



# SYLLABUS

*Présentation par Unités d'Enseignement*

## ***Master : Audiovisuel, Médias interactifs numériques, Jeux***

*Domaine Sciences, Technologies et Santé*

*Parcours type : Gamification, Apprentissages, iMmersion et  
IngEnierie de conception - GAME*

*Accréditation 2021-2025*

*(Mis à jour le 25 février 2022 - Version définitive)*



Institut National  
Universitaire  
**Champollion**

## Table des matières :

---

M1 - INFORMATIQUE ET APPRENTISSAGES.....	1
M1 - JEUX SERIEUX ET JEUX VIDEOS.....	2
M1 - ECRITURES INTERACTIVES.....	4
M1 - GESTION DE PROJET .....	6
M1 - PROJET TUTEURE .....	8
M1 - TECHNOLOGIES, INNOVATIONS ET 3D .....	9
M1 - INFORMATIQUE.....	10
M1 - DROIT ECONOMIE GESTION.....	11
M1 - ANGLAIS .....	12
M1 - PROJET TUTEURE .....	13
M1 - INITIATION A LA RECHERCHE .....	14
M2 - INGENIERIE DE LA PEDAGOGIE ACTIVE NUMERIQUE .....	15
M2 - GESTION D'EQUIPES INNOVANTES .....	17
M2 - CULTURE DE L'INNOVATION .....	18
M2 - DROIT .....	19
M2 - ANGLAIS .....	20
M2 - PROJET DE FIN D'ETUDES.....	21
M2 - STAGE .....	22
M2 - DIFFUSION ET VALORISATION DE LA RECHERCHE .....	23

BLOCS DE COMPETENCES - Accréditation 2021 / 2025



Niveau : **Master**

Mention : **Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux (AMINJ)**

Parcours-type : **Gamification, Apprentissage, iMmersion et ingEnierie pédagogique**

Domaine : **Sciences et Technologie (ST)**

Numéro	Intitulé du Bloc	Liste des compétences
BC01	Usages avancés et spécialisés des outils numériques	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention.</li> <li>. Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs du domaine.</li> </ul>
BC02	Développement et intégration de savoirs hautement spécialisés	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale.</li> <li>. Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines.</li> <li>. Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines.</li> <li>. Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux.</li> <li>. Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation.</li> </ul>
BC03	Communication spécialisée pour le transfert de connaissances	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.</li> <li>. Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère.</li> </ul>
BC04	Appui à la transformation en contacte professionnel	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles.</li> <li>. Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe.</li> <li>. Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif.</li> <li>. Analyser ses actions en situation professionnelles, s'auto-évaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité.</li> <li>. Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.</li> </ul>

## M1 - Informatique et apprentissages

Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI71	7		BC 03	6	Michel GALAUP

### Compétences :

---

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

### Contenu :

---

#### EC1 - 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.
- 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.

#### EC2 - Algorithmes et programmation :

### Références bibliographiques

---

### Contrôle des connaissances

---

↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

M1 - Jeux sérieux et jeux vidéos					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI72	7		BC 01	6	Hervé PINGAUD

## Compétences :

---

- Connaître l'histoire et la culture du jeu vidéo et du Serious Game
- Définir et appliquer les concepts de Game Design

## Contenu :

---

### Objectifs

- Repérer les tendances et les courants ludiques en apprentissage
- Définir les mécaniques de jeux au travers des mises en situation ludiques
- Argumenter les choix de mise en scènes interactifs
- Catégoriser un jeu existant suivant diverses classifications
- Rédiger un *Game Design Document* de présentation de projet
- Analyser un problème dans le design d'un jeu, en extraire les mécaniques élémentaires et proposer une solution ou un palliatif.
- Elaborer des mécaniques qui s'intègrent dans un jeu existant.

### Description des enseignements :

#### EC1 - Découvrir la culture du jeu vidéo et du jeu sérieux

Introduction aux théories du jeu

Survole des modalités des dispositifs de jeux numériques (spécificités des jeux numériques, ludo-éducatif, *Serious Game*, gamification, problématiques posées)

Restitution d'une synthèse écrite structurée (1200 mots) abordant une problématique de jeu, étayée par des lectures académiques sur le sujet.

L'idée de cet exercice est une première préparation à la réflexion recherche.

