

# GUIDE DES ETUDES

## DIPLÔME UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE

### Métiers du Multimédia et de l'Internet

Année : 2021



# SOMMAIRE

Page 3	<b>PRESENTATION DE L'INSTITUT UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE</b>
Page 5	<b>INFORMATIONS PRATIQUES</b>
Page 5	<b>L'ESPACE NUMERIQUE DE TRAVAIL</b>
Page 5	<b>DEMARCHES ADMINISTRATIVES</b>
Page 6	<b>LA BIBLIOTHEQUE</b>
Page 7	<b>LE CENTRE DE RESSOURCES EN LANGUES (CRL)</b>
Page 7	<b>LE CALENDRIER DU DUT MMI</b>
Page 8	<b>PRESENTATION DE LA FORMATION</b>
Page 15	<b>MAQUETTES ET MODALITES DE CONTRÔLE DES CONNAISSANCES DE LA FORMATION</b>
Page 18	<b>CONTENUS DES ENSEIGNEMENTS</b>

➤ **PRESENTATION DE L'INSTITUT UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE**

**UNIVERSITE DE LA NOUVELLE-CALEDONIE  
INSTITUT UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE**

BP R4  
98851 NOUMEA Cedex  
Site internet : [www.unc.nc](http://www.unc.nc)  
Courriel : [sp-iut@univ-nc.nc](mailto:sp-iut@univ-nc.nc)

Directrice	Sandrine GRAVIER	Tél. : (+687) 290 610	<a href="mailto:direction-iut@unc.nc">direction-iut@unc.nc</a>
Directeur adjoint			
Responsable administratif et financier	Christophe KARTOTARONO	Tél. : (+687) 290 601	
Secrétariat pédagogique et accueil	Yorhan MOURIN	Tél. : (+687) 290 605	<a href="mailto:sp-iut@univ-nc.nc">sp-iut@univ-nc.nc</a>
	Solange GAULIER	Tél. : (+687) 290 600	

**HEURES D'OUVERTURE DE L'ACCUEIL (IUT et CFA SUP)**

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
MATIN	7h30-12h00	7h30-12h00	7h30-12h00	7h30-12h00	7h30-12h00
APRES-MIDI	13h00-17h00	13h00-17h00	13h00-17h00	13h00-17h00	13h00-16h30

**L'ASSOCIATION DES ETUDIANTS DE L'IUT**

Contact : [aiutnc@gmail.com](mailto:aiutnc@gmail.com)

**LE CENTRE DE FORMATION PAR ALTERNANCE DE L'UNC**

Laurence LEVERT - directrice du CFA  
Tél. : (+687) 290 616 – [cfa@unc.nc](mailto:cfa@unc.nc)

Karine NOYANT - conseillère apprentissage  
Tél. : (+687) 290 615 – [cfa@unc.nc](mailto:cfa@unc.nc)

Yasmina BELIK – secrétariat pédagogique  
Tél : (+687) 290 603 – [cfa@unc.nc](mailto:cfa@unc.nc)

Solange GAULIER – secrétariat pédagogique  
Tél : (+687) 290 605 – [cfa@unc.nc](mailto:cfa@unc.nc)

## ENSEIGNANTS DEPARTEMENT GEA

## CONTACTS

### **Sandrine GRAVIER**

PRAG en économie gestion

Directrice de l'IUT

Cheffe du département GEA

**Responsable pédagogique licence professionnelle commerce et distribution**

[sandrine.gravier@unc.nc](mailto:sandrine.gravier@unc.nc)

Tél : (+687) 290 610

### **Aurélie DEPERCENAIRE**

PRAG en économie gestion

**Responsable pédagogique DUT GEA 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année**

[aurelie.depercenaire@unc.nc](mailto:aurelie.depercenaire@unc.nc)

Tél : (+687) 290 612

### **Stéphane PERIER**

Maître de conférences en sciences de gestion

**Responsable pédagogique licence professionnelle révision comptable**

[stephane.perier@unc.nc](mailto:stephane.perier@unc.nc)

Tél : (+687) 290 613

### **Nathalie ANGELE-HALGAND**

Maître de conférences HDR en sciences de gestion

**Responsable pédagogique licence professionnelle contrôle de gestion**

[nathalie.angele-halgand@unc.nc](mailto:nathalie.angele-halgand@unc.nc)

