

Les modalités du RSE avec aménagement d'examens sont applicables uniquement pour les étudiants relevant du RSE et après validation de leur demande par les services compétents de l'établissement.
Les étudiants disposant d'une reconnaissance de leur situation de handicap par les services compétents de l'établissement pourront se voir notifier individuellement des aménagements dérogatoires aux présentes MCCC.

Semestre 5

COMPENSABLE : OUI

INFORMATIONS GENERALES				SESSION INITIALE							SECONDE CHANCE	
				ASSIDUITÉ					DISPENSE		ASSIDUITÉ ET DISPENSE	
Code élément	Intitulé	ECTS	Coefficient	Noté ou non noté (SUIV)	Type de contrôle	Nb épreuves	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve
UE FONDAMENTAUX DU JEU VIDEO		3										
35LTBA01	TD Fondamentaux du jeu vidéo		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE FONDAMENTAUX POUR LE GAME DESIGN		3										
35LTBB01	TD Fondamentaux pour le game design		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE CINEMA - NARRATION		3										
35LTBC01	TD Cinéma - Narration		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE PLATEFORME POUR LE LEVEL DESIGN		4										
35LTBD01	TD Plateforme pour le level design		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE BASES DES MOTEURS DE JEUX		3										
35LTBE01	TD Bases des moteurs de jeux		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE CONCEPTION, DESIGN ET GESTION DE PROJETS		4										
35LTBF01	CM Conception, design et base de GDC et GDD		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
35LTBF02	TD Outil de gestion de projets		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE PROGRAMMATION		3										
35LTBG01	TD Programmation		1	Noté	CC	2	1) Écrit 2) Dossier	1) 01:30 H	Sans Objet		Sans Objet	
UE GAME DESIGN DOCUMENT		3										
35LTBH01	TD GDD avancé : méthode de création		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE PROGRAMMATION POUR LE JEU VIDEO		3										
35LTBI01	TD Programmation pour le jeu vidéo		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL		1										
35LTBJ01	TD Présentation PPP - Cycle de conférences			Non noté	SUIV. VALIDÉ EN : TD 35LTBJ02 Suivi de Projet personnel professionnel							
35LTBJ02	TD Suivi de Projet personnel professionnel		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
35LTBJ03	TD Sélection des projets de jeu			Non noté								

Semestre 6				COMPENSABLE : OUI								
INFORMATIONS GENERALES				SESSION INITIALE							SECONDE CHANCE	
				ASSIDUITÉ					DISPENSE		ASSIDUITÉ ET DISPENSE	
Code élément	Intitulé	ECTS	Coefficient	Noté ou non noté (SUIV)	Type de contrôle	Nb épreuves	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve
UE CONCEVOIR ET DEVELOPPER UNE MAQUETTE DE JEU		30										
36LTBA01	TD Concevoir une maquette de jeu (FI)		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
36LTBA02	TD Concevoir une maquette de jeu (ALT.)											
UE PROFESSIONNALISATION												
36LTBB01	ST Stage facultatif (FI/FC)			Non noté		0						
36LTBB02	TD Suivi alternance											