

ICOM		MCC 2020-2021 - MASTER 2ème année Informatique/Prog & dev - Programmation et développement de jeux vidéo (GAMAGORA)						CFVU NOVEMBRE2020										
SEMESTRE 3 GAMAGORA		MODALITES CLASSIQUES										MODALITES ALTERNATIVES (dès lors que les épreuves ne peuvent être organisées sur le site)						
		SESSION 1					SESSION 2					SESSION 1			SESSION 2			
Code Apogée	Nature	INTITULÉ ÉLÉMENT PÉDAGOGIQUE	ASSIDUITE				DISPENSE D'ASSIDUITE		ASSIDUITE ET DISPENSE D'ASSIDUITE			ASSIDUITE			DISPENSE D'ASSIDUITE		ASSIDUITE ET DISPENSE	
			Elément pédagogique noté ou non noté (SUIV)	TYPE DE CONTRÔLE CC ou CT	TYPE D'ÉPREUVE écrit sur site, oral sur site, dossier, épreuve à distance, CM validé en TD	Durée de l'épreuve	COEFFICIENT attribué à l'élément pédagogique	Type d'épreuve prévue pour les étudiant.es dispensé.es d'assiduité	Durée de l'épreuve	TYPE D'ÉPREUVE écrit sur site, oral sur site, dossier, épreuve à distance, CM validé en TD	DUREE DE L'ÉPREUVE	Neutralisation?	TYPE DE CONTRÔLE CC ou CT	TYPE D'ÉPREUVE écrit, oral, dossier, CM validé en TD	DUREE DE L'ÉPREUVE	Type d'épreuve prévue pour les étudiant.es dispensé.es d'assiduité	Durée de l'épreuve	TYPE D'ÉPREUVE écrit, oral, dossier

SLIAUEA3 MODELISATION GEOMETRIQUE																	
SLIAA023	TD	Modélisation géométrique		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEB3 SYNTHESE D'IMAGE 3D																	
SLIAB023	TD	Synthèse d'image 3D		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEK3 PROGRAMMATION POUR LE JEU VIDEO																	
SLIAK013	TD	Programmation pour le jeu vidéo		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEL3 SYNTHESE TEMPS REEL/SHADING																	
SLIAL013	TD	Synthèse temps réel/Shading		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEM3 INTERFACE																	
SLIAM013	TD	Interface		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEN3 ANIMATION, SIMULATION PHYSIQUE																	
SLIAN013	TD	Animation, simulation physique		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEO3 GDD																	
SLIAO013	TD	GDD		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEH3 MOTEURS DE JEUX																	
SLIAH013	TD	Moteurs de jeux		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEI3 SYSTEMES COMPLEXES																	
SLIAI013	TD	Systèmes complexes		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEP3 MODELISATION GEOMETRIQUE/MONDES VIRTUELS																	
SLIAP013	TD	Modélisation géométrique/Mondes virtuels		CC	Rendus		1	R									

Pas de session 2

Pas de session 2

SEMESTRE 4 GAMAGORA		MODALITES CLASSIQUES										MODALITES ALTERNATIVES (dès lors que les épreuves ne peuvent être organisées sur le site)						
		SESSION 1					SESSION 2					SESSION 1			SESSION 2			
Code Apogée	Nature	INTITULÉ ÉLÉMENT PÉDAGOGIQUE	ASSIDUITE				DISPENSE D'ASSIDUITE		ASSIDUITE ET DISPENSE D'ASSIDUITE			ASSIDUITE			DISPENSE D'ASSIDUITE		ASSIDUITE ET DISPENSE	
			Elément pédagogique noté ou non noté (SUIV)	TYPE DE CONTRÔLE CC ou CT	TYPE D'ÉPREUVE écrit sur site, oral sur site, dossier, épreuve à distance, CM validé en TD	Durée de l'épreuve	COEFFICIENT attribué à l'élément pédagogique	Type d'épreuve prévue pour les étudiant.es dispensé.es d'assiduité	Durée de l'épreuve	TYPE D'ÉPREUVE écrit sur site, oral sur site, dossier, épreuve à distance, CM validé en TD	DUREE DE L'ÉPREUVE	Neutralisation?	TYPE DE CONTRÔLE CC ou CT	TYPE D'ÉPREUVE écrit, oral, dossier, CM validé en TD	DUREE DE L'ÉPREUVE	Type d'épreuve prévue pour les étudiant.es dispensé.es d'assiduité	Durée de l'épreuve	TYPE D'ÉPREUVE écrit, oral, dossier

SLIAUEA4 STAGE																	
SLIAA014	stage	Stage		CT	Soutenance	1h	1	R									
SLIAUEE4 CONCEVOIR ET DEVELOPPER UNE MAQUETTE DE JEU																	
SLIAE014	TD	Concevoir et développer une maquette de jeu		CC	Rendus		1	R									
SLIAUEF4 PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL																	
SLIAF014	TD	Projet personnel professionnel		CC	Rendus		1	R									
SLIAUED4 ANGLAIS																	
SLIAD014	TD	Anglais		CC	Rendus		1	R									

pas de session 2

pas de session 2