

Fiche récapitulative

USRS07 | Management de projet pour le divertissement numérique

Mise à jour le 29/04/2026



60

Total d'heures d'enseignement



4

Crédits ECTS



Date non définie

Début des cours prévu

Programme

S'appuyer sur les activités effectuées et les compétences acquises en Licence 1, de structurer des références individuelles et collectives avec pour objectif majeur de constituer des EQUIPES PROJETS au cours de la Licence 2

Introduire et présenter les Groupes de Process impliquant la mise en oeuvre des procédures de gestion de projet selon 5 catégories telles que définies par le Project Management Institute (PMI) et le Project Management Body Of Knowledge (PMBOK)

Mettre en place les process nécessaires au lancement/démarrage/initialisation du projet ; s'appuyer sur la constitution des groupes préalablement réalisées et entérinée par le jalon n°1 dans la continuité de la Séquence 1 ; élaborer un pitch et de la vision première du projet

Permettre l'établissement du plan édité sur la base du scope du projet tel qu'initialement défini

Mettre en place une organisation de travail fondée sur l'identification de process et routine propre au fonctionnement de chaque groupe projet afin de compléter cette planification et permettre l'engagement du travail de production proprement dit.

Exécuter la stratégie prévue en mettant à jour les documents clés issus des process initiaux, en développant le projet via des outils collaboratifs dédiés, et en procédant à une analyse des risques régulière afin d'adopter les mesures adéquates, préventives et/ou curatives

Contrôler le bon déroulement du projet via des indicateurs de performance en lien avec l'approche EVM (Earned Value Management) afin d'assurer une bonne maîtrise des coûts, délais et de la qualité en adéquation avec les objectifs initialement et/ou contractuellement envisagés

Mettre à jour les différents process et/ou documents clés de suivi de la production, tels que précédemment établis, dans le cadre d'une routine organisationnelle permettant une visualisation régulière de la bonne poursuite du projet en lien, d'ailleurs, avec des critères de budget, temps et contenus

Préparer la fin de production et la clôture du projet en mettant à jour la progression (indicateurs de performance et autres process) afin de mesurer l'écart entre la vision initiale et le résultat final, en s'assurant de la stabilité et du bon fonctionnement de l'application ainsi produite, et en restituant l'ensemble (démarche, constat et métriques, résultat fonctionnel) dans le cadre d'une présentation ciblant aussi bien l'aspect produit (gestion de contenus et contraintes techniques) que l'aspect projet (gestion du temps et des coûts et contraintes associées)

Objectifs : aptitudes et compétences

Objectifs :

Cette UE permet de découvrir puis de mettre en oeuvre des étapes de management de projet de plusieurs productions vidéoludiques dans une dynamique de travail collaboratif.

Compétences :

Renforcer le socle de compétences acquises en Licence 1.

Concevoir un projet et rationaliser son pipeline de production.

Mettre en oeuvre les moyens prévus et assurer la bonne progression du projet.

Maintenir la qualité ambitionnée et finaliser le projet sur la base d'une contractualisation, d'un cahier des charges.

Produire un travail collaboratif de fin d'année par groupe projet.

Prérequis

USRS49 méthodes de travail

Délais d'accès

Le délai d'accès à la formation correspond à la durée entre votre inscription et la date du premier cours de votre formation.

- UE du 1er semestre et UE annuelle : inscription entre mai et octobre
- UE du 2e semestre : inscription de mai jusqu'à mi-mars

Exemple : Je m'inscris le 21 juin à FPG003 (Projet personnel et professionnel : auto-orientation pédagogique). Le premier cours a lieu le 21 octobre. Le délai d'accès est donc de 4 mois.

Modalités

Modalités pédagogiques :

Pédagogie qui combine apports académiques, études de cas basées sur des pratiques professionnelles et expérience des élèves. Équipe pédagogique constituée pour partie de professionnels. Un espace numérique de formation (ENF) est utilisé tout au long du cursus.

Modalités de validation :

Formaliser, rédiger, présenter un « carnet de bord professionnel » individuel de Licence 1 sur un mode « dématérialisé » (40%)

Construire par groupe projet constitué un « Project team learning document » (40%)

Elaborer par équipe projet une « démo » puis effectuer une présentation de projet (20%)

Les centres de présentation des examens sont Angoulême, Bordeaux, Dax, Limoges, Niort, Pau et Poitiers.

Tarif

Plusieurs dispositifs de financement sont possibles en fonction de votre statut et peuvent financer jusqu'à 100% de votre formation.

Salarié : Faites financer votre formation par votre employeur

Demandeur d'emploi : Faites financer votre formation par Pôle emploi

Votre formation est éligible au CPF ? Financez-la avec votre CPF

Si aucun dispositif de financement ne peut être mobilisé, nous proposons à l'élève une prise en charge partielle de la Région Nouvelle-Aquitaine avec un reste à charge. Ce reste à charge correspond au tarif réduit et est à destination des salariés ou demandeurs d'emploi.

Pour plus de renseignements, consultez la page Financer mon projet formation [open_in_new](#) ou contactez nos conseillers pour vous accompagner pas à pas dans vos démarches.

Passerelles : lien entre certifications

- LG025C53 - Travailler en équipe, prendre des initiatives et progresser dans un environnement professionnel

Avis des auditeurs

Les dernières réponses à l'enquête d'appréciation de cet enseignement :

↓ Fiche synthétique au format PDF

Taux de réussite

Les dernières informations concernant le taux de réussite des unités d'enseignement composant les diplômes

↓ Taux de réussite