#### EC2 - Les concepts de Game Design

Atelier de design de jeu de société libre avec quelques catégorisations de type de jeu

Présentation des différents concepts de *Game Design*, classifications et *Game Design Document*.

Mise en application des concepts vus dans le cours par des exercices (Classification et Design)

Analyse multi points de vue d'un jeu, cadre d'ingénierie,

Apprentissage des langages UML 2.0 et BPMN 2.0 sur un exercice de rétro-ingénierie d'un jeu

#### EC3 - Créer des objets graphiques 2D, multimédias

Histoire des arts graphiques, styles graphiques du multimédia, théories de la perception visuelle, conception de charte graphique, gestion des couleurs, typographie, composition graphique, les images numériques.

Traitement des images bitmap et vectorielles en 2D. Via la pratique des logiciels dédiés (Photoshop et Illustrator), l'enseignement vise la maîtrise du traitement et de la création de telles images avec des capacités diverses : retoucher, corriger, ré échantillonner et convertir une image, créer un photomontage non destructif, créer des images vectorielles.

## Références bibliographiques

---

Schell, J., 2010. *The art of game design*. Taylor & Francis.

Norman, D., 2013. *The design of everyday things*. New York, New York: Basic Books.

# Contrôle des connaissances

---

↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

M1 - Ecritures interactives					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI73	7		BC 01	6	Hervé PINGAUD

## Compétences :

---

- 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 :

---

### Objectifs

- 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
- Appréhender l'apport du numérique sur la motivation.

### Description des enseignements :

#### EC1 - Ecrire un scénario interactif pour un Serious Game

Perspective globalement artistique et sociologique. Connaissances sur les écritures interactives : notion d'écriture et problématiques, histoire des écritures interactives, écritures interactives actuelles, notions d'architecture, conception d'interfaces, gestion de l'utilisateur

Présentation de quelques titres emblématiques essentiellement autour du champ *Serious Game*

Travail pratique sur la réalisation interactive. Projet individuel de réalisation avec l'outil *Adobe Animate*.

Exploration et expérimentation des potentialités de l'outil (dessin vectoriel, traitement des images bitmaps, animation 2D, programmation JS).

Maitrise des règles de l'écriture multimédia pour un projet de formation numérique : titre - consignes - contenu - remédiation

Connaitre le rôle et la place de l'image vs texte dans un projet de formation multimédia

Maitriser les règles de la conception pédagogique multimédia : de l'architecture-projet au *storyboarding*

Accompagner le client dans la lecture du *storyboard* : présentation et défense d'une conception

Représentation symbolique d'un scénario sous forme d'un modèle à événements discrets

Contrôle de la dynamique des acteurs et de l'évolution d'un scénario en fonction des interactions joueur/application

Problématique de la validation de contenus

Production des traces pour l'analyse des parties

#### EC2 - Motivation et engagement avec la Gamification

Apport des sciences de l'éducation dans l'analyse de ces moteurs de motivation et d'envie de faire

Comprendre des facteurs qui influent sur les apprentissages : conatifs et sociaux.

Maîtriser les concepts théoriques qui sont associés à ces facteurs : approches sociocognitives.

Comprendre l'impact du numérique, notamment la Gamification, sur ces facteurs.

Cours interactifs : Différents concepts seront abordés dans leurs spécificités et leurs convergences, en lien avec les domaines de l'éducation et la formation.

Facteurs conatifs : la motivation, la volition, le sentiment d'efficacité personnelle, l'estime de soi.

Facteurs sociaux : l'influence sociale, les stéréotypes, les préjugés, la discrimination,

## Références bibliographiques

---

- Bouchardon S. (2005). *Le récit littéraire interactif : Narrativité et interactivité*. Thèse doctorat. France : Université de Technologie de Compiègne, 2005. 509 p.
- Chatelet C., Lavigne M. (2017). *Nouvelles écritures audiovisuelles interactives*. Interfaces numériques, 6(1).
- Darquie, G. (2015). *L'écriture de récits interactifs : outils dédiés et enjeux de conception*. Thèse doctorat. Université de Paris 8. 470 p.
- Lavigne, M. (2002). *Concevoir et conduire un projet multimédia : sites Internet, CD-Roms*. Dunod.
- Fenouillet, F. (2012). *La motivation*, Les Topos. Paris : Dunod.
- Toczek, M.-C. & Martinot, D. (2011). *Le défi éducatif*. Paris : Armand Colin.

