

# PROGRAMME NTL.1D

## SPÉ. ARTISTE 3D TECH. GAME ART

COURS	TITRE DU COURS	NBR D'HEURE CONTACT	PONDÉRATION T-L-P	UNITÉS
<b>SESSION 1</b>				
582-T87-IS	Méthodologie & Conceptualisation I	60	2 - 2 - 1	1.66
582-T88-IS	Création d'éléments I	120	4 - 4 - 3	3.66
582-T89-IS	Rigging, Animation, Simulation I	45	2 - 1 - 1	1.33
582-U06-IS	Finalisation temps réel I	60	2 - 2 - 2	2.00
		285		8.66
<b>SESSION 2</b>				
582-T91-IS	Méthodologie & Conceptualisation II	45	2 - 1 - 1	1.33
582-T92-IS	Création d'éléments II	120	4 - 4 - 3	3.66
582-U07-IS	Rigging, Animation, Simulation II	45	2 - 1 - 2	2.33
582-U08-IS	Finalisation temps réel II	75	4 - 1 - 2	1.66
		285		9.00
<b>SESSION 3</b>				
582-T95-IS	Recherche de stage et Relations d'Entreprise	60	2 - 2 - 2	2.00
582-T96-IS	Stage en entreprise	120	1 - 7 - 1	3.00
		180		5.00
<b>SESSION 4</b>				
582-T97-IS	Méthodologie & Conceptualisation III	45	2 - 1 - 1	1.33
582-T98-IS	Création d'éléments III	60	2 - 2 - 1	1.66
582-T99-IS	Rigging, Animation, Simulation III	90	5 - 1 - 3	3.00
582-U09-IS	Finalisation temps réel III	90	4 - 2 - 3	3.00
		285		9.00
<b>SESSION 5</b>				
582-U12-IS	Méthodologie & Conceptualisation IV	45	1 - 2 - 1	1.33
582-U11-IS	Création d'éléments IV	45	1 - 2 - 2	1.66
582-U13-IS	Rigging, Animation, Simulation IV	90	3 - 3 - 2	3.33
582-U10-IS	Finalisation temps réel IV	105	3 - 4 - 3	2.66
		285		9.00

# PROGRAMME NTL.1D

## SPÉ. ARTISTE 3D TECH. GAME ART

COURS	TITRE DU COURS	NBR D'HEURE CONTACT	PONDÉRATION T-L-P	UNITÉS
<b>SESSION 6</b>				
582-U05-IS	Stage en entreprise	180	1 - 11 - 1	4.33
		180		4.33
	<b>TOTAL HEURES</b>	<b>1500</b>	<b>TOTAL UNITÉS</b>	<b>45.00</b>