Tél : (+687) 290 611

### **Brigitte GUSTIN**

Enseignante en sciences de gestion

[brigitte.gustin@unc.nc](mailto:brigitte.gustin@unc.nc)

Tél : (+687) 290 618

### **Ambre NIOTOU**

Enseignante en sciences de gestion

[ambre.niotou@unc.nc](mailto:ambre.niotou@unc.nc)

Tél : (+687) 290 614

## ENSEIGNANTS DEPARTEMENT MMI

## CONTACTS

### **Gilles TALADOIRE**

Maître de conférences en informatique

Chef du département MMI

Coordination Stages MMI1

[gilles.taladoire@unc.nc](mailto:gilles.taladoire@unc.nc)

Tél : (+687) 290 620

### **Gilles ENEE**

Maître de conférences en informatique

**Responsable pédagogique licence professionnelle métiers de l'informatique applications web**

[gilles.enee@unc.nc](mailto:gilles.enee@unc.nc)

Tél : (+687) 290 622

### **Akila NEDJAR-GUERRE**

Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication

**Responsable pédagogique licence professionnelle communication et arts numériques**

Coordination Stages MMI2

[akila.nedjar-guerre@unc.nc](mailto:akila.nedjar-guerre@unc.nc)

Tél : (+687) 290 621

### **Stéphanie PIROUNAKIS**

PRCE en esthétique, expression artistique et infographie

**Responsable pédagogique DUT MMI**

Coordination Projet tutoré MMI2

[stephanie.pirounakis@unc.nc](mailto:stephanie.pirounakis@unc.nc)

Tél : (+687) 290 626

### **Michel CAVAILLE**

PRCE en informatique

[michel.cavaille@unc.nc](mailto:michel.cavaille@unc.nc)

Tél : (+687) 290 627

### **Jeanne VASSARD**

Enseignante en audiovisuel

Coordination Projet Tutoré MMI1

[jeanne.vassard@unc.nc](mailto:jeanne.vassard@unc.nc)

Tél : (+687) 290 625

### **Laurent ANTONCZAK**

Enseignant en sciences de l'information et de la communication

[laurent.antonczak@unc.nc](mailto:laurent.antonczak@unc.nc)

Tél : (+687) 290 624

### **Jean-François LOISEL**

ATER en sciences de l'information et de la communication

[jean-francois.loisel@unc.nc](mailto:jean-francois.loisel@unc.nc)

Tél : (+687) 290 623

*De manière à favoriser la réussite de chacun, un suivi personnalisé de chaque étudiant est assuré par un enseignant référent.*

## ➤ INFORMATIONS PRATIQUES

### PRESENTATION DE LA DIRECTION DES ETUDES ET DE LA VIE ETUDIANTE

Cette direction regroupe l'ensemble des services dédiés aux étudiants.

Elle apporte son soutien à la politique de l'université en faveur de l'étudiant, son appui administratif et technique au pilotage et à la mise en œuvre des missions de formation, d'orientation et d'insertion professionnelle.

[deve\\_bve@univ-nc.nc](mailto:deve_bve@univ-nc.nc)

#### Espace Uni-Handicap

L'espace Uni-handicap accueille et accompagne les étudiants en situation de handicap, qu'il soit temporaire ou permanent, afin de faciliter le bon déroulement de leurs études. Il est situé aux services centraux de l'UNC et est ouvert tous les jours de 7h à 11h30 et de 13h30 à 16h sauf le vendredi après-midi.

[deve\\_handicap@unc.nc](mailto:deve_handicap@unc.nc)

## ➤ L'ESPACE NUMERIQUE DE TRAVAIL

L'Université de la Nouvelle-Calédonie met à la disposition de ses étudiants et personnels des moyens informatiques, dont un Environnement Numérique de Travail, ou « ENT ». Cette plateforme permet d'avoir accès en ligne, via un point d'entrée unique et sécurisé, à un bouquet de services numériques personnalisés.

Connectez-vous sur <https://ent-univ-nc.nc> en utilisant l'identifiant et le mot de passe de votre compte, reçus au moment de votre inscription. Vous pouvez vous connecter via tout dispositif (ordinateur, tablette, smartphone) et depuis tout point d'accès à Internet. L'ENT est votre point d'entrée de vos services numériques, pour travailler, collaborer et communiquer. Vous y trouverez notamment:

- Vos cours en ligne via l'outil MOODLE, les portails documentaire et scientifique;
- La consultation de vos notes en ligne sur Esco <http://web-iut.univ-nc.nc/~scodoc/>
- La possibilité de créer votre portfolio électronique avec l'outil MAHARA, pour valoriser vos connaissances, compétences, expériences...
- Votre espace de stockage Cloud pour le travail collaboratif, qui vous permet de stocker jusqu'à 5Go de données par utilisateur, et de partager vos documents avec des personnes internes ou externes;
- Votre emploi du temps ou votre dossier scolarité: informations administratives, gestion des absences
- L'accès à votre messagerie électronique et votre agenda, la possibilité de demander de document liés à votre scolarité, ...
- Les actualités de la vie universitaire et toute information qui vous intéresse : sur les activités culturelles et sportives, les associations étudiantes, sur l'international, la santé, les restaurants, les bourses, les relations avec les anciens étudiants...
- La possibilité déposer votre CV et de consulter des offres de stages ;

Et encore bien d'autres services ! Petites annonces, tutoriaux techniques, veille numérique... l'ENT est régulièrement enrichi de nouveaux contenus et fonctionnalités.

## ➤ LE DISPOSITIF D'ASSISTANCE INFORMATIQUE

En cas de difficulté technique (perte de mot de passe, panne d'un dispositif ou d'une fonctionnalité,...) ou de besoin d'assistance à l'utilisation des outils mis à votre disposition, vous pouvez contacter la hotline de la direction du Numérique et des Systèmes d'Information au 290.911 ou à l'adresse [911@unc.nc](mailto:911@unc.nc), en décrivant précisément votre problème.

Un ticket d'assistance sera alors créé à votre nom, qui permettra de suivre la résolution de votre demande.

Des notifications d'avancement vous seront diffusées par email au fur et à mesure de son traitement.

## ➤ DEMARCHES ADMINISTRATIVES

### L'inscription administrative

Toutes les informations figurent sur le site suivant : <https://unc.nc/formation/inscriptions/admissions/>

### L'inscription pédagogique

L'inscription pédagogique est l'inscription des étudiants aux enseignements et examens de la formation.

En l'absence de choix à faire en DUT, cette démarche est faite automatiquement en début d'année par le secrétariat pédagogique de l'IUT pour tous les étudiants de DUT GEA et MMI.

## ➤ LA BIBLIOTHEQUE

L'autre lieu pour réussir ses études. La Bibliothèque de l'Université de la Nouvelle-Calédonie (BUNC), c'est avant tout une large offre documentaire :

Trois bibliothèques déclinent cette offre, auxquelles il convient d'ajouter un dépôt d'ouvrages en économie et gestion sur le site de l'Antenne du Nord :

- La bibliothèque universitaire de Nouville pour le droit, l'économie et la gestion, les sciences et techniques, les lettres, langues et sciences humaines.
- La bibliothèque universitaire de l'ESPE pour la formation des enseignants du 1er et 2nd degré
- La médiathèque universitaire de Wallis et Futuna pour la littérature de jeunesse, la documentation scolaire, les films et les ouvrages sur l'Océanie

La BUNC, c'est également une bibliothèque numérique disponible via le portail documentaire <http://portail-documentaire.univ-nc.nc> qui vous permet de consulter des livres et des revues électroniques, des bases de données, des dictionnaires et encyclopédies électroniques. Ces collections numériques sont accessibles depuis l'UNC mais aussi depuis l'extérieur avec les identifiants fournis par l'établissement.

