

MCCC 2026/2027 - MASTER 2 INFORMATIQUE / INGENIERIE DU JEU VIDEO (GAMAGORA)

Composante : ICOM

DATE CFVU : 18/09/2026

SEMESTRE 3

COMPENSABLE : OUI

COMMENTAIRES

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.

SESSION UNIQUE

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 MODELISATION GEOMETRIQUE		3										
53LIDA01	TD Modélisation géométrique		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE SYNTHESE D'IMAGE 3D		3										
53LIDB01	TD Synthèse d'image 3D		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE SYNTHESE TEMPS REEL / SHADING		3										
53LIDC01	TD Synthèse temps réel / Shading		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE INTERFACE		3										
53LIDD01	TD Interface		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE ANIMATION, SIMULATION PHYSIQUE		3										
53LIDE01	TD Animation, simulation physique		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE MODELISATION GEOMETRIQUE / MONDES VIRTUELS		3										
53LIDF01	TD Modélisation géométrique / Mondes virtuels		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE MOTEURS DE JEUX		3										
53LIDG01	TD Moteurs de jeux		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE IA POUR LES JEUX VIDEO		3										
53LIDH01	TD IA pour les jeux vidéo		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE PROGRAMMATION POUR LE JEU VIDEO		3										
53LIDI01	TD Programmation pour le jeu vidéo		1	Noté	CC	2	1) Écrit 2) Dossier	1) 02:00 H	Sans Objet		Sans Objet	
UE ANGLAIS (GAME DESIGN)		3										
53LIDJ01	TD Anglais (game design)		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	

SEMESTRE 4				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		6										
54LIDA01	PR Concevoir et développer une maquette de jeu		1	Noté	CT	1	1) Réalisation	1) 00:30 H	Sans Objet		Sans Objet	
UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL		3										
54LIDB01	TD Projet personnel professionnel		1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans Objet		Sans Objet	
UE STAGE		21										
54LIDC01	ST Stage		1	Noté	CC	2	1) Oral 2) Dossier	1) 00:30 H	Sans Objet		Sans Objet	