

MCCC 2025/2026 - MASTER 2 INFORMATIQUE / INGENIERIE DU JEU VIDEO (GAMAGORA)					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. Validations : Composante le 20/05/2025 DATE CFVU : 04/07/2025 COMMENTAIRE : SESSION UNIQUE					
SEMESTRE 3		SESSION INITIALE							SECONDE CHANCE	
		ASSIDUITÉ					DISPENSE		ASSIDUITÉ ET DISPENSE	
	Coefficient	Noté ou non noté (SUIV)	Type de contrôle CC ou CT	Nb épreuves	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve pour dispensés d'assiduité	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve
UE MODELISATION GEOMETRIQUE										
53LIDA01 TD Modélisation géométrique										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE SYNTHESE D'IMAGE 3D										
53LIDB01 TD Synthèse d'image 3D										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE SYNTHESE TEMPS REEL / SHADING										
53LIDC01 TD Synthèse temps réel / Shading										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE INTERFACE										
53LIDD01 TD Interface										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE ANIMATION, SIMULATION PHYSIQUE										
53LIDE01 TD Animation, simulation physique										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE MODELISATION GEOMETRIQUE / MONDES VIRTUELS										
53LIDF01 TD Modélisation géométrique / Mondes virtuels										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE MOTEURS DE JEUX										
53LIDG01 TD Moteurs de jeux										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE IA POUR LES JEUX VIDEO										
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										
53LIDI01 TD Programmation pour le jeu vidéo										
	1	Noté	CC	2	1) Ecrit sur machine 2) Dossier	1) 2h	Sans objet		Sans objet	
UE ANGLAIS (GAME DESIGN)										
53LIDJ01 TD Anglais (game design)										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	

SEMESTRE 4		SESSION INITIALE							SECONDE CHANCE	
		ASSIDUITÉ					DISPENSE		ASSIDUITÉ ET DISPENSE	
	Coefficient	Noté ou non noté (SUIV)	Type de contrôle CC ou CT	Nb épreuves	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve pour dispensés d'assiduité	Durée de l'épreuve	Type d'épreuve	Durée de l'épreuve
UE CONCEVOIR ET DEVELOPPER UNE MAQUETTE DE JEU										
54LIDA01 PR Concevoir et développer une maquette de jeu										
	1	Noté	CT	1	1) Réalisation (pratique, technique, artistique)	1) 30min	Sans objet		Sans objet	
UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL										
54LIDB01 TD Projet personnel professionnel										
	1	Noté	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Sans objet		Sans objet	
UE STAGE										
54LIDC01 STAG Stage										
	1	Noté	CC	2	1) Oral 2) Dossier	1) 30min	Sans objet		Sans objet	