Ingéniérie et conduite de projets numériques

ECTS
1,5 crédits

Composante
UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication (LLASIC)

Période de l'année
Automne (sept. à dec./janv.)

Diplômes intégrant cet élément

- Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ)

Langue(s) d'enseignement: Français

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Description

Il s'agit ici d'appliquer les fondamentaux de la gestion de projet à la méthodologie de conception numérique. Les étudiants sont amenés à gérer un projet numérique et à en planifier les étapes de conception, les livrables, l'organisation de travail, les coûts, les contraintes techniques et juridiques... Ils rédigent un document professionnel et le présentent à l'oral (en s'exerçant au pitch de projet).

Objectifs

*Connaître les processus, procédures, outils, technologies et méthodes de conception numérique.
*Mobiliser les outils et moyens adaptés pour piloter et déployer un projet numérique.
*Définir les conditions de réalisation et d'ordonnancement du projet numérique (rétro-planning, budget, moyens, équipes, format de diffusion...)

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 30 juin 2026

*Rédiger un document professionnel à destination du commanditaire pour validation, le chiffrage de la réalisation, les ressources, etc.. qui sert de support à une présentation orale du projet.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 30 juin 2026