

# ORGANISATION ET CONTENU DES ENSEIGNEMENTS

**Majeure : Informatique**

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

1 <sup>re</sup> année de licence (L1)			
	Unité d'enseignement (UE)	Élément Constitutif (EC)	ECTS
S E M E S T R E 1	UE Informatique 1	Méthodologie de la programmation	18
		Programmation fonctionnelle	
		Architecture des ordinateurs	
		[ Remise à niveau en programmation ]	
UE Compétences transversales 1	Gestion d'identité en ligne	6	
	Pratique des machines		
<b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 1</b>			<b>6</b>
Introduction aux moteurs de jeux Mathématiques pour l'informatique et les jeux vidéo			
S E M E S T R E 2	UE Informatique 2	Programmation impérative	18
		Programmation logique	
		Informatique fondamentale	
	UE Compétences transversales 2	Outils informatiques collaboratifs	6
Langue vivante 1 ( <i>anglais</i> )			
EC libre			
<b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 2</b>			<b>6</b>
Programmation dans les moteurs de jeux Création et gestion de ressources			

2 <sup>e</sup> année de licence (L2)			
	Unité d'enseignement (UE)	Élément Constitutif (EC)	ECTS
S E M E S T R E 3	UE Informatique 3	Algorithmique et structures de données 1	18
		Programmation impérative avancée	
		Programmation fonctionnelle avancée	
	UE Compétences transversales 3	Préparation au projet professionnel	6
Langue vivante 2 ( <i>anglais</i> )			
<b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 3</b>			<b>6</b>
Algorithmes pour la programmation graphique Introduction à l'intelligence artificielle			
S E M E S T R E 4	UE Informatique 4	Algorithmique et structures de données 2	18
		Programmation orientée objet	
		Systèmes et réseaux	
	UE Compétences transversales 4	Histoire de l'informatique	6
Restitution orale de connaissances			
<b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 4</b>			<b>6</b>
Développement web et bases de données Synthèse d'images, animation et sons			

**3<sup>e</sup> année de licence (L3) / Possible en alternance**

3 <sup>e</sup> année de licence (L3) / Possible en alternance		
Unité d'enseignement (UE)	Élément Constitutif (EC)	ECTS
<b>UE Informatique 5</b>	Algorithmique avancée	18
	Interprétation et compilation	
	Introduction à la sécurité	
<b>UE Compétences transversales 5</b>	<b>Projet tuteuré : État de l'art ou Préparation au stage</b>	6
	Langue vivante 3 ( <i>anglais</i> )	
<b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 5</b>		<b>6</b>
Moteurs de jeux Développement mobile		
<b>UE Informatique 6</b>	Intelligence artificielle et apprentissage	18
	Ingénierie des langues	
	Développement de logiciels libres	
<b>UE Compétences transversales 6</b>	<b>Projet tuteuré : Implémentation ou Stage</b>	6
	Droit, éthique, informatique	
<b>Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 6</b>		<b>6</b>
Programmation de cartes graphiques Intelligence artificielle pour les jeux		