582-065-IS	LANGAGE BAS NIVEAU	60	2-2-2	2.00
		210		8.00
SESSION 2				
582-066-IS	JEU MULTIJOUEUR	105	2-5-2	3.00
582-067-IS	PHYSIQUE DANS LE JEU VIDÉO	90	2-4-2	2.66
582-068-IS	DÉVELOPPEMENT D'UN PROTOTYPAGE EN RÉALITÉ VIRTUELLE	60	1-3-2	2.00
		255		7.66
SESSION 3				
582-069-IS	RÉDACTION & PRÉSENTATION ORALE DE DOCUMENTS TECHNIQUES	45	1-2-2	1.66
582-070-IS	DÉVELOPPEMENT DE JEU EN ÉQUIPE PLURIDISCIPLINAIRE I	90	1-5-1	2.33
582-071-IS	RÉSEAUX INFORMATIQUE ET BASE DE DONNÉES	45	1-2-2	1.66
582-072-IS	DESIGN DE JEU	45	1-2-2	1.66
582-073-IS	GÉOMÉTRIE CARTÉSIENNE EN INFORMATIQUE	45	2-1-2	1.66
		270		9.00
SESSION 4				
582-074-IS	DÉVELOPPEMENT DE JEU EN ÉQUIPE PLURIDISCIPLINAIRE II	90	1-5-2	2.66
582-075-IS	DÉVELOPPEMENT MOBILE	45	1-2-2	1.66
582-076-IS	DÉVELOPPEMENT DE JEU EN ÉQUIPE PLURIDISCIPLINAIRE III	90	1-5-2	2.66
		225		7.00
SESSION 5				
582-077-IS	INTRODUCTION EN ENTREPRISE	45	1-2-2	1.66
582-078-IS	STAGE EN ENTREPRISE	300	1-19-1	7.00
		345		8.66

TOTAL HEURES

1305

TOTAL UNITÉS

40.33