

| | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|-------------------------|---|-------------|---|--------------------|---|--------------------|-----------------------|--------------------|--|
| MCCC 2025/2026 - LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU JEU VIDEO / LEVEL DESIGN | | | | | 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 | | | | | | |
| Semestre 5 | | 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 FONDAMENTAUX DU JEU VIDEO | | | | | | | | | | | |
| 35LTBA01 TD Fondamentaux du jeu vidéo | | | | | | | | | | | |
| | 1 | Noté | CC | 2 | 1) Dossier 2) Dossier | | Sans objet | | Sans objet | | |
| UE FONDAMENTAUX POUR LE GAME DESIGN | | | | | | | | | | | |
| 35LTBB01 TD Fondamentaux pour le game design | | | | | | | | | | | |
| | 1 | Noté | CC | 2 | 1) Dossier 2) Dossier | | Sans objet | | Sans objet | | |
| UE CINEMA - NARRATION | | | | | | | | | | | |
| 35LTBC01 TD Cinéma - Narration | | | | | | | | | | | |
| | 1 | Noté | CC | 2 | 1) Dossier 2) Dossier | | Sans objet | | Sans objet | | |
| UE PLATEFORME POUR LE LEVEL DESIGN | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 35LTBG01 TD Programmation | | | | | | | | | | | |
| | 1 | Noté | CC | 2 | 1) Ecrit 2) Dossier | 1) 1h30 | Sans objet | | Sans objet | | |
| UE GAME DESIGN DOCUMENT | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 35LTBI01 TD Programmation pour le jeu vidéo | | | | | | | | | | | |
| | 1 | Noté | CC | 2 | 1) Dossier 2) Dossier | | Sans objet | | Sans objet | | |
| UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL | | | | | | | | | | | |
| 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 | | 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 | | | | | | | | | | |
| 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 STAG Stage facultatif (FI/FC) | | | | | | | | | | |
| | | Non noté | | 0 | | | | | | |
| 36LTBB02 TD Suivi alternance | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |