

10 inscrits en M2 Interactivité, générativité : image, objet, espace**Mention Création numérique**

Publics accueillis	Inscrits	%
Réinscrits	4	40%
Réorientations externes (étudiants inscrits en 2015/16 ailleurs qu'à l'UT2J)	4	40%
Reprises d'études (étudiants inscrits nulle part en 2015/16)	2	20%

Réussite du master en 2017**80% de réussite sur l'année 2017****Analyse de la réussite selon le type de public**

Type de public	Inscrits en 16/17	Admis 2017	Taux de réussite
Réinscrits	4	3	75%
Réorientations externes	4	3	75%
Reprises d'études	2	2	100%
Ensemble des publics	10	8	80%

Pas d'information sur l'insertion professionnelle : master créé en 2016-2017