

Master Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

2025-2026

Master Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux (JTPNBUMD)

Type de diplôme : Master

Domaine(s) : Sciences, Technologies, Santé

ECTS : 120

Mention : Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI (JTPNK3DF)

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.

M1 Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI (JTPNR7BE)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 1 (JTPNRXHA)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 1

Maquette d'enseignement								Évaluation										
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2						
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	
X	JTRAX0T6	UE	UE 101 — Anglais	X	6		TD 66											
								CC	EO		20%		CT	EO	0h20	60%		
								CC	EO		40%		CT	ET	2h00	40%		
								CT	ET	2h00	40%							
X	JTRBEKG0	UE	UE 102 — Bases de la Conception & du Développement informatique	X	3		TD 24											
								CT	ET	2h00	50%		CT	ET	2h00	50%		
								CC	P		50%		CT	P		50%		
X	JTRBHMGG	UE	UE 104 — Conception sonore	X	3		TD 24											
								CC	P		40%		CT	P		40%		
								CT	ET	1h30	60%		CT	ET	1h30	60%		
X	JTRBICTN	UE	UE 105 — Conception visuelle	X	3		TD 24											
								CT	PE		100%		CT	ET	2h00	100%		
X	JTRBJM94	UE	UE 106 — Media interactifs	X	3		TD 24											
								CT	PT		100%		CT	ET	2h00	100%		
X	JTRBKUOL	UE	UE 107 — Ateliers de conception de jeux	X	3		TD 24											
								CT	P		100%		CT	P		100%		
X	JTRBLQHW	UE	UE 108 — Base du Game et Level Design	X	3		TD 24											
								CT	PE		100%		CT	R		100%		
X	JTRBMK5F	UE	UE 109 — Bases Cognitives, Sociales & Emotionnelles	X	3		TD 24											
								CT	ET	1h30	100%		CT	ET	1h30	100%		
X	JTRBN7KY	UE	UE 110 — Management Social & Droit	X	3		TD 24											
								Management social	CT	ET	1h30	30%	Management social	CT	ET	1h30	30%	
								Droit	CT	ET	0h30	70%	Droit	CT	ET	0h30	70%	

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI (JTPNK3DF)

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.

M2 Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI (JTPNSVDB)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 3 (JTPNTI5B)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 3

Maquette d'enseignement								Évaluation										
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2						
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	
X	JTRBRSQ4	UE	UE 301 — Analyse et pratique d'innovation en entreprise	X	3		TD	24										
									CT	ET	2h00	60%			CT	ET	2h00	100%
									CC	P		40%						
X	JTRBSGS1	UE	UE 302 — Design d'interaction	X	9		TD	66										
									CT	PT		100%			CT	ET	2h00	100%
X	JTRBT6DR	UE	UE 303 — Modèle des interacteurs	X	6		TD	48										
									CT	PE		100%			CT	PE		100%
X	JTR9V0KW	UE	UE 309 — UX/UI et Accessibilité		6		TD	48										
									CT	PE		100%			CT	PE		100%
X	JTRA2QH8	UE	UE 315 — UX/UI en pratique		6		TD	96										
									CT	PT		100%			CT	PT		100%

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI (JTPNK3DF)

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.

M2 Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX/UI (JTPNSVDB)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 4 (JTPNU1E8)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 4

Maquette d'enseignement								Évaluation										
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2						
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	
X	JTRBU9A4	UE	UE 401 — Projet 2	X	6		TD	60										
							P-Proj	140										
							S-EM	1										
								CT	PA		100%		CT	PA		100%		
X	JTRBV7ST	UE	UE 402 — Stage	X	24		S-SSV	0										
									CT	RS	0h20	100%		CT	RS	0h20	100%	

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNL7V9)

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.

M1 Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNVFQV)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 1 (JTPNVXMR)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 1

