



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 ^{ère} ANNEE	Heures d'enseignement	Heures travail étudiant hors enseignement	ECTS
SEMESTRE 1	UE1	Remise à niveau informatique	60	150	6
		ou			
		Remise à niveau pédagogique	60	150	6
	UE2	Jeux vidéos et jeux sérieux	30	75	3
	UE3	Ecritures interactives	60	150	6
	UE4	Infographie 2D	30	75	3
	UE5	Gestion de projet	60	150	6
	UE6	Projet professionnalisant		90	6
		Total semestre	240	690	30
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		90	6
			Total semestre	240	660
		Total année	480	1350	60
			1830		

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

	Ordre UE	MASTER 2 ^{ème} ANNEE	Heures d'enseignement	Heures travail étudiant hors enseignement	ECTS
SEMESTRE 3	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	100	250	9
	UE6	Projet de fin d'étude		80	6
			Total semestre	250	705
SEMESTRE 4	UE1	Recherche Niv2	30	75	3
	UE2	Stage en entreprise		700	27
			Total semestre	30	775
		Total année	280	1480	60
			1760		