

Semestre 5		SESSION 1						SESSION 2			
		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		Dossier				
UE FONDAMENTAUX POUR LE GAME DESIGN											
35LTBB01 TD Fondamentaux pour le game design											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE CINEMA - NARRATION											
35LTBC01 TD Cinéma - Narration											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE PLATEFORME POUR LE LEVEL DESIGN											
35LTBD01 TD Plateforme pour le level design											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE BASES DES MOTEURS DE JEUX											
35LTBE01 TD Bases des moteurs de jeux											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
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		Dossier				
35LTBF02 TD Outil de gestion de projets											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE PROGRAMMATION											
35LTBG01 TD Programmation											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE GAME DESIGN DOCUMENT											
35LTBH01 TD GDD avancé : méthode de création											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE PROGRAMMATION POUR LE JEU VIDEO											
35LTBI01 TD Programmation pour le jeu vidéo											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL											
35LTBJ01 TD Présentation PPP - Cycle de conférences											
Se référer au TD 35LTBJ02 Suivi de Projet personnel professionnel											
35LTBJ02 TD Suivi de Projet personnel professionnel											
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier				
35LTBJ03 TD Sélection des projets de jeu											
		NON NOTÉ									

Semestre 6		SESSION 1						SESSION 2		
		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		Dossier			
36LTBA02 TD Concevoir une maquette de jeu (ALT.)										
UE PROFESSIONNALISATION										
36LTBB01 STAG Stage facultatif (FI/FC)										
	0	NOTÉ	CT	1	1) Dossier					
36LTBB02 TD Suivi alternance										