Maquette d'enseignement								Évaluation									
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2					
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.
X	JTRAX0T6	UE	UE 101 — Anglais	X	6		TD 66										
								CC	EO		20%		CT	EO	0h20	60%	
								CC	EO		40%		CT	ET	2h00	40%	
								CT	ET	2h00	40%						
X	JTRBEKG0	UE	UE 102 — Bases de la Conception & du Développement informatique	X	3		TD 24										
								CT	ET	2h00	50%		CT	ET	2h00	50%	
								CC	P		50%		CT	P		50%	
X	JTRBHMGG	UE	UE 104 — Conception sonore	X	3		TD 24										
								CC	P		40%		CT	P		40%	
								CT	ET	1h30	60%		CT	ET	1h30	60%	
X	JTRBICTN	UE	UE 105 — Conception visuelle	X	3		TD 24										
								CT	PE		100%		CT	ET	2h00	100%	
X	JTRBJM94	UE	UE 106 — Media interactifs	X	3		TD 24										
								CT	PT		100%		CT	ET	2h00	100%	
X	JTRBKUOL	UE	UE 107 — Ateliers de conception de jeux	X	3		TD 24										
								CT	P		100%		CT	P		100%	
X	JTRBLQHW	UE	UE 108 — Base du Game et Level Design	X	3		TD 24										
								CT	PE		100%		CT	R		100%	
X	JTRBMK5F	UE	UE 109 — Bases Cognitives, Sociales & Emotionnelles	X	3		TD 24										
								CT	ET	1h30	100%		CT	ET	1h30	100%	
X	JTRBN7KY	UE	UE 110 — Management Social & Droit	X	3		TD 24	Management social	CT	ET	1h30	30%	Management social	CT	ET	1h30	30%
								Droit	CT	ET	0h30	70%	Droit	CT	ET	0h30	70%

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNL7V9)

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.

M1 Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNVFQV)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 2 (JTPNWD8G)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 2

Maquette d'enseignement								Évaluation									
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2					
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.
X	JTRBOM90	UE	UE 201 — Méthodologie et Processus	X	6		TD 66										
								CT	ET	2h00	60%		CT	ET	2h00	60%	
								CC	PE		40%		CT	PE		40%	
X	JTU3Z801	UE	UE 204 — Game et Level Design		9		TD 66										
								CT	PA		100%		CT	R		100%	
X	JTU43AHV	UE	UE 205 — Théorie de la conception des jeux vidéo		9		TD 66										
								CT	PE		100%		CT	R		100%	
X	JTRBPLMN	UE	UE 214 — Projet M1	X	3		TD 48										
								P-Proj									
								S-EM									
								CT	PT		100%		CT	PT		100%	
X	JTRBQKVL	UE	UE 215 — Projet Scientifique	X	3		TD 100										
								CT	R		100%		CT	R		100%	
								CT	Q								

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNL7V9)

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.

M2 Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNWX05)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 3 (JTPNXJJJ)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 3

Maquette d'enseignement								Évaluation									
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2					
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.
X	JTRBRSQ4	UE	UE 301 — Analyse et pratique d'innovation en entreprise	X	3		TD 24										
								CT	ET	2h00	60%		CT	ET	2h00	100%	
								CC	P		40%						
X	JTRBSGS1	UE	UE 302 — Design d'interaction	X	9		TD 66										
								CT	PT		100%		CT	ET	2h00	100%	
X	JTRBT6DR	UE	UE 303 — Modèle des interacteurs	X	6		TD 48										
								CT	PE		100%		CT	PE		100%	
X	JTU46FG4	UE	UE 305 — Problèmes et concepts avancés du Game Design		6		TD 48										
								CC	PA		50%		CT	R		100%	
								CT	R		50%						
X	JTU4D8T6	UE	UE 311 — Méthode de Game Design en pratique		6		TD 96										
								CT	PT		100%		100% CT	PT			

Parcours Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNL7V9)

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.

M2 Jeux et médias interactifs numériques : Game Design (JTPNWX05)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 4 (JTPNXX75)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 4

Maquette d'enseignement								Évaluation										
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2						
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	
X	JTRBU9A4	UE	UE 401 — Projet 2	X	6		TD	60										
							P-Proj	140										
							S-EM	1										
								CT	PA		100%		CT	PA		100%		
X	JTRBV7ST	UE	UE 402 — Stage	X	24		S-SSV	0										
									CT	RS	0h20	100%		CT	RS	0h20	100%	

Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3CR1L)

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.