La BUNC, c'est aussi une offre de services très étendue :

- Un nouveau catalogue en ligne pour 2019 afin consulter de votre compte lecteur et prolonger vos prêts, suggérer des acquisitions et réserver des documents
- 500 places de travail réparties en zone de silence, de chuchotage et de discussion pour le travail en groupe.
- Une salle Premium de 18 places (accessible sous condition aux étudiants de niveau L3 et supérieur)
- Une salle informatique de 40 places
- Une salle de formation de 44 places
- Une salle audiovisuelle de 24 places
- Des espaces collaboratifs ouverts et accessibles librement
- Des carrels (2 à 6 places) et des salles de travail en groupes (6 à 12 places) accessibles sur réservation - Nouveauté 2019 : réservation en ligne et par application mobile
- Des automates de prêts
- Des PC portables (5 ordinateurs) à utiliser dans la BU
- L'accès Wifi
- Le prêt entre bibliothèque (PEB)
- Le prêt de dessertes mobiles empruntables à la ½ journée ou à la semaine, (réservées aux usagers de la salle Premium)
- Des casiers "intelligents" pour la mise à disposition des demandes de consultation des documents du magasin, des prêts entre bibliothèques...

Un service de questions-réponses à distance : <http://portail-documentaire.univ-nc.nc/contact>

Pour en savoir plus (contacts, horaires d'ouverture, conditions de prêts, etc.), consultez le portail documentaire, entièrement relooké : <http://portail-documentaire.univ-nc.nc>

La BUNC, c'est encore :

- des formations adaptées avec :
- des modules intégrés dans les cursus
- des ateliers à la demande pour vous permettre de découvrir un outil ou une ressource documentaire
- des formations « sur mesure » selon vos besoins
- du tutorat documentaire et informatique pour vous aider dans votre travail universitaire pour comprendre un TD, lire un code juridique, prendre des notes par exemple
- des animations culturelles tout au long de l'année avec des expositions, des rencontres, des débats, des projections...
- des échanges avec les étudiants autour de thématiques co-construites avec l'équipe des médiations, sur les usages de nos services, de nos espaces,... Vous avez des idées, un projet, contactez-nous ([bu-pole-mediations@unc.nc](mailto:bu-pole-mediations@unc.nc))

La BUNC est également présente sur Facebook (<https://www.facebook.com/bucaledonie/>) : abonnez-vous à la page pour connaître les dernières infos !

## ➤ LE CENTRE DE RESSOURCES EN LANGUES (CRL)

Le Centre de Ressources en Langues est un espace multimédia dédié à l'apprentissage, au perfectionnement et à la pratique des langues, l'anglais pour les étudiants UNC, le Français Langue Etrangère (FLE) pour les étudiants anglophones accueillis à l'Université. Centre agréé pour les certifications et examens de langues

### Anglais

Le Centre de ressources en langues vient en appui aux programmes de mobilité Internationale. Pour bénéficier d'un semestre d'études ou poursuivre des études Australie ou en Nouvelle- Zélande, l'obtention du IELTS (International English Language Testing System) est obligatoire. En partenariat avec ELA (English Language Academy) – University of Auckland, le CRL prépare et organise 4 sessions par an.

Le CLES (Certificat de Compétences en Langues de l'Enseignement Supérieur) s'adresse à tous les étudiants inscrits en formation initiale mais en particulier aux étudiants inscrits en Master Enseignement.

### Français Langue Etrangère

Le Centre de Ressources en langues est agréé pour organiser des sessions d'examens en vue de l'obtention du TCF (Test de Connaissance de Français). Cette certification s'adresse aux étudiants non francophones inscrits à l'UNC qui souhaitent connaître leur niveau de français et/ou s'inscrire dans un établissement d'enseignement supérieur français.

Les étudiants non francophones peuvent également passer le DELF (Diplôme d'Etudes en Langue Française), DALF (Diplôme Approfondi de Langue Française).

Auto-formation accompagnée

En plus des cours de langues qui font partie intégrante du parcours LMD, le Centre de ressources en langues propose un accès en auto-formation accompagnée pour les étudiants qui souhaitent améliorer leur niveau de langues. Le dispositif mis en place à cet effet permet d'acquérir plus d'autonomie dans l'apprentissage des langues et travailler à son rythme avec l'appui d'un tuteur.

Heures de tutorat proposées en anglais, en FLE, à partir de ressources diversifiées : exercices en ligne, clip, émissions radio, TV, journaux, films, etc.

