

ORGANISATION ET CONTENU DES ENSEIGNEMENTS

Majeure : Informatique

Mineure : Conception et programmation de jeux vidéo

1 ^{re} 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		
Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 1			6
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			
Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 2			6
Programmation dans les moteurs de jeux Création et gestion de ressources			

2 ^e 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>)			
Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 3			6
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			
Mineure : conception et programmation de jeux vidéo 4			6
Développement web et bases de données Synthèse d'images, animation et sons			

3^e année de licence (L3) / Possible en alternance

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