



SYLLABUS

*Année Universitaire 2019-2020
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 (**G**AME)

Accréditation 2016-2020

(Mis à jour en juin 2019 - Version définitive)



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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none">S'initier aux algorithmes et à la programmationS'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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> 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)

<p>A. Théories de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>B. Méthodes, techniques et outils pédagogiques</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	Chrystel Millet

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)

Culture des jeux vidéo - jeux sérieux

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)

<ul style="list-style-type: none"> Repérer les tendances et les courants ludiques Définir les mécaniques de jeux au travers des mises en situation ludiques Argumenter les choix de mises en scènes interactifs
--

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)

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

Bibliographie de base

--

Ecritures Interactives

Code UE	Intitulé UE	Crédits ECTS
16M1AMI73FOS	Ecritures Interactives	6

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Lavigne	Chrystel Millet

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)

Game designer - Game et Level

Compétences (RNCP)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 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)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> La conception de l'orientation ludique du projet L'ingénierie de projets ludiques et interactifs Le développement d'un prototype de jeu dans le respect d'un cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques |
|--|

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	Chrystel Millet

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)

Animation 2D

Compétences (RNCP)

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

Contenu (MATIERES)

- Réaliser des éléments graphiques de composition à l'aide d'outils graphiques informatiques
- Création d'éléments graphiques et visuels en vue de produire un document imprimé, audiovisuel ou multimédia (livre, plaquette, page web, cd-rom, film d'animation, jeux vidéo, ...)
- Traitement d'un ou plusieurs médias (textes, images, son, animation, vidéo, page internet, ...) entrant dans la composition d'un support de communication
- Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en son, vidéo, animation 2D

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
Michel Galaup	Chrystel Millet

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)

Management de projets

Compétences (RNCP)

<ul style="list-style-type: none"> • 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 décision • 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)

<ul style="list-style-type: none"> • Conception, ingénierie, développement, intégration d'un système ou d'une ressource audiovisuelle et/ou numérique interactive • Coordination et direction d'une équipe pluridisciplinaire dans un projet de système ou de ressource audiovisuelle et/ou numérique interactive • Connaître le secteur socio-économique et professionnel de la communication numérique (acteurs, modes de financement, fonctionnement, modèle économique, enjeux, usages) et le prendre en compte dans les décisions stratégiques • Conduire le management de projets par la culture de l'innovation (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion), pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif, et en assumer les responsabilités
--

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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> Concevoir et scénariser, par un travail d'équipe, un média interactif pour transmettre une compétence, une information ou un message
--

Contenu (MATIERES)

<p>Les étudiant/es travaillant en équipe, comme dans un contexte professionnel, doivent mener à terme un projet de serious game ou d'environnement numérique pour l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyser les besoins du client Traduire un concept ou un script en représentation visuelle Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif

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	Chrystel Millet

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)

Animation 3D

Compétences (RNCP)

- 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)

- Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en son, vidéo, animation 3D
- Réaliser des éléments graphiques de composition à l'aide d'outils graphiques informatiques
- Création d'éléments graphiques et visuels en vue de produire un document imprimé, audiovisuel ou multimédia (livre, plaquette, page web, cd-rom, film d'animation, jeux vidéo, ...)
- Traitement d'un ou plusieurs médias (textes, images, son, animation, vidéo, page internet, ...) entrant dans la composition d'un support de communication

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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none">• 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	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> Distinguer les différents droits d'auteurs, propriétés intellectuelles Définir ce qu'est une marque, une œuvre Savoir mettre en place et gérer un budget dans l'industrie des médias interactifs Savoir établir un devis en prenant en compte l'analyse de la demande Savoir établir un consortium de recherche et de développement

Contenu (MATIERES)

<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les aspects juridiques (droit du travail, propriété intellectuelle, atteintes au droit et à la vie privée) et les prendre en compte dans les décisions stratégiques

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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> Maitriser la langue anglaise dans son usage informatique, technique et utilisée 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	Chrystel Millet

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)

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • S'initier à l'environnement, aux travaux et à la méthodologie de la recherche universitaire |
|---|

Contenu (MATIERES)

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Contribution à l'accroissement des connaissances dans son champ disciplinaire en menant des travaux de recherche, des chantiers scientifiques sur de nouvelles problématiques des sciences de l'homme et de la société (sociologie, psychologie, ethnologie, économie, histoire, ...), de l'informatique, ... • Définition des thèmes, l'objet et la finalité d'études ou de recherches • Détermination et développement des méthodes de recherche, de recueil et d'analyse de données • Rédaction des rapports de recherche et publications |
|---|

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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> 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
Michel Galaup	Chrystel Millet

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	Chrystel Millet

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)

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

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	Chrystel Millet

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)

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

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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> Maitriser la langue anglaise dans son usage informatique, technique et utilisée 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	Chrystel Millet

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
Michel Galaup	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none">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	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> • Valoriser la recherche dans le monde de l'entrepreneuriat et du secteur privé

Contenu (MATIERES)

<ul style="list-style-type: none"> • Contribution à l'accroissement des connaissances dans son champ disciplinaire en menant des travaux de recherche, des chantiers scientifiques sur de nouvelles problématiques des sciences de l'homme et de la société (sociologie, psychologie, ethnologie, économie, histoire, ...), de l'informatique, ... • Détermination et développement des méthodes de recherche, de recueil et d'analyse de données • Supervision ou réalisation des investigations, des observations et de la collecte d'informations sur l'objet de la recherche • Interprétation des données recueillies et formalisation des résultats obtenus • Rédaction des mémoires des travaux de recherche • Présentation et explication des avancées scientifiques et des travaux de recherche

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

--

Stage en entreprise

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

Responsable pédagogique	Secrétariat de scolarité
Michel Galaup	Chrystel Millet

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)

<ul style="list-style-type: none"> • 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

--