- [ ] Affichage façon Apogée
- [x] Comparer les UE ou les sous-UE même si elles ne sont pas sur la même branche de l'arbre
- [ ] Seulement les formations présentant des différences

Arbre SGCE 2027/2028 / SGCE 2027/2028

LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / INFOGRAPHIE 3D (3LRF01 301)
INSTITUT DE LA COMMUNICATION

PARCOURS	UE									Sous UE					
	Choix				Description UE					Sous choix	Description module				
Nom (Code Apogée)	Nom	Code Apogée	Obligatoire Facultatif	Nombre d'UE / Parmi	Sem.	Code	Nom	ECTS	CNU	Nombre de modules / Parmi	Code	nom	Description	CNU	Dept.
LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / INFOGRAPHIE 3D			O	1 / 1	1	35LRAUA1	FONDAMENTAUX POUR LINFOGRAPHIE	3.0	UE	1 / 1	35LRAA01	Fondamentaux pour l'infographie	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUB1	CONCEPT ART	3.0	UE	1 / 1	35LRAB01	Concept art	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUC1	MODELISATION 3D	3.0	UE	1 / 1	35LRAC01	Modélisation 3D	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUD1	DESIGN AVANCE : EFFETS SPECIAUX ET TEXTURING	4.0	UE	1 / 1	35LRAD01	Effets spéciaux	TD : 36	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRAD02	Design et conception de textures	TD : 20	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUE1	SCULPTURE 3D	3.0	UE	1 / 1	35LRAE01	Sculpture 3D	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUF1	CONCEPTION, DESIGN ET GESTION DE PROJETS	4.0	UE	1 / 1	35LRBF01	Conception, design et base de GDC et GDD	TD : 10	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRBF02	Outils de gestion de projets	TD : 10	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUG1	MOTEURS DE JEUX	3.0	UE	1 / 1	35LRBE01	Bases des moteurs de jeux	TD : 13	27	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRAG01	Moteurs de jeux	TD : 23	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUH1	ANIMATION 2D ET 3D	3.0	UE	1 / 1	35LRAH01	Animation 2D et 3D	TD : 36	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUI1	PROGRAMMATION POUR TECHNICAL ARTIST	3.0	UE	1 / 1	35LRAI01	Programmation pour Technical Artist	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRAUJ1	PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL	1.0	UE	1 / 1	35LRBJ01	Présentation PPP - Cycle de conférences	TD : 3	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRAJ02	Suivi de Projet personnel professionnel	ENCADREMENT (INDIVIDUEL - STAGE FI, MÉMOIRE, ETC.) : 2 HEURES ÉTUDIANTS : 2	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRBJ03	Sélection des projets de jeu	COORDINATION (FORFAITAIRE) : 20 HEURES ÉTUDIANTS : 6	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	2	36LRAUA1	CONCEVOIR ET DEVELOPPER UNE MAQUETTE DE JEU	30.0	UE	1 / 1	36LRBA01	Concevoir une maquette de jeu	COORDINATION (FORFAITAIRE) : 40 HEURES ÉTUDIANTS : 300	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			F	1 / 1	2	36LRAUB1	PROFESSIONNALISATION	0.0	UE	1 / 1	36LRAB01	Stage facultatif (FI) : bonus	HEURES ÉTUDIANTS : 200	9900	ICOM.DLP.MetiersJV

durée totale : 5.8834 secondes (lecture etape 1 : 2.8938 - lecture etape 2 : 2.9831s - affichage : 0.0064s)

Arbre SGCE 2027/2028 / SGCE 2027/2028

LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / LEVEL DESIGN (3LRF02 301)
INSTITUT DE LA COMMUNICATION

PARCOURS	UE									Sous UE					
	Choix				Description UE					Sous choix	Description module				
Nom (Code Apogée)	Nom	Code Apogée	Obligatoire Facultatif	Nombre d'UE / Parmi	Sem.	Code	Nom	ECTS	CNU	Nombre de modules / Parmi	Code	nom	Description	CNU	Dept.
LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / LEVEL DESIGN			O	1 / 1	1	35LRBUA1	FONDAMENTAUX DU JEU VIDEO	3.0	UE	1 / 1	35LRBA01	Fondamentaux du jeu vidéo	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUB1	FONDAMENTAUX POUR LE GAME DESIGN	3.0	UE	1 / 1	35LRBB01	Fondamentaux pour le game design	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUC1	CINEMA - NARRATION	3.0	UE	1 / 1	35LRBC01	Cinéma - Narration	TD : 36	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUD1	PLATEFORME POUR LE LEVEL DESIGN	4.0	UE	1 / 1	35LRBD01	Plateforme pour le level design	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUE1	BASES DES MOTEURS DE JEUX	3.0	UE	1 / 1	35LRBE01	Bases des moteurs de jeux	TD : 13	27	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRBE02	Bases des moteurs de jeux - Level Design	TD : 23	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUF1	CONCEPTION, DESIGN ET GESTION DE PROJETS	4.0	UE	1 / 1	35LRBF01	Conception, design et base de GDC et GDD	TD : 10	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRBF02	Outils de gestion de projets	TD : 10	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUG1	PROGRAMMATION	3.0	UE	1 / 1	35LRBG01	Programmation	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUH1	GAME DESIGN DOCUMENT	3.0	UE	1 / 1	35LRBH01	GDD avancé : méthode de création	TD : 30	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUI1	PROGRAMMATION POUR LE JEU VIDEO	3.0	UE	1 / 1	35LRBI01	Programmation pour le jeu vidéo	TD : 36	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	1	35LRBUJ1	PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL	1.0	UE	1 / 1	35LRBJ01	Présentation PPP - Cycle de conférences	TD : 3	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRBJ02	Suivi de Projet personnel professionnel	ENCADREMENT (INDIVIDUEL - STAGE FI, MÉMOIRE, ETC.) : 2	PRO	ICOM.DLP.MetiersJV
										1 / 1	35LRBJ03	Sélection des projets de jeu	COORDINATION (FORFAITAIRE) : 20 HEURES ÉTUDIANTS : 6	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			O	1 / 1	2	36LRBUA1	CONCEVOIR ET DEVELOPPER UNE MAQUETTE DE JEU	30.0	27	1 / 1	36LRBA01	Concevoir une maquette de jeu	COORDINATION (FORFAITAIRE) : 40 HEURES ÉTUDIANTS : 300	27	ICOM.DLP.MetiersJV
			F	1 / 1	2	36LRBUB1	PROFESSIONNALISATION	0.0	27	1 / 1	36LRBB01	Stage facultatif (FI/FC)	HEURES ÉTUDIANTS : 200	9900	ICOM.DLP.MetiersJV

durée totale : 5.9068 secondes (lecture etape 1 : 2.9048 - lecture etape 2 : 2.9968s - affichage : 0.0052s)

2 formations - Cette page a été générée en 11.7902 secondes