

Éval?	Obl.	Code Ametys	Code Apogée	Libellé court	Nat.	Libellé long	ECTS	Part.	Poids MODU	Volume hor.	MCC SESSION 1					MCC SESSION 2					
											Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	
X	O	JTR9BD5N			UE	UE 211 — Méthodes Expérimentales et Statistiques	9			TD	54										
										P-SIPF	12										
										0	CT	MS	0h20	100%		CT	MS	0h20	100%		
X	O	JTRBPLMN			UE	UE 214 — Projet M1	3	X		TD	48										
										P-Proj	52										
										S-EM	1										
										0	CT	PT		100%		CT	PT		100%		
X	O	JTRBQKVL			UE	UE 215 — Projet Scientifique	3	X		TD	100										
										0	CT	R		100%		CT	R		100%		
										0	CT	Q									

TYPE DIPLOME : Master

Domaine : Sciences, Technologies, Santé

Catalogue : 2024-2025

VDI : H5JM1 402

Mention : Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

VET : H5JM12 180

Parcours : Parcours Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI

Concernant les Parcours :

Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI

Jeux et médias interactifs numériques : Game Design

Le cadrage des modalités de contrôle des connaissances correspond est celui du CNAM avec lequel l'université de Poitiers est co-accréditée.

Éval?	Obl.	Code Ametys	Code Apogée	Libellé court	Nat.	Libellé long	ECTS	Part.	Poids MODU	Volume hor.	MCC SESSION 1					MCC SESSION 2				
											Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques		Modal.	Nature	Durée	Coeff.

M2 Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI

SEM 3		JTPNTI5B		Semestre 3		30													
X	O	JTRBRSQ4		UE	UE 301 — Analyse et pratique d'innovation en entreprise	3	X	TD 24											
								0	CT	ET	2h00	60%		CT	ET	2h00	100%		
									CC	P		40%							
X	O	JTRBSGS1		UE	UE 302 — Design d'interaction	9	X	TD 66											
								0	CT	PT		100%		CT	ET	2h00	100%		
X	O	JTRBT6DR		UE	UE 303 — Modèle des interacteurs	6	X	TD 48											
								0	CT	PE		100%		CT	PE		100%		
X	O	JTR9V0KW		UE	UE 309 — UX/UI et Accessibilité	6		TD 48											
								0	CT	PE		100%		CT	PE		100%		
X	O	JTREA2QH8		UE	UE 315 — UX/UI en pratique	6		TD 96											
								0	CT	PT		100%		CT	PT		100%		
SEM 4		JTPNU1E8		Semestre 4		30													
X	O	JTRBU9A4		UE	UE 401 — Projet 2	6	X	TD 60											
								P-Proj 140											
								S-EM 1											
								0	CT	PA		100%		CT	PA		100%		
X	O	JTRBV7ST		UE	UE 402 — Stage	24	X	S-SSV 0											
								0	CT	RS	0h20	100%		CT	RS	0h20	100%		

Éval?	Obl.	Code Ametys	Code Apogée	Libellé court	Nat.	Libellé long	ECTS	Part.	Poids MODU	Volume hor.	MCC SESSION 1					MCC SESSION 2					
											Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	
X	O	JTRBPLMN			UE	UE 214 — Projet M1	3	X		TD 48											
										P-Proj 52											
										S-EM 1											
										0	CT	PT	100%		CT	PT	100%				
X	O	JTRBQKVL			UE	UE 215 — Projet Scientifique	3	X		TD 100											
										0	CT	R	100%		CT	R	100%				
											CT	Q									

