



Licence informatique & vidéoludisme

Parcours : **informatique**Option : **programmation de jeux vidéo** (remplaçable par une option externe, par exemple en mathématiques)

L1													
Semestre 1				Vol. h	ECTS	Coef	Semestre 2				Vol. h	ECTS	Coef
Programmation 1					8	4	Programmation 2					8	5
Méthodologie de la programmation				36	4	1	Programmation impérative 1				36	4	2
Programmation fonctionnelle 1				36	4	1	Programmation logique				36	4	1
Pratiques et fondements 1					10	4	Pratiques et fondements 2					10	4
Architecture des ordinateurs				36	4	2	Informatique fondamentale				36	4	2
Pratique des machines				18	3	1	Bases de données				18	3	1
Gestion d'identité en ligne				18	3	1	Outils informatiques collaboratifs				18	3	1
Découverte 1					6	2	Communication 1					6	2
Propédeutique				30	3	1	Lire et écrire le monde				30	3	1
EC Libre				30	3	1	Langue 1 (anglais)				30	3	1
Programmation de jeux vidéo 1					6	4	Programmation de jeux vidéo 2					6	4
Introduction aux moteurs de jeux				36	3	1	Programmation dans les moteurs de jeux 1				36	3	1
Mathématiques pour l'informatique et les jeux vidéo				36	3	1	Création et gestion de ressources				36	3	1

L2													
Semestre 3				Vol. h	ECTS	Coef	Semestre 4				Vol. h	ECTS	Coef
Programmation 3					8	4	Programmation 4					8	4
Programmation impérative 2				33	4	1	Programmation orientée objet 1				33	4	1
Programmation fonctionnelle 2				33	4	1	Programmation système et réseau				33	4	1
Algorithmique 1					8	4	Algorithmique 2					8	4
Algorithmique et structures de données 1				33	4	1	Algorithmique et structures de données 2				33	4	1
Algorithmes pour la programmation graphique				33	4	1	Introduction à l'intelligence artificielle				33	4	1
Poursuite d'études 1					2	1	Technocritique 1					2	1
Préparation projet professionnel				9	1	1	Histoire de l'informatique				9	1	1
Ateliers préparation projet professionnel				6	1	1	Informatique et société				6	1	1
Communication 2					6	2	Découverte 2					6	2
Compétences numériques (PIX)				15	3	1	Transition écologique				30	3	1
Langue 2 (anglais)				30	3	1	EC Libre ou Stage				30	3	1
Programmation de jeux vidéo 3					6	4	Programmation de jeux vidéo 4					6	4
Programmation dans les moteurs de jeux 2				33	3	1	Synthèse d'images				33	3	1
Développement web				33	3	1	Développement mobile				33	3	1

L3									
Semestre 5		Vol. h	ECTS	Coef	Semestre 6		Vol. h	ECTS	Coef
Langues et langages			8	4	Recherche & développement			8	4
Ingénierie des langues		33	4	1	Intelligence artificielle et apprentissage		33	4	1
Interprétation et compilation		33	4	1	Projet de R&D encadré		33	4	1
Explorations 1 — 2 cours au choix			8	4	Explorations 2 — 2 cours au choix			8	4
Algorithmique avancée		33	4	1	Programmation orientée objet 2		33	4	1
Introduction à la cryptographie		33	4	1	Programmation de moteurs de jeux		33	4	1
Informatique fondamentale 2		33	4	1	Cybersécurité		33	4	1
Défis de programmation		33	4	1	Développement de logiciels libres		33	4	1
Poursuite d'études 2			2	1	Technocritique 2			2	1
Objectif master		9	1	1	Éthique et informatique		9	1	1
Préparation au stage		6	1	1	Droit et informatique		6	1	1
Découverte 3			6	2	Communication 3			6	2
Tremplin master		15	3	1	Stage ou Prépa CAPES NSI ou Atelier médiation		15	3	1
EC Libre ou Prépa CAPES NSI		30	3	1	Langue 3 (anglais)		30	3	1
Programmation de jeux vidéo 5			6	4	Programmation de jeux vidéo 6			6	4
Simulation physique dans les moteurs de jeux		33	3	1	Programmation de cartes graphiques		33	3	1
Modélisation 3D, matériaux, animation		33	3	1	Intelligence artificielle pour les jeux		33	3	1