

Code RNCP : 38202 - [Cliquez ici pour accéder à la fiche RNCP](#)

### Effectifs et caractéristiques

Inscriptions pédagogiques		2021-22	2022-23
M1	Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux - Designer scénariste de Projets Audiovisuels Multisupport		10
	Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux - Nouvelles Écritures	10	
M2	Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux - Designer scénariste de Projets Audiovisuels Multisupport		11
	Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux - Nouvelles Écritures	6	
<b>Total inscriptions pédagogiques du parcours</b>		<b>16</b>	<b>21</b>

Situation l'année universitaire précédente		2021-22		2022-23	
M1	Primo-entrants en M1 (donc hors redoublants)	10		10	
	dont Lyon 3 - Licence générale	1	10%	3	30%
	dont Lyon 3 - LP				
	dont Hors Lyon 3	9	90%	7	70%
M2	Primo-entrants en M2 (donc hors redoublants)	6		11	
	dont Lyon 3	6	100%	10	91%
	dont Hors Lyon 3	0	0%	1	9%

### Insertion

Enquête d'insertion promo 2020 (27 mois après obtention du diplôme)

#### MENTION AUDIOVISUEL, MEDIAS INTERACTIFS NUMERIQUES, JEUX

Taux de réponse : 80% (12 répondants sur 15 interrogés)

En Insertion professionnelle 100% (12/12)

En emploi (parmi les étudiants en insertion professionnelle) 100% (12/12)

Source : Observatoire des Formations et de l'Insertion Professionnelle (OFIP)

### Réussite

Taux de réussite	Session 2020		Session 2021		Session 2022	
	M1	M2	M1	M2	M1	M2
Formation Initiale	92% (13)	100% (9)	78% (9)	82% (11)	100% (10)	100% (6)
<b>Total</b>	<b>92%</b>	<b>100%</b>	<b>78%</b>	<b>82%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Taux de présence aux examens	2021-22	2022-23
	Formation Initiale	100% (16/16)
Formation Continue		100% (1/1)
<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

*Le taux de présence aux examens correspond au pourcentage d'étudiants ayant obtenu au moins une note supérieure à zéro.*

### Satisfaction

Enquête d'évaluation des formations 2022-23

#### MENTION AUDIOVISUEL, MEDIAS INTERACTIFS NUMERIQUES, JEUX

Taux de réponse : 18% (7 répondants sur 39 interrogés)

Taux de satisfaction\* : 86% (6/7)

\* Le taux de satisfaction correspond au pourcentage d'étudiants ayant donné à la formation une note globale supérieure à 5 (sur 10)

	Note moyenne sur 10
Appréciation globale sur la formation	6,6
Avis sur les objectifs de la formation :	
* Objectifs et programme clairement définis et présentés	6,4
* Programme annoncé respecté	
* Objectifs atteints conformes aux attentes	
Avis sur les apports de la formation en termes ...	
... de compétences disciplinaires	6,9
... de compétences professionnelles	5,9
... de compétences linguistiques	6,3