

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										