

Type Diplôme : Master M1 & M2			
COMPOSANTE	ELMI	ELMI_Antenne	
MENTION	Innovation, entreprise et société		
CODE DIPLÔME	IMIES18		
Session M1	Session Unique		
Session M2	Session Unique		
Régime d'inscription	Initiale Hors-Apprentissage / Formation Continue / Formation Permanente		Contrat d'Apprentissage/ Contrat de Professionnalisation

Parcours Type en Master 1		Parcours Type en Master 2	
Stratégie Digitale		Stratégie Digitale	
Heures Maquette Année 1	Heures Valorisées Année 1	Heures Maquette Année 2	Heures Valorisées Année 2
783,5	512	831,5	759

COMPENSATION
Les MCC déterminent le mode de compensation entre UE, semestre et année ainsi que la possibilité d'une note éliminatoire.
Obtention des UE
Chaque UE est définitivement acquise dès lors que l'étudiant(e) y a obtenu la moyenne générale (moyenne supérieure ou égale à 10/20). Au sein de chaque UE, il y a compensation entre les ECUE.
Obtention du Semestre
Non concerné
Obtention de l'Année
Chaque année du Master est validée dès lors que l'étudiant(e) a obtenu la moyenne générale (moyenne supérieure ou égale à 10/20) entre toutes les unités d'enseignement.
Note éliminatoire/ Note seuil
Une note inférieure à 8/20 est éliminatoire au PPR 4 (Projet professionnel et de recherche 4).
REDOUBLEMENT
En fin de première année de Master, le jury d'année se prononce sur l'admission à poursuivre de l'étudiant(e), au sein de la Mention, en précisant le parcours.
Décision : admis à poursuivre au sein de la mention IES... dans le(s) parcours: 1 ou parcours 2 (si plusieurs options proposées).
Textes réglementaires
Arrêté du 30 juillet 2018 relatif au diplôme national de licence
Arrêté du 22 janvier 2014 fixant le cadre national des formations conduisant à la délivrance des diplômes nationaux de licence, de licence professionnelle et de master



Composante	ELMI	Diplôme	Innovation, entreprise et société	Code d'apogée	Code d'apogée	IME133
		Parcours type				

Année	Année	Code année	Heures Magistères	ESLS
Semestre	Semestre 3	Code semestre	Heures Validées	744

Niveau	Libellé LEP	Nature LEP	ECTS	Type	Statut	Code Apogée	CMU	Heure CM	Heure TD	Heure TP	Langues	Mobilisation	Formation Parcours	Observations / Remarques ex: intervention à titre gracieux / Capital d'accueil max
1.	Proposer une stratégie digitale répondant à des besoins fonctionnels	UE	3											
1.1.	Management de la transformation digitale	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
1.2.	Management des innovations de rupture	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
1.3.	Management des processus organisationnels	ECUE		Digiperson	Modulifusion		06-Sciences de gestion	15						
2.	Formuler des propositions innovantes de l'analyse des besoins	UE	3											
2.1.	Stratégies d'expérience utilisateur et design d'interaction	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
2.2.	Recherche utilisateur et nouveaux business models	ECUE		Digiperson	Modulifusion		06-Sciences de gestion	10				Partenaire		Mobilisation CESU/10
2.3.	Créativité pour business	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	10						
3.	Mettre en pratique l'Agile, ses rituels, ses acteurs et sa mise en application	UE	3											
3.1.	Le RPOD et ses implications dans la gestion de projet	ECUE		Digiperson	Modulifusion		06-Sciences de gestion	15						
3.2.	Projets de gestion	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
3.3.	Product marketing	ECUE		Digiperson	Modulifusion		06-Sciences de gestion	20						
4.	Préparer des actions marketing dans le cadre d'un projet d'innovation digitale	UE	6											
4.1.	Marketing digital avancé	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
4.2.	Analytics	ECUE		Digiperson	Modulifusion		06-Sciences de gestion	15						
4.3.	e-CRM	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
4.4.	Techniques de SEO avancées	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	20						
5.	Gérer des écosystèmes digitaux et des processus de gestion des connaissances	UE	3											
5.1.	Développer un Système de Gestion des Connaissances (SGC) dans les organisations	ECUE		Digiperson	Modulifusion		06-Sciences de gestion	27						
5.2.	Business models	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
5.3.	Nouvelles pratiques de travail et digital	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	10						
6.1.	Intelligence économique	ESUE		Digiperson	Remarque		06-Sciences de gestion							
6.	Améliorer les compétences dans le secteur de digital (PME-D)	UE	3											
6.1.	Atelier professionnel	ECUE		Digiperson				20	20			Partie	M1-D	
6.2.	Datamining	ECUE		Digiperson			06-Sciences de gestion	15						
6.3.	Intelligence économique	ESUE		Digiperson	Remarque		06-Sciences de gestion							
7.	Connaître son audience professionnelle (en français et en anglais) (PME-D)	UE	22											
7.1.	Professional skills and corporate culture 2	ECUE		Digiperson			11-Langues et littératures anglaises et françaises	10						
7.2.	Méthodologie de recherche	ECUE		Digiperson				20						
7.3.	Méthode professionnelle	ECUE		Digiperson										
8	Projet OSAR/ELMI (PME-D)	UE	6											
8.1.	Choix projet 81	BLOC												
8.1.1.	Le travail et la santé en chaire sur numérique	ECUE		Digiperson			10-Sociologie, démographie	15				Partie	ESUN	
8.1.2.	Projet OSAR 83	UE		Digiperson										
8.1.3.	Projet ELMI 83	ECUE		Digiperson				10						
8.2.	Choix projet 84	BLOC												
8.2.1.	Projet OSAR 84	UE		Digiperson										
8.2.2.	Projet ELMI 84	ECUE		Digiperson				10						
9	Mémoire	UE	6											
9.1.	Choix Mémoire 93	BLOC												
9.1.1.	Mémoire ELMI 93	ECUE		Digiperson				24						
9.1.2.	Mémoire OSAR 93	ECUE		Digiperson				24						
9.1.3.	Mémoire ESUN 93	ECUE		Digiperson				24						
9.2.	Choix Mémoire 94	BLOC												
9.2.1.	Mémoire ELMI 94	ECUE		Digiperson				24						
9.2.2.	Mémoire OSAR 94	ECUE		Digiperson				24						
9.2.3.	Mémoire ESUN 94	ECUE		Digiperson				24						