Éval?	Obl.	Code Ametys	Code Apogée	Libellé court	Nat.	Libellé long	ECTS	Part.	Poids MODU	Volume hor.	MCC SESSION 1					MCC SESSION 2														
											Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques										
X	O	LR2IXXGF			UE	UE3. Sciences Humaines et Jeu	6		1	CM	9																			
										TD	12																			
										P-CI-TD	18																			
											0	1 CT	R		50				1 CT	ET	2h00	100								
										0	1 CT	R		50																
O	LR2JFWH5				EC	Psychologie et jeu				CM	3																			
										TD	6																			
										P-CI-TD	6																			
O	LR2JITZ1				EC	Histoire du jeu				CM	3																			
										TD	3																			
										P-CI-TD	6																			
O	LR2JLH34				EC	Géographie et anthropologie du jeu				CM	3																			
										TD	3																			
										P-CI-TD	6																			
X	O	LR2JQNQ6			UE	UE4. Culture du jeu	3		1	CM	6																			
										TD	12																			
										P-SJP	3																			
										P-Proj	3																			
										PEAP	6																			
											0	1 CT	R		50				1 CT	PE	2h00	100								
										0	1 CT	R		50																
O	LR2JSOXN				EC	Panorama et classification des jeux				CM	3																			
										TD	6																			
										P-SJP	3																			
O	LR2K3E8W				EC	Panorama et classification des joueurs				CM	3																			
										TD	6																			
										P-Proj	3																			
										PEAP	6																			
X	O	LR2K90TG			UE	UE5. Outils transversaux	3		1	TD	24																			
										TP	6																			
										PEAP	6																			
										0	1 CT	RS		100				1 CT	PE	2h00	100									
O	LR2KFYV2				EC	Anglais				TD	12																			
										TD	12																			
										TP	6																			
O	LR2KIKH3				EC	Outils de communication				TD	12																			
										PEAP	6																			
SEM 2		LQF3EWMA		Semestre 2																										
X	O	LR2KO1IX			UE	UE1. Fondamentaux de la gestion de projet - Copie	9		1	CM	9																			
										TD	9																			
										P-Proj	18																			
										PEAP	6																			
										0	1 CT	RS		100				1 CT	ET	2h00	100									

TYPE DIPLOME : Master

Domaine : Sciences, Technologies, Santé

Catalogue : 2024-2025

VDI : LQF3FRS9

Mention : Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

VET : MJPL

Parcours : Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques

Concernant l'année 2024-2025, seul le master 1 du Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques est soumis au vote de la CFVU, le master 2 ouvrira en 2025-2026.

Éval?	Obl.	Code Ametys	Code Apogée	Libellé court	Nat.	Libellé long	ECTS	Part.	Poids MODU	Volume hor.	MCC SESSION 1					MCC SESSION 2				
											Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques		Modal.	Nature	Durée	Coeff.

M2 Management du jeu et des pratiques ludiques

SEM 1 LQF3FRW1 Semestre 1

X	O	LQI7LHLP			UE	UE1. Finalisation de la gestion de projet	9			CM	3									
										TD	6									
										P-Proj	15									
											0	1 CT	PE			1 CT	PE			
	O	LQI7POUA			EC	Financement de projet				CM	3									
										TD	6									
										P-Ci-Etu	3									
X	O	LQI87JBD			EC	Montage de projet				P-Ci-Etu	6									
										P-Proj	9									
X	O	LQI8AIGY			EC	Pilotage de projet				P-Ci-Etu	6									
										P-Proj	6									
X	O	LQI8D3QS			UE	UE2. Le jeu pour tous	9			CM	6									
										TD	15									
										TP	12									
										P-SJP	21									
										PEAP	12									
	0	1 CT	R			1 CT	R													
X	O	LQI8EQ66			EC	Outils de financement et de communication				CM	3									
										TD	3									
										P-Proj	6									
X	O	LQI8MCVY			EC	Jeu de société				CM	3									
										TD	12									
X	O	LQI8OL2P			EC	Développement et commercialisation d'un jeu				TP	12									
										P-SJP	15									
										PEAP	12									
X	O	LR7RBTk7			UE	UE3. Formation à la recherche	9			CM	3									
										TD	24									
										TP	6									
										P-Ci-Etu	6									
	0	CT	PE			CT	PE													
X	O	LR7RKOP2			EC	Méthodologie et outils de la recherche				CM	3									
										TD	12									

