

Media serious game

Domaine	Ingénierie et Architecture
Filière	Ingénierie des médias
Orientation	Ingénierie des médias (IM)
Mode de formation	Plein temps

Informations générales

Nom	: Media serious game
Identifiant	: MedSerGam
Années académiques	: 2021-2022, 2022-2023
Responsable	: Dominique Jaccard
Charge de travail	: 90 heures d'études
Périodes encadrées	: 32 (= 24 heures)

Semestre	E1	S1	S2	E2	S3	S4	E3	S5	S6
Cours		32							

Connaissances préalables recommandées

Aucunes.

Objectifs

- Présenter le portefeuille de compétences de l'ingénieur des médias
- Illustrer à l'aide d'exemples concrets des situations d'intervention de l'ingénieur des médias
- Décrire dans les grandes lignes les éléments d'un processus de création d'entreprise
- Citer quelques éléments clés de l'estimation et de la réalisation d'un projet médias

Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

Cours: 32 périodes

- | | |
|--|----|
| - Création d'une entreprise dans le domaine des médias | 8 |
| - Préparation d'une offre pour une projet médias | 12 |
| - Eléments de réalisation d'un projet médias | 12 |

Bibliographie

-

Contrôle de connaissances

Cours : L'acquisition des matières de cet enseignement sera contrôlée au fur et à mesure du cours par des tests et des travaux personnels tout au long de son déroulement.

Calcul de la note finale

Note finale = moyenne cours x 1