M1 Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3DB3S)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 1 (LQF3EBQ3)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 1

Maquette d'enseignement								Évaluation											
Éval?	Code AmetyS	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2							
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.		
X	LQFBHLB8	UE	UE1. Fondamentaux de la gestion de projet		9	1	CM	9											
							TD	27											
							P-Proj	18											
							PEAP	12											
									1 CT	PE		50		1 CT	ET	2h00	100		
		1 CT	ET	2h00	50														
	LQFBYU82	EC	Calcul de coûts				CM	3											
							TD	9											
							P-Proj	6											
							PEAP	6											
	LQFC6TOO	EC	Théories des organisations				CM	3											
							TD	9											
							P-Proj	6											
							PEAP	3											
	LQFJSF01	EC	Introduction au marketing				CM	3											
							TD	9											
							P-Proj	6											
							PEAP	3											
X	LQFJX4BY	UE	UE2. Méthodes de gestion de projet		9	1	CM	6											
							TD	30											
							P-Proj	24											
							PEAP	6											
									1 CT	PE		50		1 CT	ET	2h00			
		1 CT	ET	2h00	50														
	LR2IKNA5	EC	Méthodes de management de projet				CM	3											
							TD	9											
							P-Proj	9											
							PEAP	3											
	LR2IQNRY	EC	Sociologie des Organisations et RH				CM	3											
							TD	12											
							P-Proj	9											
	LR2IU0RH	EC	Business Model				TD	9											
							P-Proj	6											
							PEAP	3											

Maquette d'enseignement								Évaluation									
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2					
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.
X	LR2IXXGF	UE	UE3. Sciences Humaines et Jeu		6	1	CM	9									
							TD	12									
							P-CI-TD	18									
									1 CT	PE	50	1 CT	ET	2h00	100		
				1 CT	PE	50											
LR2JFWH5	EC	Psychologie et jeu					CM	3									
							TD	6									
							P-CI-TD	6									
LR2JITZ1	EC	Histoire du jeu					CM	3									
							TD	3									
							P-CI-TD	6									
LR2JLH34	EC	Géographie et anthropologie du jeu					CM	3									
							TD	3									
							P-CI-TD	6									
X	LR2JQNQ6	UE	UE4. Culture du jeu		3	1	CM	6									
							TD	12									
							P-SJP	3									
							P-Proj	3									
							PEAP	6									
		1 CT	PE	50	1 CT	ET	2h00	100									
				1 CT	PE	50											
LR2JSOXN	EC	Panorama et classification des jeux					CM	3									
							TD	6									
							P-SJP	3									
LR2K3E8W	EC	Panorama et classification des joueurs					CM	3									
							TD	6									
							P-Proj	3									
							PEAP	6									
X	LR2K90TG	UE	UE5. Outils transversaux		3	1	TD	24									
							TP	6									
							PEAP	6									
		1 CT	P	100	1 CT	P	2h00	100									
LR2KIFYV2	EC	Anglais					TD	12									
LR2KIKH3	EC	Outils de communication					TD	12									
							TP	6									
							PEAP	6									

Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3CR1L)

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.

M1 Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3DB3S)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 2 (LQF3EWMA)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 2

Maquette d'enseignement								Évaluation										
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2						
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	
X	LR2KO1IX	UE	UE1. Fondamentaux de la gestion de projet - Copie		9	1	CM	9										
							TD	9										
							P-Proj	18										
							PEAP	6										
								1 CT	P		100		1 CT	P	2h00	100		
	LR2KO1Y9	EC	Management de projet				CM	3										
							TD	3										
							P-Proj	6										
							PEAP	3										
	LR2KO2PV	EC	Marketing et stratégie de marque				CM	3										
							TD	3										
							P-Proj	6										
							PEAP	3										
	LR2KO3MG	EC	Stratégie d'entreprise				CM	3										
							TD	3										
							P-Proj	6										
							PEAP	3										
X	LR2L73WR	UE	UE2. Mise en pratique des outils de gestion		9	1	CM	6										
							TD	21										
							P-CI-TD	12										
							PEAP	6										
								1 CT	ET	2h00	100		1 CT	ET	2h00	100		
	LR2L74D7	EC	Gestion de la propriété intellectuelle				CM	3										
							TD	12										
	LR2L756U	EC	Tableaux de bord de projets				CM	3										
							TD	3										
							P-CI-TD	6										
							PEAP	3										
	LR2L75UR	EC	Etudes de cas				TD	6										
							P-CI-TD	6										
							PEAP	3										
X	LR2LOXVZ	UE	UE3. Culture du jeu		6	1	CM	3										
							TD	12										
							P-Proj	12										
							PEAP	6										

Maquette d'enseignement								Évaluation							
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2			
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.
								1 CT	PE		100	1 CT	EO	0h30	100
	LR2LOY8O	EC	Les métiers du jeu et chaîne de production				CM 3								
							TD 12								
	LR2LOYWA	EC	Création d'un évènement ludique				P-Proj 12								
							PEAP 6								
X	LR2M1BPH	UE	UE4. Stage		6	1	TP 24								
							PEAP 6								
								1 CT	RS		100	1 CT	EO	0h45	100
	LR2M1C6M	EC	Préparation au stage				TP 24								
							PEAP 6								

Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3CR1L)

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.

