



SYLLABUS

Présentation par Unités d'Enseignement

Master AUDIOVISUEL, MEDIAS INTERACTIFS NUMERIQUES, JEUX

DOMAINE SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTE

PARCOURS-TYPE : **G**AMIFICATION, **A**PPRENTISSAGES, **I**MMERSION
ET **I**NGENIERIE DE CONCEPTION (GAME)

Accréditation 2016-2020

(Mis à jour en août 2017 - sous réserve de modification)



Institut National
Universitaire
Champollion

Table des matières

Remise à niveau Informatique	3
Remise à niveau Pédagogique	4
Jeux vidéo et Jeux sérieux	5
Ecritures Interactives	6
Infographie 2D	7
Gestion de projet	8
Projet professionnalisant (Semestre 7)	9
Technologies, Innovations et 3D.....	10
Informatique.....	11
Droit et Economie	12
Anglais (Semestre 8)	13
Recherche (Niveau 1).....	14
Projet professionnalisant (Semestre 8).....	15
Gestion d'Equipes Innovante	16
Droit et Travail	17
Culture de l'Innovation	18
Anglais (Semestre 9)	19
Ingénierie de la pédagogie active numérique	20
Projet de fin d'étude.....	21
Recherche (Niveau 2).....	22
Stage en entreprise	23

Remise à niveau Informatique

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI71FAS	Remise à niveau Informatique	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
David Panzoli	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Choix	STS	AMINJ	GAME / STS	1	7	1

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|---|
| - S'initier aux algorithmes et à la programmation
- S'initier aux langages Web |
|---|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
20	20	20	150		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Remise à niveau Pédagogique

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI71FBS	Remise à niveau Pédagogique	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Choix	SHS	AMINJ	GAME / SHS	1	7	1

Mots-clés (RNCP)

PEDAGOGIE, PEDAGOGIE ACTIVE, NUMERIQUE, BLOOM, FORMATION, SERIOUS GAME

Compétences (RNCP)

- Définir les différentes théories de l'apprentissage
- Identifier les méthodes, techniques et outils en pédagogie active numérique
- Elaborer une courte séance de formation portant sur une compétence et/ou un geste professionnel

Contenu (MATIERES)

- A. Théories de l'apprentissage
- Histoire de la pédagogie et de l'andragogie (les courants de pensées)
 - Rôle du formateur et de la formation (le triangle Formateur, Apprenant, Savoir à l'ère du numérique).
 - Objectifs cognitifs et taxonomie de Bloom.
 - Apprendre, c'est quoi ?
 - L'évaluation et les prérequis en formation.
- B. Méthodes, techniques et outils pédagogiques
- Les cinq méthodes en pédagogie.
 - La méthode active dans la pédagogie numérique (Outils numériques en formation).
 - Définir un objectif pédagogique en formation.
 - Les différents outils d'évaluation des compétences et des savoirs.

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
20	40		150		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

Jeux vidéo et Jeux sérieux

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI72FOS	Jeux vidéo et Jeux sérieux	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Catherine Pons Lelardeux	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	7	2

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Connaitre l'histoire et la culture du jeu vidéo et du Serious Game - Définir et appliquer les concepts de Game Design |
|--|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
10	12	8	75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

<p>Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme</p>

Bibliographie de base

--

Ecritures Interactives

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI73FOS	Ecritures Interactives	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Lavigne	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	SHS	AMINJ	GAME	1	7	3

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Ecrire un scénario interactif pour un Serious Game
- Ecrire un scénario interactif pour un transmédia
- Savoir motiver et engager avec les mécanismes de la gamification

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
20	32	8	150		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

--

Infographie 2D

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI74FOS	Infographie 2D	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	7	4

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Créer des objets graphiques en 2D
- Créer des objets multimédia

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
6	24		75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

--

Gestion de projet

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI75FOS	Gestion de projet	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
à préciser	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	ST	AMINJ	GAME	1	7	5

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Savoir conduire un projet de Serious Game (pilotage, documents ressources, écriture des référentiels...)
- Utiliser les méthodes AGILE pour conduire un projet informatique
- Connaître les concepts du Knowledge Management
- Employer le prototypage rapide pour des prises de décisions
- Conduire une démarche qualité dans son domaine afin d'améliorer un processus ou un protocole
- Rédiger des procédures spécifiques, des cahiers des charges, des bilans et des synthèses et savoir les présenter à l'écrit

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant" (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
20	32	8	150		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

--

Projet professionnalisant (Semestre 7)

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI76FOS	Projet professionnalisant (Semestre 7)	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup/Pierre Lagarrigue	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	7	6

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- concevoir et scénariser, par un travail d'équipe, un média interactif pour transmettre une compétence, une information ou un message
--

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
		36	90		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Technologies, Innovations et 3D

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI81FOS	Technologies, Innovations et 3D	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Pierre Lagarrigue	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	8	1

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un logiciel de création 3D pour produire des objets et des infographies. - Utiliser un logiciel de CAO et des outils de prototypage rapide - Connaître les possibilités et les limites des technologies de Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée |
|--|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
20	20	20	150		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Informatique

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI82FOS	Informatique	9

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
David Panzoli	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	8	2

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Programmer en C#
- Modéliser et structurer des données informatiques
- Modéliser des activités informatiques avec UML et BPMN
- Programmer en HTML5
- Programmer avec Unity

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
30	30	30	225		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

