

Master 1ère année Audiovisuel, Médias interactifs Numériques, Jeux parcours Jeux et médias interactifs numériques : ergonomie UX / UI

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

UNIVERSITÉ DE POITIERS - UP
PRO
Université de Poitiers - UP&Pro
05.49.45.44.60
up-pro.vae-re@univ-poitiers.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier

Niveau d'entrée requis :

Niveau 6 : Licence, licence professionnelle, BUT (Niveau 6 européen)

Conditions d'accès :

La procédure de candidature est totalement dématérialisée.

Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

La mention vise à formé des étudiants vers les métiers de chef de projet multimédia, concepteur de jeux vidéo, concepteur de niveaux de jeu web, concepteur multimédia...

Contenu et modalités d'organisation

<https://formations.univ-poitiers.fr/fr/index/master-XB/master-XB/master-audiovisuel-medias-interactifs-numeriques-jeux-JTPNBUMD/parcours-jeux-et-medias-interactifs-numeriques-ergonomie-ux-ui-JTPNK3DF.html>

Commentaires sur la durée hedmomadaire Possibilité d'accès par la VAPP, consulter notre site internet rubrique FTLV - <https://uppro.univ-poitiers.fr/la-formation-tout-au-long-de-la-vie/la-validation-dacquis/la-validation-dacquis-professionnels-et-personnels-vapp/>

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Mixte
Commentaires sur la parcours personnalisable Temps partiel

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00332838	du 01/09/2022 au 30/06/2023	Poitiers (86)	UNIVERSITÉ DE POITIERS - UP PRO		Non éligible	FPC
00342750	du 01/09/2023 au 30/06/2024	Poitiers (86)	UNIVERSITÉ DE POITIERS - UP PRO		Non éligible	FPC