

Université : Manouba	Etablissement : <i>ISAMM</i>	Licence	<i>Co-construite</i>
		Mastère	
Domaine de formation : Sciences et technologies		Mention	<i>Développement de jeux vidéo</i>

L2-S3

N°	Unité d'enseignement	Type de l'UE	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielle (14 semaines)				Nombre de crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				C	TD	TP	CI	ECUE	UE	ECUE	UE	Régime unique	Régime mixte
UE1	Conception Technique	Fond.	Game play, Game design et GDD	21				2.5	5	4	8		X
			Analyse critique et test de jeux vidéo	21				2.5		4			
UE2	Outils 3D	Fond.	Modélisation environnementale			21		1.5	5	3	10	X	
			Modélisation et initiation sur moteurs de jeu (unity)	28		14		1.5		3			
			Initiation à la Modélisation (organique)			42		2		4			
UE3	Programmation I	Fond.	Initiation à la programmation C#	21	21	21		3.5	7	5	10	X	
			Initiation à la programmation C++	21	21	21		3.5		5			
UE4	Systèmes et réseaux	Fond.	Réseaux 1	21				2	4	4	8	X	
			Plateformes de jeux vidéo	21				2		4			
UE5	Transversale	Trans	Méthodologie de production de Jeux Vidéos	21				1.5	4.5	3	6	X	
			Anglais appliqué	21				1.5		3			
UE6	Options	Opti	Effets spéciaux			21		2	4.5	4	8		X
			Physique et mathématiques des jeux vidéo	21				2.5		4			
Total (399h):				217h	42h	140h			30		50		

L2-S4

N°	Unité d'enseignement	Type de l'UE	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielle (14 semaines)				Nombre de crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				C	TD	TP	CI	ECUE	UE	ECUE	UE	Régime unique	Régime mixte
UE7	Intelligence Artificielle	Fond.	Algorithmique avancée	21	21			3.5	7	4	8		X
			Introduction à l'Intelligence Artificielle (IA)	28	14			3.5		4			
UE8	Infographie 3D	Fond.	Rigging corporel et facial			21		2	7	4	14	X	
			Animation 3D			42		3		6			
			Rendu 3D			21		2		4			
UE9	Programmation II	Fond.	Programmation Réalité Augmentée et virtuelle	21		21		2.5	7	4	14	X	
			Développement Web et mobile	21		21		2		4			
			Programmation 3D moteur Unity3D			42		2.5		6			
UE10	Transversale	Trans	Anglais appliqué 2	21				1.5	4.5	3	6	X	
			Culture entrepreneuriale	21				1.5		3			
UE11	Option	Opti	Analyse de jeux et développement	21		21		1.5	4.5	8	8	X	
			Réseaux 2	21				3					
			Total (399h):				175h	35h		189h			

L3-S5

N°	Unité d'enseignement	Type de l'UE	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielle (14 semaines)				Nombre de crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				C	TD	TP	CI	ECUE	UE	ECUE	UE	Régime unique	Régime mixte
UE12	Projet	Fond.	Projet tuteuré			42		5	5	9	9	X	
UE13	Atelier Capture de Mouvements	Fond.	Atelier capture de mouvement	21		42		5	5	9	9	X	
UE14	Projet collectif	Fond.	Atelier de production	21		42		5	5	10	10	X	
UE15	Atelier	Fond.	Intégration d'IA dans un jeu vidéo	21		42		6.5	6.5	10	10	X	
UE16	Transversale	Trans	Création d'entreprise	21				1.5	4.5	2	6	X	
			Techniques de Marketing	21			1.5	2					
			Techniques de communication	21			1.5	2					
UE17	Options	Opti	Séminaires	21				2	4	3	6	X	
			Droit du travail	21			2	3					
			Total (336h):	168h			168h			30			

L3-S6

N°	Unité d'enseignement	Type de l'UE	Volume des heures de formation présentielles (14 semaines)				Nombre des Crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
			Cours	TD	TP	Autres	ECUE (le cas échéant)	UE	ECUE (le cas échéant)	UE	Contrôle continu	Régime mixte
UE 16	Stage professionnel	Unité fondamentale						30		1	X	