



## MAJV2M - Introduction

### INTRODUCTION

---

#### **Introduction**

Le Master en jeux vidéo est un programme organisé conjointement par la HEAJ et l'UCLouvain.

La HEAJ en est l'établissement référent et assure sa gestion administrative.

Les informations complètes sur ce programme sont disponibles sur le site web de la [HEAJ](#)

**ATTENTION** : s'inscrire à cette formation se fait auprès de l'établissement qui en a la gestion administrative, à savoir la HEAJ, pas

## MAJV2M - Profil enseignement

### COMPÉTENCES ET ACQUIS AU TERME DE LA FORMATION

---

## MAJV2M Programme

### PRÉREQUIS ENTRE COURS

---

Il n'y a pas de prérequis entre cours pour ce programme, c'est-à-dire d'activité (unité d'enseignement - UE) du programme dont les acquis d'apprentissage doivent être certifiés et les crédits correspondants octroyés par le jury avant inscription à une autre UE.

### COURS ET ACQUIS D'APPRENTISSAGE DU PROGRAMME

---

Pour chaque programme de formation de l'UCLouvain, [un référentiel d'acquis d'apprentissage](#) précise les compétences attendues de tout-e diplômé-e au terme du programme. Les fiches descriptives des unités d'enseignement du programme précisent les acquis d'apprentissage visés par l'unité d'enseignement ainsi que sa contribution au référentiel d'acquis d'apprentissage du programme.



**ATTENTION** : s'inscrire à cette formation se fait auprès de l'établissement qui en a la gestion administrative, à savoir la **HEAJ** , pas auprès du service des inscriptions de l'UCLouvain.

## EVALUATION AU COURS DE LA FORMATION

---

**Les méthodes d'évaluation sont conformes au [règlement des études et des examens](#). Plus de précisions sur les modalités propres à chaque unité d'apprentissage sont disponibles dans leur fiche descriptive, à la rubrique « Mode d'évaluation des acquis des étudiants ».**