

Emploi du temps 2025 – 2026
Filière: DENSAD (GDA) – Semestre 2
Démarrage des cours : 02 Février 2026



Version 02/02/2026

HORAIRES	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
08h30				<u>M₄₂</u> Pr. BAKHOUYI	<u>M₅₁</u> Pr. EL GHAZI	
10h30	<u>M₁</u> Pre. NAHID	<u>M₆₁</u> Pr. HABZI	<u>M₆₂</u> Pre. LAAZIRI	(Salle 3, ENSET)	(Salle 6, FSJES)	
10h30	(Salle 6, FSJES)	(Salle poly, Atelier ,FSJES)	(Salle 3 , ENSET)	<u>M₄₁</u> Pr. BAKHOUYI	<u>M₅₂</u> Pr. EL AMRAOUI	
12h30				(Salle 3, ENSET)	(Salle 6, FSJES)	
14h00	<u>M₂₂</u> Pr. MOUANA	<u>M₃₁</u> Pr. TAZOUTI	Les Mercredis de l'Art	<u>M₃₂</u> Pr. TAZOUTI	<u>M₂₁</u> Pr. BAHRAOUI	
17h00	(Salle 5, FSJES)	(Salle 1 , ENSET)		(Salle 3, ENSET)	(Salle 6, FSJES)	

M_{ij} $\left\{ \begin{array}{l} i = \text{Numéro du module} \\ j = \text{Numéro de l'élément du module} \end{array} \right.$

M1: Droit, Civisme et Citoyenneté { **M11: Droit, Civisme et Citoyenneté**

M2: Cinématographie et Mise en scène des Jeux Vidéo $\left\{ \begin{array}{l} M21: \text{Écriture de Scénario et Storytelling} \\ M22: \text{Mise en scène des Jeux Vidéo} \end{array} \right.$

M3: Notions de conception du game design $\left\{ \begin{array}{l} M31: \text{Principes et mécaniques du game design} \\ M32: \text{Techniques de conception et d'adaptation du game design} \end{array} \right.$

M4: Programming and Game Engines 1 $\left\{ \begin{array}{l} M41: \text{Fundamentals of C\# Programming} \\ M42: \text{Introduction to Unity Game Development} \end{array} \right.$

M5: Langues & Techniques de Communication $\left\{ \begin{array}{l} M51: \text{English Language and Communication Techniques} \\ M52: \text{Langue Française et Techniques de Communication} \end{array} \right.$

M6: Animation 2D et Character Design : $\left\{ \begin{array}{l} M61: \text{Character Design et Expression} \\ M62: \text{Animation 2D} \end{array} \right.$

M7: STAGE D'INITIATION