## Contrôle des connaissances

---

↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

M1 - Gestion de projet					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI74	7		BC 01	6	Hervé PINGAUD

## Compétences :

---

- 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 :

---

### Objectifs :

- 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

### Description des enseignements :

#### EC1 - Conduire un projet de *Serious Game* (CdC, *Knowledge Management*, ...)

Connaître le cycle de développement d'un projet de formation multimédia : de l'action commerciale au déploiement. Analyser un cahier des charges

Comprendre les étapes clés du cycle de développement d'un projet de formation multimédia : la gestion des risques

Connaître la différence entre un projet e-learning et un projet de *Serious Game* : conception et production

Produire un planning de production et de coûts : diagramme de Gantt (production en mode cascade - budget et périmètre fonctionnel fixes)

Diffuser des contenus : Les plateformes LMS, LCMS, LXP

Connaître les principales normes SCORM, CMI5, XAPI

Découvrir les méthodes agiles, les différences par rapport aux autres méthodes, présentation du SCRUM

#### EC2 - Communiquer autour d'un projet

Défendre son programme auprès du client (et parties prenantes) et justifier ses parti-pris d'auteur :

- Justifier ses choix d'architecture, de conception, de réalisation et de rédaction

## Références bibliographiques

---

M. Prat - *e-learning – Réussir un projet*, Eds. ENI

D. Bienaimé, *Des outils pour un projet de formation, de la représentation au projet*, Ed Le harmattan

# Contrôle des connaissances

---

↪ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M1 - Projet tuteuré</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI75	7		BC 04	6	Michel GALAUP

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

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

- 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

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

## M1 - Technologies, Innovations et 3D

Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI81	8		BC 01	6	Michel GALAUP

### Compétences :

---

- 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 :

---

EC1 - S'initier à l'infographie 3D

EC2 - S'initier à la CAO et à l'impression 3D

EC3 - Connaître les technologies relatives aux Réalités virtuelles, augmentées et mixtes

- 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

### Références bibliographiques

---

### Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M1 - Informatique</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M1AMI82</b>	<b>8</b>		<b>BC 01</b>	<b>9</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

EC1 - Structurer et programmer des données informatiques  
 EC2 - Modéliser et représenter des données informatiques  
 EC3 - Programmer pour le Web

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M1 - Droit Economie Gestion</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI81	8		BC 03	3	Michel GALAUP

## Compétences :

---

- 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 :

---

EC1 - Distinguer les différents droits d'auteurs et propriété intellectuelle. Définir une œuvre, une marque

EC2 - Etablir un Business Plan et une budgétisation de projet

EC3 - Participer à l'écriture d'un accord de consortium de recherche et développement

- Connaître 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

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M1 - Anglais</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M1AMI8LVA</b>	<b>8</b>		<b>BC 03</b>	<b>3</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M1 - Projet tuteuré</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M1AMI84</b>	<b>8</b>		<b>BC 04</b>	<b>6</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

- 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 :

---

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M1 - Initiation à la recherche</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M1AMI85	8		BC 02	3	Michel GALAUP

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

- 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

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Ingénierie de la pédagogie active numérique</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M2AMI91	9		BC 01	9	Michel GALAUP

## Compétences :

- 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 :

EC1 - Développer une ingénierie pédagogique pour les Serious Game  
 EC2 - Concevoir des parcours pédagogiques en Digital Learning  
 EC3 - Construire un accompagnement en Blended Learning  
 EC4 - Collecter des données qualitatives et quantitatives et évaluation

### Description du cours

Le principe du cours est de réfléchir sur l'innovation ouverte et la logique de conception de système d'apprentissage numérique dans l'ingénierie de la pédagogie basée sur la solution de collaboration centrée sur l'humain.

Les cours comprennent différents types de recherches centrées sur les systèmes sur l'apprentissage adaptatif et les tests adaptatifs, les systèmes de tutorat intelligents, les modèles de référence d'apprentissage adaptatif et les éléments clés du contenu de modélisation et de conception, l'analyse des techniques d'analyse prédictive et des modèles d'algorithmes d'apprentissage automatique, les plateformes d'apprentissage adaptatif et les entreprises.