--

Droit et Economie

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI83FOS	Droit et Economie	3

Responsable pédagogique à préciser	Secrétariat de scolarité
---------------------------------------	--------------------------

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	DEG	AMINJ	GAME	1	8	3

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Distinguer les différents droits d'auteurs, propriétés intellectuelles
- Définir ce qu'est une marque, un œuvre
- Savoir mettre en place et gérer un budget dans l'industrie des médias interactifs
- Savoir établir un devis en prenant compte l'analyse de la demande
- Savoir établir un consortium de recherche et de développement

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
10	20		60		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

--

Anglais (Semestre 8)

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI8LVAS	Anglais (Semestre 8)	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Cynthia Boyer / Agnès Mouysset	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	ST	AMINJ	GAME	1	8	4

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Maitriser la langue anglaise dans son usage informatique, technique et utiliser par la communauté des Serious Game
--

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
	30		60		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Recherche (Niveau 1)

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI84FOS	Recherche (Niveau 1)	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Pierre Lagarrigue	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	8	5

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- S'initier à l'environnement, aux travaux et à la méthodologie de la recherche universitaire

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
10	20		75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme

Bibliographie de base

--

Projet professionnalisant (Semestre 8)

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI85FOS	Projet professionnalisant (semestre 8)	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
David Panzoli	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	1	8	6

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- A la fin du semestre, l'étudiant sera capable de concevoir et mettre en production, par un travail d'équipe, un média interactif numérique (Web Game, jeu 2D/3D,...)
--

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
		36	90		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Gestion d'Equipes Innovante

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI91FOS	Gestion d'Equipe Innovante	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
à préciser	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	ST	AMINJ	GAME	2	9	&

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Animer des projets informatiques (Pilotage et validation) - Organiser et coordonner le travail des équipes. - Définir, déployer et utiliser des outils de communication et de suivi de projet. |
|--|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
10	10	10	75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Droit et Travail

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI92FOS	Droit et Travail	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Delphine Gardes	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	DEG	AMINJ	GAME	2	9	2

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les mécanismes de création d'entreprise et d'auto-entrepreneuriat - Connaître le droit du travail - Appliquer les règles de l'insertion professionnelle afin de pouvoir répondre d'une manière pertinente à une offre d'emploi précise |
|--|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
10	20		75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

<p>Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme</p>

Bibliographie de base

--

Culture de l'Innovation

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI93FOS	Culture de l'Innovation	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Philippe Farenc	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	ST	AMINJ	GAME	2	9	3

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner et conduire des projets créatifs par la culture de l'innovation - Mettre en pratique les concepts de Design Thinking - Rédiger des synthèses et des travaux de présentation et pouvoir les exposer à l'oral par la technique du Pitch devant des publics de non spécialistes et/ou d'experts |
|---|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
30	30		150		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

<p>Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme</p>

Bibliographie de base

--

Anglais (Semestre 9)

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI9LVAS	Anglais (semestre 9)	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Cynthia Boyer / Agnès Mouysset	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	ST	AMINJ	GAME	2	9	4

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Maitriser la langue anglaise dans son usage informatique, technique et utiliser par la communauté des Serious Game
--

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
	30		75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Ingénierie de la pédagogie active numérique

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI94FOS	Ingénierie de la pédagogie active numérique	9

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup / Valérie Boudier	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	SHS	AMINJ	GAME	2	9	5

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Développer une ingénierie pédagogique pour les Serious Game - Analyser sa pratique professionnelle en formation numérique - Analyser des dispositifs d'informations existants (en formation, multimédia, marketing, ressources humaines...) afin de proposer des solutions innovantes par les mécanismes du jeu. - Concevoir des parcours de formation en Digital Learning, par le Knowledge management, LMS et CMS - Développer un accompagnement des publics en Blended Learning ou en parcours gamifié. - Mettre en place des grilles d'évaluation, collecter des données qualitatives et quantitatives d'un parcours, évaluer ces données et les interpréter pédagogiquement |
|---|

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant" (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
40	60		250		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Projet de fin d'étude

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI95FOS	Projet de fin d'étude	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
A préciser	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	2	9	6

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- concevoir, développer, expérimenter et évaluer, par un travail d'équipe, un média interactif pédagogique
--

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
				80	

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Recherche (Niveau 2)

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI101FOS	Recherche (Niveau 2)	3

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	2	10	1

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Valoriser la recherche dans le monde de l'entrepreneuriat et du secteur privé

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
10	20		75		

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--

Stage en entreprise

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M2AMI102FOS	Stage en entreprise	27

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
A préciser	

Diplôme et Parcours-type

Nature	Domaine	Mention	Parcours-type / orientation	Niveau	Semestre	Ordre UE dans la fiche programme du parcours-type concerné
Princ.	STS	AMINJ	GAME	2	10	2

Mots-clés (RNCP)

--

Compétences (RNCP)

- Mettre en pratique ses savoirs et savoir-faire en matière de média interactif dans un contexte professionnel
--

Contenu (MATIERES)

--

Format et volumes horaires

Volume horaire présentiel enseignant/étudiant			Volume horaire "étudiant " (en heures)		
CM	TD	TP	Travail personnel	Projet	Stage
					700

Modalités de contrôle des connaissances (Conditions de validation / Principes généraux)

Pour les modalités de contrôle de connaissances, consulter les tableaux d'affichage du diplôme
--

Bibliographie de base

--