Ateliers spécifiques

- Préparations aux certifications en anglais : IELTS, CLES ;
- Préparations aux certifications en français : TCF, DELF/DALF, certification Voltaire.
- Ateliers de conversation en anglais et en FLE.
- Stages intensifs ou formations spécifiques organisés à la demande des responsables de département.

Pour toute information

Centre de ressources en langues : Bat LLSH, 1er étage, L13- L14. Contact : [crl@univ-nc.nc](mailto:crl@univ-nc.nc)

Tel : (+ 687) 29 04 50

## ➤ LE CALENDRIER DE L'ANNEE UNIVERSITAIRE 2021

	DUT GEA	DUT MMI
<b>Rentrée</b>	Lundi 8 février 2021	Lundi 8 février 2021
<b>Vacances</b>	Du lundi 5 au dimanche 11 avril 2021	Du lundi 5 au dimanche 11 avril 2021
<b>Fin des semestres impairs (1 et 3)</b>	Samedi 5 juin 2021	Samedi 5 juin 2021
<b>Vacances</b>	Du lundi 7 au dimanche 20 juin 2021	Du lundi 7 au dimanche 20 juin 2021
<b>Rentrée des semestres pairs (2 et 4)</b>	Lundi 21 juin 2021	Lundi 21 juin 2021
<b>Vacances</b>	Du lundi 9 au dimanche 22 août 2021 Du lundi 11 au dimanche 17 octobre 2021 (DUT 1 <sup>ère</sup> année uniquement)	Du lundi 9 au dimanche 22 août 2021 Du lundi 11 au dimanche 17 octobre 2021 (DUT 1 <sup>ère</sup> année uniquement)
<b>Fin des cours semestre 2</b>	Samedi 30 octobre 2021, puis départ en stage	Samedi 30 octobre 2021, puis départ en stage
<b>Fin des cours semestre 4</b>	Samedi 11 septembre 2021, puis départ en stage, soutenances de stages à partir du 15 novembre 2021	Samedi 11 septembre 2021, puis départ en stage, soutenances de stages à partir du 15 novembre 2021

## ➤ PRESENTATION DE LA FORMATION

Les métiers du multimédia et de l'internet sont omniprésents : de la conception et réalisation de site internet (entreprises, administrations...) à la gestion de communauté (animation de pages sur les réseaux sociaux). La formation s'attache à intégrer la dimension innovante de ce secteur en s'appuyant sur les connaissances et compétences des métiers d'aujourd'hui. La notion de veille technologique, indissociable de cette formation permet à l'équipe pédagogique d'adapter les enseignements en permanence pour prendre en compte les évolutions technologiques et assurer l'employabilité des diplômés.

La formation MMI met particulièrement l'accent sur la pédagogie de projet et l'accompagnement individualisé de l'étudiant, lui permettant de découvrir la complexité et la pluridisciplinarité du champ d'activités.

Elle prépare le diplômé aux métiers en constante évolution du multimédia et de l'internet. Il sera ainsi chargé de mettre en œuvre des dispositifs de communication interne ou externe au sein d'un service de communication dans les entreprises, institutions, collectivités territoriales et associations et exercera un rôle d'interface entre les clients, les créatifs et les prestataires en agences de communication.

Elle permet, en fonction du Projet Personnel et Professionnel de l'étudiant, l'insertion professionnelle immédiate ou les poursuites d'études.

### Référentiel d'activités et de compétences

**Définition** La spécialité MMI forme des professionnels de la conception et de la réalisation de produits et de services multimédias. Le titulaire du DUT MMI peut se définir comme un spécialiste polyvalent dans la mesure où ses compétences de technicien s'appuient sur une solide culture à la fois générale et du multimédia.

Il doit donc acquérir de multiples compétences lui permettant d'intervenir à la fois dans la conception des contenus et dans la réalisation des produits et services et leur déploiement. C'est un interlocuteur interne ou externe (prestataire de service) dans la stratégie de communication et de commercialisation de l'organisation (entreprise, administration, association, collectivité, etc.).