Mots clés : Organigramme de l'écosystème d'apprentissage adaptatif, diagramme des relations internes et externes des acteurs éducatifs, analyse du phénomène de transformation multiéléments de l'apprentissage profond adaptatif dynamique, théorie de l'apprentissage adaptatif, analyse multiéléments affectant le développement de la capacité globale des apprenants, analyse de l'apprentissage adaptatif et modèle de données des étudiants.

## Références bibliographiques

- Cavanagh, T., Chen, B., Lahcen, R. A. M., & Paradiso, J. R. (2020). Constructing a design framework and pedagogical approach for adaptive learning in higher education: A practitioner's perspective. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 21(1), 173-197.
- Jim Thmpson. (2015). Types of adaptive learning. <http://www.cogbooks.com/white-paper>.
- Bagheri M M. (2015). Intelligent and adaptive tutoring system: How to integrate learning. *Interrelation Journal of Education*, 2015, 7(2):1-16.
- Kevin Wilson, Zaek Nichols. (2015). The Knewton Platform: A Genera-Purpose Adaptive Learning Infrastructure. <http://learn.knewton.com//technical-white-paper>.
- Kabudi, T., Pappas, I., & Olsen, D. H. (2021). AI-enabled adaptive learning systems: A systematic mapping of the literature. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100017.

- Xiaolong Zheng, Xudong Zhao, Ren Li, Yunfei Yin, (2015). Adaptive neural tracking control for a class of switched uncertain nonlinear systems, Neurocomputing, Volume 168, <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2015.05.094>.
- Luckin, R. (2018). Machine Learning and Human Intelligence: The future of education for the 21st century. UCL IOE Press. UCL Institute of Education, University of London, 20 Bedford Way, London WC1H 0AL.
- Khosravi, H., Sadiq, S., & Gasevic, D. (2020, February). Development and adoption of an adaptive learning system: Reflections and lessons learned. In Proceedings of the 51st ACM technical symposium on computer science education (pp. 58-64).
- Michelle Veyssi re, Roland Robeveille, (2019). Manager l'intelligence artificielle s'adapter aux transformations profondes de notre environnement professionnel. [www.la-librairie-rh.com](http://www.la-librairie-rh.com)
- Hitachi-UTokyo Laboratory (H-UTokyo Lab. (2020). Society 5.0. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-15-2989-4#about>

## Contr le des connaissances

---

↪ Voir les modalit s vot es en CFVU   chaque rentr e universitaire.

## M2 - Gestion d'équipes innovantes

Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M2AMI92	9		BC 03	3	Michel GALAUP

### Compétences :

---

- 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 :

---

EC1 - Piloter, coordonner et animer le travail des équipes

EC2 - Définir, déployer et utiliser des outils de communication et de suivi de projet

### Références bibliographiques

---

### Contrôle des connaissances

---

- ↪ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Culture de l'innovation</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M2AMI93</b>	<b>9</b>		<b>BC 03</b>	<b>6</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

- 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 :

---

EC1 - Définir une culture de l'innovation

EC2 - Mettre en pratique les concepts de Design Thinking

EC3 - Connaître les principes de l'agilité du Design Thinking

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

↪ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Droit</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M2AMI94</b>	<b>9</b>		<b>BC 03</b>	<b>3</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

- 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 :

---

EC1 - Connaître les mécanismes de création d'entreprise ou d'autoentreprise  
 EC2 - Connaître les mécanismes d'insertion professionnelle

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Anglais</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M2AMI9LVA</b>	<b>9</b>		<b>BC 03</b>	<b>3</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Projet de fin d'études</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M2AMI95	9		BC 04	6	Michel GALAUP

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Stage</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
<b>21M2AMI101</b>	<b>10</b>		<b>BC 04</b>	<b>27</b>	<b>Michel GALAUP</b>

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.

<b>M2 - Diffusion et valorisation de la recherche</b>					
Code UE	Semestre	Orientation	Bloc de compétences	Crédits ECTS	Responsable UE
21M2AMI102	10		BC		Michel GALAUP

## Compétences :

---

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

## Contenu :

---

- 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

## Références bibliographiques

---

## Contrôle des connaissances

---

- ↳ Voir les modalités votées en CFVU à chaque rentrée universitaire.