PROGRAMME LEA.CZ

PROGRAMMATION DES MOTEURS DE JEU VIDÉO

GRILLE DE COURS | ISART DIGITAL

COURS	TITRE DU COURS	NBR D'HEURE CONTACT	PONDÉRATION T-L-P	UNITÉS
SESSION 1				
582-041-IS	LE PROGRAMMEUR DE MOTEUR DE JEUX VIDÉO	45	2-1-2	1.66
582-042-IS	LANGAGE BAS NIVEAU	75	3-2-3	2.66
582-043-IS	PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET I	75	2-3-3	2.66
582-044-IS	GESTION DE LA MÉMOIRE	60	2-2-2	2.00
582-045-IS	MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES À L'INFORMATIQUE & ALGORITHMIE	75	3-2-2	2.33
		330		11.33
SESSION 2				
582-046-IS	MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES AUX JEUX VIDÉO	75	2-3-3	2.66
582-047-IS	SYNTHÈSE D'IMAGES 3D	75	2-3-4	3.00
582-048-IS	ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE	75	2-3-3	2.66
582-052-IS	PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET II	45	2-1-2	1.66
582-053-IS	EXPLOITATION DE MOTEUR DE JEU BASIQUE	45	1-2-2	1.66
		315		11.66
SESSION 3				
582-049-IS	PROGRAMMATION D'OUTILS (MULTITHREADING)	45	1-2-2	1.66
582-050-IS	PROGRAMMATION RÉSEAU	60	2-2-2	2.00
582-054-IS	EXPLOITATION DE MOTEUR DE JEU AVANCÉ	45	1-2-2	1.66
582-056-IS	MOTEUR DE JEU I	75	1-4-2	2.33
		225		7.66
SESSION 4				
582-055-IS	EFFETS GRAPHIQUES AVANCÉS	45	1-2-2	1.66
582-057-IS	MOTEUR DE JEU II	75	1-4-3	2.66
582-058-IS	MOTEUR DE JEU III	75	1-4-2	2.33
582-059-IS	PROGRAMMATION D'UN JEU VIDÉO DEPUIS SON MOTEUR	90	1-5-3	3.00
582-051-IS	RÉDACTION ET PRÉSENTATION ORALE DE DOCUMENTS TECHNIQUES	45	1-2-2	1.66
		330		11.33
SESSION 5				
582-060-IS	INTRODUCTION EN ENTREPRISE	45	2-1-2	1.66
582-061-IS	STAGE EN ENTREPRISE	105	1-6-1	2.66
		150		4.33

TOTAL HEURES	1350	TOTAL UNITÉS	46.33