

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

| SEMESTRE 4 | | 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 | | | | | | | | | | |
| 54LIDA01 TD Concevoir et développer une maquette de jeu | | | | | | | | | | |
| | 1 | NOTÉ | CT | 1 | 1) Réalisation (pratique, technique, artistique) | 1) 30min | Dossier | | | |
| UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL | | | | | | | | | | |
| 54LIDB01 TD Projet personnel professionnel | | | | | | | | | | |
| | 1 | NOTÉ | CC | 2 | 1) Dossier 2) Dossier | | Dossier | | | |
| UE STAGE | | | | | | | | | | |
| 54LIDC01 STAG Stage | | | | | | | | | | |
| | 1 | NOTÉ | CT | 1 | 1) Oral | 1) 30min | Dossier | | | |