

"Approfondissement middleware de jeux vidéo"
(USRS4N)



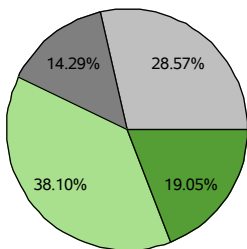
Données de cadrage

Années universitaires concernées : **de 2022-2023 à 2024-2025**
Nombre d'inscriptions : **78**
Nombre de questionnaires validés : **17**
Taux de réponse : **22%**
Moyenne d'âge à l'inscription : **22 ans**
Part de femmes à l'inscription : **10%** (N = 78)
Part d'actifs en emploi à l'inscription : **91%** (N = 78)
Nombre de Centres Cnam en Régions : **1**

Attention : le nombre de réponses varie, la réponse aux questions n'a pas de caractère obligatoire ou est multiple.

Globalement êtes-vous satisfait(e) de l'enseignement ?

Cet indicateur est une moyenne de quatre questions sur le programme, les supports, l'animation et l'utilité.
Nombre de réponses : 16

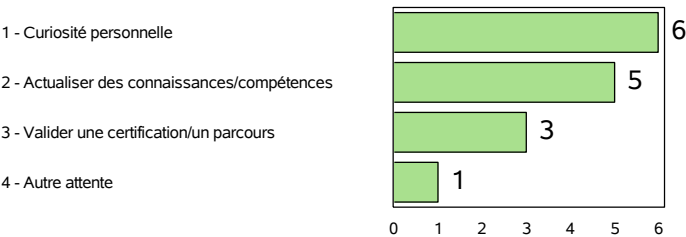


Tout à fait satisfait(e) Plutôt satisfait(e)
Plutôt pas satisfait(e) Pas du tout satisfait(e)

Sources : Enquêtes appréciation - Traitement Observatoire.

"Quelle était votre principale attente vis-à-vis de cet enseignement suivi ?"

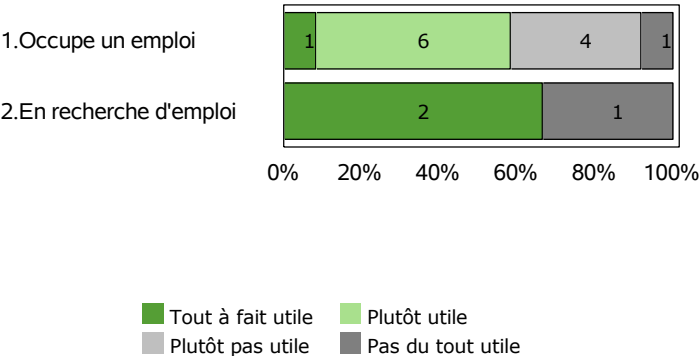
Nombre de réponses : 15



Sources : Enquêtes appréciation - Traitement Observatoire.

Selon la situation professionnelle à l'inscription, "le contenu de cet enseignement vous sera-t-il utile ?"

Nombre de réponses : 15



Sources : Enquêtes appréciation - Traitement Observatoire.

"Comment estimez-vous votre charge de travail personnel sur cet enseignement ?"

Nombre de réponses : 15

	Nombre de réponses
1 - cela m'a demandé beaucoup de temps de travail personnel	3
2 - cela m'a demandé plus de temps de travail que je pensais	2
3 - cela a correspondu au temps de travail que je pensais	7
4 - cela m'a demandé moins de temps de travail que je pensais	1
5 - cela ne m'a demandé aucun temps de travail personnel	2
6 - Je ne sais pas répondre à la question	.

Sources : Enquêtes appréciation - Traitement Observatoire.