USMU01 - Anglais de spécialité

Mis à jour le 09-03-2026

Code : USMU01

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet de :

- Améliorer ses compétences en anglais oral et écrit pour communiquer efficacement dans des situations professionnelles courantes en lien direct avec l'industrie du jeu vidéo et des médias interactifs numériques par le développement de compétences de compréhension, d'expression et d'interaction.

- Mettre en place un « training » afin de formaliser des présentations puis de les exposer oralement face à un auditoire de professionnels de l'industrie du jeu vidéo et des médias interactifs numériques

Compétences

1. Améliorer ses compétences en anglais oral et écrit à partir de 4 axes complémentaires :

- la compréhension de l'écrit et de l'oral,

- l'expression à l'écrit et à l'oral,

- l'interaction à l'oral,

- La lexicologie de l'industrie du jeu vidéo et des médias interactifs numériques

2. Construire des références stables en anglais au cours de situations de communication permettant de réaliser un travail individuel et/ou collectif (activités en mode collaboratif entre des apprenants regroupés par petits groupes de projets).

3. Traiter et présenter des thématiques spécifiques en situations professionnelles à titre d'exemples :

- l'historique des jeux vidéo : équipement, tendances, évolution des plateformes, etc.

- le marché et l'industrie des jeux vidéo : les acteurs du marché, les joueurs, consommateurs et prescripteurs, les chiffres et statistiques, etc.

- l'approche sociologique et psychologique des jeux vidéo : l'impact sur la société, les controverses, les apports, les études médicales, etc.

- les technologies actuelles : actualité du marché, aspects juridiques, dématérialisation, réalités virtuelles et augmentées, dixième art, innovations, attentes des joueurs, perspectives futures, etc.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1

Evaluation d'une tâche d'expression orale en contrôle continu liée à un thème étudié en cours [répartition 20% de la note globale]

Evaluation d'une tâche d'expression orale finale liée à un thème imposé [répartition 20% de la note globale]

Examen écrit individuel en anglais : analyse et argumentation d’un sujet traitant d’un domaine spécifique aux jeux vidéo [répartition 60% de la note globale]

Session 2

- Même rendu que pour la session 1