

Licence informatique & vidéoludisme

Majeure : **informatique**

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



Licence 1^{re} année	
Semestre 1	Semestre 2
UE Informatique 1 (18 ECTS) <ul style="list-style-type: none"> - Méthodologie de la programmation - Programmation fonctionnelle - Architecture des ordinateurs - [<i>Remise à niveau en programmation</i>] UE Compétences transversales 1 (6 ECTS) <ul style="list-style-type: none"> - Gestion d'identité en ligne - Pratique des machines 	UE Informatique 2 (18 ECTS) <ul style="list-style-type: none"> - Programmation impérative - Programmation logique - Informatique fondamentale UE Compétences transversales 2 (6 ECTS) <ul style="list-style-type: none"> - Outils informatiques collaboratifs - Langue vivante 1 (anglais) - EC libre
Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 1 (6 ECTS) <ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux moteurs de jeux - Mathématiques pour l'informatique et les jeux vidéo 	Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 2 (6 ECTS) <ul style="list-style-type: none"> - Programmation dans les moteurs de jeux - Création et gestion de ressources

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

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