Éval?	Obl.	Code Ametys	Code Apogée	Libellé court	Nat.	Libellé long	ECTS	Part.	Poids MODU	Volume hor.	MCC SESSION 1					MCC SESSION 2					
											Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	Modal.	Nature	Durée	Coeff.	Remarques	
X	O	LR7U6B9G			EC	Définition d'une problématique				TD	12										
										TP	6										
										P-Ci-Etu	6										
X	O	LR7U9WBZ			UE	UE4. Insertion professionnelle	6			TD	30										
										TP	6										
										P-Ci-Etu	3										
											0	1 CT	PE			1 CT	PE				
X	O	LR7UEWVO			EC	Communiquer en anglais				TD	12										
										P-Ci-Etu	3										
X	O	LR7UH84E			EC	Outils d'aide à l'insertion professionnelle				TD	9										
X	O	LR7UIV8Z			EC	Le projet professionnel				TD	9										
										TP	6										
SEM 2		LQF3FS69		Semestre 2																	
X	O	LR7UREB7			UE	UE1. Formation à la recherche	3			TD	12										
											0	1 CT	R			1 CT	R				
X	O	LR7UWB5I			EC	Les outils de traitement statistique				TD	6										
X	O	LR7UXTEF			EC	La communication en recherche				TD	6										
X	O	LR7V7C87			UE	UE2. Formation professionnelle et insertion professionnelle	3			TD	12										
										P-Ci-Etu	6										
											0	1 CT	R			1 CT	R				
X	O	LR7VDJXE			EC	Le projet professionnel				TD	6										
										P-Ci-Etu	3										
X	O	LR7VK9PF			EC	Outils d'aide à l'insertion professionnelle				TD	6										
										P-Ci-Etu	3										
X	O	LR7VPJVJ			UE	UE3. Mémoire de recherche	9			TD	6										
										TP	6										
											0	1 CT	MS			1 CT	M				
X	O	LR7VU22X			EC	Aide à l'écriture du mémoire				TD	6										
										TP	6										
X	O	LR7VWZ78			UE	UE4. Stage	15			TD	18										
											0	1 CT	RS			1 CT	RS				
X	O	LR7VZRRZ			EC	Retour de stage				TD	18										

Légende

Titre des colonnes

Obl.	O : obligatoire, X : à choix, F : facultatif
Nat.	Nature d'élément pédagogique
Part.	ELP partagé avec plusieurs listes, le nombre de listes le partageant est entre parenthèses
Volume hor.	Volume horaire
Modal.	Modalité
Coef.	Poids des différents types d'évaluation (en %)

Nature d'enseignement

CM	CM
TD	TD
TP	TP
P-CI-CM	Classe inversée - CM
P-CI-TD	Classe Inversée - TD
P-CI-TP	Classe Inversée - TP
P-Ci-Etu	Classe Inversée - Autonomie
P-PFA	Plate forme en autonomie
P-SIPF	Suivi individualisé sur plate forme
P-SJP	Simulation et jeu pédagogiques
P-Proj	Pédagogie par projet
COCM	Co-enseignement CM
COTD	Co-enseignement TD
S-SD	Stage découverte
S-SSV	Stage sans visite
S-SAV	Stage avec visite
S-EM	Encadrement mémoire de master
PEAP	Participation à des événements académiques ou professionnels
PT-BUT	Projet tutoré (BUT)
TM-MEEF	Tutorat Mixte MEEF

Modalité de l'évaluation pour la session 1 des MCC

CC	CC (contrôle continu)
CT	CT (contrôle terminal)

Modalité de l'évaluation pour la session 2 des MCC

CT	CT (contrôle terminal - pendant la période d'examens)
-----------	---

Nature de l'évaluation pour les MCC

EO	Epreuve Orale
ET	Ecrit sur table
M	Mémoire sans soutenance
MS	Mémoire avec soutenance
P	Production technique
PA	L'évaluation des pratiques artistiques
PE	Production écrite
PS	L'évaluation des pratiques sportives
PT	L'évaluation des pratiques techniques
Q	Quitus Présence
R	Rapport écrit sans soutenance
RS	Rapport écrit avec soutenance
S	Soutenance