### Activités

Le titulaire du DUT MMI intervient à plusieurs niveaux dans la conception, la réalisation et le déploiement de produits ou services multimédia :

- dans la définition de cahiers des charges fonctionnels et des spécifications techniques, en relation avec les clients ou les usagers, en appliquant les normes juridiques en vigueur,
- dans l'élaboration des modalités et des conditions de mise en œuvre d'objectifs stratégiques (marketing, communicationnels et techniques...) auxquels doit répondre cette réalisation,
- dans la conception de l'architecture de supports multimédias (travaux imprimés, internet...),
- dans la mise au point de caractéristiques esthétiques et ergonomiques (site internet, plaquette...),
- dans le développement et la programmation d'applications interactives et dynamiques,
- il maîtrise les outils de conception web et graphique et peut participer à des réalisations audiovisuelles,
- il appréhende les enjeux des supports de communication et peut réaliser et mettre en place un plan de communication ou de marketing,
- il développe des sites et des applications, réalise et gère des bases de données, des réseaux informatiques ou des services sur réseaux, et en assure la maintenance et la sécurité,
- il crée des chartes et supports graphiques, conçoit le design de sites web y compris de manière dynamique et participe à la réalisation de documents audiovisuels et à leur intégration.

### Type d'organisations

Tous les secteurs sont concernés par les activités relevant de la communication et de l'informatique et sont source de nombreux emplois pour les techniciens MMI.

Il a vocation à travailler dans les services techniques ou généraux de communication de tout type d'organisation ou en qualité de prestataire de service. Au sein d'une petite structure ses multiples compétences lui permettront de prendre en charge un projet de sa conception à sa réalisation et son déploiement (informatique, infographie, web design, audiovisuel, communication, etc.).

Il pratique ses activités :

- en autonomie totale ou partielle
- en responsabilité partagée au sein d'une équipe
- en responsabilité individuelle.

### **Domaines d'activités**

les services de communication,  
le domaine des médias,  
les secteurs de la formation,  
les services marketing,  
le domaine de l'audiovisuel,  
les services informatiques,  
le domaine culturel,

### **Organisations et entreprises**

agences de création de sites internet,  
agences de conception multimédia,  
agences de communication,  
agences de création audiovisuelle,  
agences de publicité,  
organisations publiques et privées,  
travailleurs indépendant

### **Emplois concernés**

Le diplômé MMI est un professionnel polyvalent appelé à réaliser ou participer à la réalisation de projets multimédias et à en assurer l'interface et la coordination.

Il exerce des fonctions très diverses et en rapide évolution (liste non exhaustive) : chargé de communication, chargé de veille technologique et stratégique, gestionnaire de communauté, web marketeur, web designer, web réalisateur, référenceur, intégrateur multimédia, réalisateur multimédia, infographiste 2D/3D, concepteur intégrateur internet, animateur 2D/3D, développeur multimédia, administrateur de réseaux, designer d'interactivité, assistant chef de projet multimédia, etc.

### **Environnement technologique et économique de l'emploi**

L'activité du diplômé s'inscrit dans un contexte d'évolution permanente des métiers de l'internet et du multimédia du fait :

– de la convergence numérique et de l'impact des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) :

Les métiers de l'internet et du multimédia évoluent en raison du développement de nouveaux outils, nouveaux supports et de nouveaux réseaux informatiques. Cet essor nécessite des capacités d'adaptation en matière de conception, de réalisation et de diffusion de l'information ainsi qu'à des formes nouvelles d'organisation du travail.

– des modifications des comportements :

Une attitude de veille constante devient une dominante du champ de métiers.

– des évolutions juridiques et éthiques :

Les contraintes éthiques et juridiques tant nationales qu'internationales sont de plus en plus fortes, particulièrement dans le domaine d'activités des diplômés et font partie intégrante de l'exercice des métiers.

– de l'internationalisation :

La maîtrise de langues étrangères notamment l'anglais, ainsi que l'ouverture à d'autres cultures est indispensable au technicien MMI.

– des évolutions économiques :

La connaissance de la concurrence et l'établissement d'un budget sont également indispensables à la nécessaire évaluation de l'impact des choix opérés.

### **Évolution de l'emploi**

Les enseignements du DUT MMI et la transversalité de la formation ont été conçus pour permettre une évolution et une actualisation des connaissances tout au long de la vie. Le diplômé pourra s'orienter, à terme, vers la création, la reprise d'une entreprise ou la direction d'un service.

