



# Master

## AUDIOVISUEL, MEDIAS INTERACTIFS NUMERIQUES, JEUX

*Domaine Sciences, Technologies, Santé*

Programme – accréditation 2016 / 2020

**PARCOURS-TYPE : Gamification, Apprentissages, iMmersion et ingEnierie de conception**

*Département de rattachement : Sciences et Technologies*

	Ordre UE	MASTER 1 <sup>ère</sup> ANNEE	Heures d'enseignement	Heures travail étudiant hors enseignement	ECTS
SEMESTRE 1	UE1	Remise à niveau informatique	60	150	6
		<b>ou</b>			
		Remise à niveau pédagogique	60	150	6
	UE3	Jeux vidéos et jeux sérieux	30	75	3
	UE4	Ecritures interactives	60	150	6
	UE5	Infographie 2D	30	75	3
	UE6	Gestion de projet	60	150	6
	UE7	Projet professionnalisant		110	6
		<b>Total semestre</b>	<b>240</b>	<b>710</b>	<b>30</b>
SEMESTRE 2	UE1	Technologies, innovations et 3D	60	150	6
	UE2	Informatique	90	225	9
	UE3	Droit et économie	30	60	3
	UE4	Anglais niv1	30	60	3
	UE5	Recherche Niv1	30	75	3
	UE6	Projet professionnalisant		110	6
			<b>Total semestre</b>	<b>240</b>	<b>680</b>
		<b>Total année</b>	<b>480</b>	<b>1390</b>	<b>60</b>
			<b>1870</b>		

**PARCOURS-TYPE : Gamification, Apprentissages, iMmersion et ingEnierie de conception**  
 Département de rattachement : Sciences et Technologies

	Ordre UE	MASTER 2 <sup>ème</sup> ANNEE	Heures d'enseignement	Heures travail étudiant hors enseignement	ECTS
<b>SEMESTRE 3</b>	UE1	Gestion d'équipe innovante	30	75	3
	UE2	Droit et travail	30	75	3
	UE3	Culture de l'innovation	60	150	6
	UE4	Anglais Niv2	30	75	3
	UE5	Ingénierie de la pédagogie active numérique	60	250	9
	UE6	Projet de fin d'étude		80	6
			<b>Total semestre</b>	<b>250</b>	<b>705</b>
<b>SEMESTRE 4</b>	UE1	Recherche Niv2	30	75	3
	UE2	Stage en entreprise		700	27
			<b>Total semestre</b>	<b>30</b>	<b>775</b>
		<b>Total année</b>	<b>280</b>	<b>1400</b>	<b>60</b>
				<b>1760</b>	