TECHNIQUES D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA

FORMATION SPÉCIFIQUE

Session 1	Session 2	Session 3	Session 4	Session 5	Session 6
Domaines du multimédia	Projet : cinéma	Jeu vidéo I : niveaux	Jeu vidéo II : Intégration visuelle et technique	Projet *Agile*	Stage en entreprise
Prototypage rapide	Graphisme I	Intégration d'animations	Outils procéduraux	EU d'applications mobiles	**Légende** TIM 582 Cour porteur de l'épreuve synthèse programme Bidisciplinaire Animation 3D **OU** Informatique Animation 3D Informatique
Traitement d'images	Systèmes de gestion Web	Graphisme II : graphisme en mouvement	Standards d'interfaces	Test d'utilisabilité et contrôle de la qualité	
Initiation au développement Web	3D en jeux	Expérience utilisateur (EU)	Conception de projet		
Introduction 3D	Programmation II : l'objet en jeu	Web dynamique			
Programmation I : Introduction à l'orienté objet					

FORMATION GÉNÉRALE

Session 1	Session 2	Session 3	Session 4	Session 5	Session 6
Écriture et littérature	Littérature et imaginaire	Littérature québécoise	Activité physique et efficacité	Cours complémentaire 2	Activité physique et autonomie
	Activité physique et santé	Cours complémentaire 1	L'être humain	Anglais propre au programme	Français propre au programme
	Philosophie et rationalité		Langue anglaise	Éthique et politique	

COURS COMPLÉMENTAIRES

Biologie de la sexualité, technologies et société
Guerres chaudes, paix froide
Géographie virtuelle du monde réel
Histoire du XXe siècle : une époque tourmentée
Science, technologie et société
Cyberespace et psychologie
Psychologie et santé mentale
Modifications corporelles, parures et cultures
Anthropologie du voyage
Globalisation de l'économie mondiale
L'économique appliqué
Contestation, terrorisme et révolution
Jeunes et marginalité
Dessin, couleur, sculpture
Design
Appréciation d'œuvres cinématographiques
Télévision
Création littéraire
Espagnol pour débutant
Espagnol II pour débutant
Allemand pour débutant
Allemand II pour débutant