

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
<b>UE FONDAMENTAUX DU JEU VIDEO</b>										
35LTBA01 TD Fondamentaux du jeu vidéo										
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier			
<b>UE FONDAMENTAUX POUR LE GAME DESIGN</b>										
35LTBB01 TD Fondamentaux pour le game design										
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier			
<b>UE CINEMA - NARRATION</b>										
35LTBC01 TD Cinéma - Narration										
	1	NOTÉ	CC	2	2) Dossier 1) Dossier		Dossier			
<b>UE PLATEFORME POUR LE LEVEL DESIGN</b>										
35LTBD01 TD Plateforme pour le level design										
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier			
<b>UE BASES DES MOTEURS DE JEUX</b>										
35LTBE01 TD Bases des moteurs de jeux										
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier			
<b>UE CONCEPTION, DESIGN ET GESTION DE PROJETS</b>										
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			
<b>UE PROGRAMMATION</b>										
35LTBG01 TD Programmation										
	1	NOTÉ	CC	2	2) Dossier 1) Dossier		Dossier			
<b>UE GAME DESIGN DOCUMENT</b>										
35LTBH01 TD GDD avancé : méthode de création										
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier			
<b>UE PROGRAMMATION POUR LE JEU VIDEO</b>										
35LTBI01 TD Programmation pour le jeu vidéo										
	1	NOTÉ	CC	2	1) Dossier 2) Dossier		Dossier			
<b>UE PROJET PERSONNEL PROFESSIONNEL</b>										
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		Dossier			
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	2) Dossier 1) 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										