M2 Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3FRS9)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 3 (LQF3FRW1)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 3

Maquette d'enseignement								Évaluation																	
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1					Session 2												
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.								
X	LQI7LHLP	UE	UE1. Finalisation de la gestion de projet		9		CM	3																	
							TD	18																	
							P-Proj	15																	
							PEAP	15																	
									1 CT	P			75			1 CT	P			100					
									1 CT	ET	2h00		25												
	LQI7P0UA	EC	Financement de projet				CM	3																	
							TD	6																	
							PEAP	3																	
X	LQI87JBD	EC	Montage de projet				TD	6																	
							P-Proj	9																	
							PEAP	6																	
X	LQI8AIGY	EC	Pilotage de projet				TD	6																	
							P-Proj	6																	
							PEAP	6																	
X	LQI8D3QS	UE	UE2. Le jeu pour tous		9		CM	6																	
							TD	21																	
							TP	12																	
							P-Proj	21																	
							PEAP	18																	
									1 CT	P			100			1 CT	P			100					
X	LQI8EQ66	EC	Outils de financement et de communication				CM	3																	
							TD	6																	
							P-Proj	6																	
							PEAP	6																	
X	LQI8MCVY	EC	Jeu et société				CM	3																	
							TD	12																	
X	LQI8OL2P	EC	Développement et commercialisation d'un jeu				TD	3																	
							TP	12																	
							P-Proj	15																	
							PEAP	12																	
X	LR7RBTk7	UE	UE3. Formation à la recherche		6		CM	3																	
							TD	24																	
							TP	6																	

Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3CR1L)

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.

M2 Management du jeu et des pratiques ludiques (LQF3FRS9)

ECTS : 60

Nature : Année

Période : Année

Semestre 4 (LQF3FS69)

ECTS : 30

Nature : Semestre

Période : Semestre 4

Maquette d'enseignement								Évaluation											
Éval?	Code Ametys	Nat.	Libellé	Mut.	ECTS	Coef.	Volume horaire	Session 1				Session 2							
								Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.	Libellé	Type d'éval.	Nat.	Durée	Coef.		
X	LR7UREB7	UE	UE1. Formation à la recherche		3		TD 12												
									1 CT	PE		100		1 CT	PE				100
X	LR7UWB5I	EC	Les outils de traitement statistique				TD 6												
X	LR7UXTEF	EC	La communication en recherche				TD 6												
X	LR7V7C87	UE	UE2. Formation professionnelle et insertion professionnelle		3		TD 12												
							PEAP 6												
									1 CT	PE		100		1 CT	PE				100
X	LR7VDJXE	EC	Le projet professionnel				TD 6												
							PEAP 3												
X	LR7VK9PF	EC	Outils d'aide à l'insertion professionnelle				TD 6												
							PEAP 3												
X	LR7VPJVJ	UE	UE3. Mémoire de recherche		9		TD 6												
							TP 6												
									1 CT	M		100		1 CT	M				100
X	LR7VU22X	EC	Aide à l'écriture du mémoire				TD 6												
							TP 6												
X	LR7VWZ78	UE	UE4. Stage		15		TD 18												
									1 CT	RS		100		1 CT	R				100
X	LR7VZRRZ	EC	Retour de stage				TD 18												

Légende

Titre des colonnes

Éval?	Indique si l'ELP est évalué
Nat.	Nature
Mut.	ELP mutualisé
Coef.	Coefficient

Nature d'enseignement

CM	CM
TD	TD
TP	TP
P-CI-TD	Classe Inversée - TD
P-Ci-Etu	Classe Inversée - Autonomie
P-SIPF	Suivi individualisé sur plate forme
P-SJP	Simulation et jeu pédagogiques
P-Proj	Pédagogie par projet
S-SSV	Stage sans visite
S-EM	Encadrement mémoire de master
PEAP	Participation à des événements académiques ou professionnels

Nature d'ELP

EC	EC (élément constitutif)
UE	Unité d'enseignement

Type d'évaluation pour la session 1 des MCC

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

Type d'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
PT	L'évaluation des pratiques techniques
Q	Quitus Présence
R	Rapport écrit sans soutenance
RS	Rapport écrit avec soutenance