

## Bachelier de spécialisation en Sciences et techniques du jeu

Unité d'enseignement	Activité d'apprentissage	Q1	Q2	Heures nouvelle grille corrigée	ECTS par AA	ECTS par UE
UE1 Culture ludique	Jouets et jeux traditionnels	x		12	1	9
	Jouets commerciaux	x		12	1	
	Jeux de société contemporains	x		20	2	
	Jeux vidéos	x		20	2	
	Jeux de rôle et jeux grandeur nature	x		20	2	
	Outils de veille sectorielle	x		12	1	
UE2 Techniques d'animation	Principes de l'animation (y compris transmission de la règle de jeu)	x		20	2	2
UE3 Notions de ludothéconomie, de ludopédagogie et métiers du jeu	Notions de médiation ludique et outils : ludopédagogie, ludothéconomie	x		20	2	5
	Ludicaire, boutiques et bars à jeux	x		12	1	
	Typologie des ludothèques, métiers de ludothécaire et de la chaîne commerciale du jeu	x		12	1	
	Gestion matérielle	x		12	1	
UE4 Jeux et sociétés	Socio-anthropologie du jeu		x	12	1	5
	Psychologie du développement		x	12	1	
	Education aux médias		x	12	1	
	Histoire du jeu		x	12	1	
	Principes de classification et d'analyse des jeux et jouets		x	12	1	
UE5 Jeux, adaptation et inclusion	Jeu(x) et inclusion sociale		x	20	2	5
	Jeu(x) et troubles de l'apprentissage et handicaps		x	20	2	
	Jeu(x) et fragilisation(s)		x	12	1	
UE6 Options du tronc commun	Organisation et gestion d'un projet ludique événementiel	x	x	30	3	3
	Organisation et animation de soirées jeux					
UE7 - Stages d'observations	Stages d'observations et événements ludiques	x	x	60	3	3
UE8 Stage projet et Travail de fin d'études	Stage projet	x	x	120	6	16
	Travail de fin d'études	x	x	8	9	
	Séminaires d'accompagnement	x	x	12	1	
	<b>Sous-total tronc commun</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>514</b>	<b>48</b>	<b>48</b>
UE9 Création et gestion structurelle d'un projet ludique	Etude de cas & élément théorique - Secteur public		x	20	2	6
	Etude de cas & élément théorique - Secteur commercial		x	20	2	
	Constitutions de fonds (y compris spécialisés), curation & classification		x	10	1	
	Aménagement d'espaces ludiques		x	10	1	
UE10 Gestion quotidienne, animation & médiation	Conseils pour les différents publics : principes généraux et spécificités	x		20	2	4
	Gestion informatique	x		20	2	
UE11 Communication & marketing	Outils de communication et Marketing	x		10	1	2
	Réseaux sociaux & modération	x		10	1	
	<b>Sous-total option ludothéconomique</b>			<b>120</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
	<b>TOTAL TC + option ludothéconomique</b>	<b>20</b>	<b>17</b>	<b>634</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
UE12 Jeux, attitude ludique et psychologie des apprentissages	Psychologie des apprentissages et approche critique de la ludopédagogie + Jeux, jouets et attitudes ludiques chez l'enfant		x	10	1	4
	Animation et création de scénarios ludopédagogiques		x	10	1	
	Game Design - Construction et adaptation des jeux		x	20	2	
UE13 Connaissance des jeux d'édition pédagogiques et contemporains	Méthodologie d'analyse des apports des jeux		x	10	1	4
	Jeux et compétences transversales		x	10	1	
	Jeux et compétences spécifiques		x	20	2	
UE14 Exploration de formes de jeux spécifiques	Serious games, jeux vidéos & jeux en ligne	x		20	2	4
	Jeux-cadres, intelligences collectives & moyens habiles	x		20	2	
	<b>Sous-total option ludopédagogique</b>			<b>120</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
	<b>TOTAL TC + option ludopédagogique</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>634</b>	<b>60</b>	<b>60</b>