

# Licence informatique & vidéoludisme

Majeure : informatique

Mineure : **conception et programmation de jeux vidéo**

<i>Licence 1<sup>re</sup> année</i>	
Semestre 1	Semestre 2
<p><b>UE Informatique 1</b> (18 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Méthodologie de la programmation</li> <li>- Programmation fonctionnelle</li> <li>- Informatique fondamentale</li> </ul> <p><b>UE Compétences transversales 1</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestion d'identité en ligne</li> <li>- Pratique des machines</li> <li>- EC extérieur découverte</li> </ul>	<p><b>UE Informatique 2</b> (18 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmation impérative</li> <li>- Programmation déclarative et bases de données</li> <li>- Architecture des ordinateurs</li> </ul> <p><b>UE Compétences transversales 2</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Outils informatiques collaboratifs</li> <li>- Langue vivante 1 (anglais)</li> <li>- EC libre</li> </ul>
<p><b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 1</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction aux moteurs de jeux</li> <li>- Création et gestion de ressources</li> </ul>	<p><b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 2</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmation dans les moteurs de jeux</li> <li>- Développement web et bases de données</li> </ul>

<i>Licence 2<sup>e</sup> année</i>	
Semestre 3	Semestre 4
<p><b>UE Informatique 3</b> (18 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algorithmique et structures de données 1</li> <li>- Programmation avancée</li> <li>- Programmation d'interfaces</li> </ul> <p><b>UE Compétences transversales 3</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préparation au projet professionnel</li> <li>- Langue vivante 2 (anglais)</li> </ul>	<p><b>UE Informatique 4</b> (18 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algorithmique et structures de données 2</li> <li>- Programmation orientée objet</li> <li>- Systèmes et réseaux</li> </ul> <p><b>UE Compétences transversales 4</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Histoire de l'informatique</li> <li>- Restitution orale de connaissances</li> </ul>
<p><b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 3</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algorithmes pour la programmation graphique</li> <li>- Introduction à l'intelligence artificielle</li> </ul>	<p><b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 4</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmation concurrente et réseau</li> <li>- Synthèse d'images, animation et sons</li> </ul>

<i>Licence 3<sup>e</sup> année</i> <i>(possible en alternance)</i>	
Semestre 5	Semestre 6
<p><b>UE Informatique 5</b> (18 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algorithmique avancée</li> <li>- Interprétation et compilation</li> <li>- Introduction à la sécurité</li> </ul> <p><b>UE Compétences transversales 5</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Projet tuteuré : état de l'art <b>ou</b> Préparation au stage</li> <li>- Langue vivante 3 (anglais)</li> </ul>	<p><b>UE Informatique 6</b> (18 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intelligence artificielle et apprentissage</li> <li>- Ingénierie des langues</li> <li>- Développement de logiciels libres</li> </ul> <p><b>UE Compétences transversales 6</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Projet tuteuré : implémentation <b>ou</b> Stage</li> <li>- Droit, éthique, informatique</li> </ul>
<p><b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 5</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moteurs de jeux</li> <li>- Développement mobile</li> </ul>	<p><b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 6</b> (6 ECTS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmation de cartes graphiques</li> <li>- Intelligence artificielle pour les jeux</li> </ul>