

**ANIMATION GAME DESIGN**

Serre Numérique - 2 rue Péclet
CS 20018
59312 VALENCIENNES CEDEX 9
T. +33 (0) 3 61 10 12 20
contact@rubika-edu.fr

 rubika-edu.com

BULLETIN DE NOTES

Pierre-Louis MABIRE
3ème année Game Art
Né le 20/03/1998 à LILLE
N° INE : 0909006912S

	Note	Coeff.	Min.	Max.	Moy.	ECTS	Grade
Semestre 5	15,82		8,91	15,89	14,08	30 / 30	A
Pilier1-Cours de spécialisation							
Culture							
Histoire du Jeu vidéo	14,00	1	11,00	16,00	13,19	1 / 1	B
Analyse Filmique						1 / 1	
Méthode							
Direction Artistique	16,00	2	8,00	17,00	14,74	2 / 2	A
GD Concept	16,00	2	0,00	18,50	12,38	2 / 2	B
Level Design 3D	15,50	2	0,00	16,00	13,95	2 / 2	A
Digital Paint	14,50	2	0,00	18,00	13,01	2 / 2	B
Outils							
Graphisme 3D_Animation 3D	11,50	2	0,00	15,50	11,72	2 / 2	C
Unity	16,50	2	11,00	19,00	14,48	2 / 2	B
DECOR 3D	17,00	2	6,00	18,00	13,76	2 / 2	A
Graph 3D_personnages 3D	19,00	2	3,00	19,00	13,89	2 / 2	A
Z BRUSH	17,00	2	10,00	18,00	14,36	2 / 2	A
Pilier2-Projet de spécialisation							
Projet							
Projet Jeu Mobile 3D	18,00	2	12,00	19,00	14,40	2 / 2	A
Pilier3-Projet tronc commun							
B3 Projet Transverse	15,35	8	12,46	17,35	15,37	8 / 8	C

**ANIMATION GAME DESIGN**

Serre Numérique - 2 rue Péclet
CS 20018
59312 VALENCIENNES CEDEX 9
T. +33 (0) 3 61 10 12 20
contact@rubika-edu.fr

rubika-edu.com

Pierre-Louis MABIRE
3ème année Game Art
Né le 20/03/1998 à LILLE
N° INE : 0909006912S

	Note	Coeff.	Min.	Max.	Moy.	ECTS	Grade
Moyenne	15,82						
Total des crédits ECTS validés	30 / 30						

Fait à Valenciennes le 20/02/2019

Stéphane ANDRE

Directeur Général