

USRS1J - Approfondissements appliqués projet

Présentation

Objectifs pédagogiques

Supervision de la réalisation d'une expérience digitale interactive

Définir des choix techniques

Compétences

IA : réaliser l'équilibre d'un système grâce à la programmation de l'intelligence artificielle de ses composantes

Moteurs : réaliser une partie de moteur permettant de créer un jeu

Programme

Contenu

Cours et atelier à choisir parmi deux options possibles

- pipeline et optimisation 3D
- shaders graphiques
- programmation procédurale
- technos web pour le jeu
- programmation nodale pour les non programmeurs

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Rendu d'un exercice suivant l'option choisie, ou par le formateur en cours d'atelier

Mis à jour le 01-04-2021



Code : USRS1J

Unité spécifique de type cours

2 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net