

Bachelor en Ingénierie des Médias

Aperçu des cours

	1ère année Apprendre les bases de chaque discipline	2ème année Approfondir et mettre en lien les connaissances	3ème année Mettre en pratique les compétences	
Alignement des connaissances	Informatique & Interfaces			Projet pratique d'intégration 1
	Médias numériques De la donnée à l'information Bases de la programmation Protocoles et environnement Internet Infrastructure de données Programmation serveur Mathématiques	Architecture et programmation Web Développement front-end Visualisation de données Infrastructure de données Web des données Développement de produit média	Architecture orientée web Développement mobile Programmation VR Marketing Tech	
	Marketing & Communication			
	Bases pour la communication théoriques et pratiques Production de contenu média Visualisation de données Écriture pour le digital Bases du marketing digital Analyse de marché	Techniques audio-visuelles et d'impression Production de contenu média Conception UX - Bases E-commerce Vendre un projet média	Laboratoire tests UX Conception UX - Avancé Évaluation de produits média	
	Gestion de projet & Management			
	Gestion budgétaire et finance	Gestion de projet Business models	Business plan & startup Introduction à la systémique	
	Culture digitale & Projet integration			Projet pratique d'intégration 2
	Alignement des connaissances Outils et méthodes de travail Évolution et métiers Anglais Introduction à la formation: Media serious Game	Sociologie Droit et Étique Méthodologie de recherche Veille sociétale	Veille technologique Atelier convergence des médias	
				Travail de Bachelor