Codes ROME Les codes des fiches ROME les plus proches sont :

- E1101 – Animation de sites multimédias,
- E1103 – Communication,
- E1104 – Conception de contenus multimédias,
- E1205 – Réalisation de contenus multimédias,
- M1805 – Études et développement informatique.

## Activités et compétences

A1 Création	
<p>Activités de base</p> <p>T1.1 Élaboration d'un concept créatif en fonction du support choisi (presse, web, télévision, affiche, jeu vidéo...)</p> <p>T1.2 Traduction du concept et du scénario multimédia en une première représentation visuelle</p> <p>T1.3 Préparation des contenus de la communication y compris en langues étrangères (recueil, évaluation, sélection, rédaction...)</p> <p>T1.4 Prototypage de la solution technique pour validation par le donneur d'ordres (configuration type...)</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T1.5 Rédaction de concepts créatifs (visuels, sonores, écrits...) en fonction du support choisi</p> <p>T1.6 Conception d'une ligne éditoriale de publications, de contenus de messages, de supports de communication...</p> <p>T1.7 Conception et rédaction d'un message en fonction du support média (presse, radio, télévision, web, ...) et de l'axe de campagne défini</p> <p>T1.8 Conception d'un visuel (images, photos, illustrations, ...) en fonction du support de communication</p> <p>T1.9 Conception de projets promotionnels : mécénat et sponsoring, marketing direct, promotion des ventes, publicité sur lieu de vente -PLV-, salons</p> <p>T1.10 Conception de projets pour un support média : affichage, cinéma, internet, intranet, presse, radio, télévision</p> <p>T1.11 Conception d'une application multimédia interactive (navigation, ergonomie, accessibilité, identité sonore et visuelle...)</p> <p>T1.12 Détermination des choix techniques d'architecture logicielle et matérielle et sélection des technologies : matérielles, logicielles, réseaux, configurations...</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C1.1 Mettre en œuvre les fondamentaux du langage plastique et du langage filmique</p> <p>C1.2 Choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression</p> <p>C1.3 Structurer l'information (arborescence, contenus, rubriques, liens...), appliquer les règles de l'ergonomie</p> <p>C1.4 Structurer techniquement un système d'information</p> <p>C1.5 Modéliser une application informatique</p> <p>C1.6 Concevoir un algorithme</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C1.7 Appliquer une architecture web; une architecture propriétaire</p> <p>C1.8 Appliquer les techniques de « compositing »</p> <p>C1.9 Faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils</p>

<b>A2 Production et intégration</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T2.1 Réalisation de produits et supports de communication écrits, visuels, audiovisuels</p> <p>T2.2 Mise en page et enrichissement du document selon les règles typographiques et la charte graphique</p> <p>T2.3 Développement d'applications multimédias</p> <p>T2.4 Sélection puis traitement des images</p> <p>T2.5 Réalisation et composition des éléments graphiques</p> <p>T2.6 Animation 2D, modélisation puis animation 3D</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T2.7 Réalisation de supports de communication écrits, y compris en langues étrangères : catalogues, plaquettes, affichage, communiqués de presse, discours, journal interne, revues, dossiers de presse...</p> <p>T2.8 Réalisation de support communication visuelle : affiche, packaging, film d'animation, film publicitaire, logotype, page web, panneau d'exposition, plaquette publicitaire, dépliant, signalétique...</p> <p>T2.9 Conception et organisation de mini-jeux et concours en ligne</p> <p>T2.11 Installation et configuration de systèmes de gestion de contenus (CMS : Content Management System)</p> <p>T2.12 Intégration d'une maquette graphique dans un site internet</p> <p>T2.13 Développement d'une application en lien avec une base de données</p> <p>T2.14 Sélection, assemblage et intégration de services (bases de données, développements spécifiques, ...)</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C2.1 Programmer dans des langages informatiques, notamment de développement web (HTML, CSS...)</p> <p>C2.2 Utiliser la chaîne graphique et contrôler la colorimétrie</p> <p>C2.3 Utiliser un logiciel d'édition multimédia</p> <p>C2.4 Utiliser un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur - PAO-</p> <p>C2.5 Gérer et mettre en œuvre une configuration matérielle et logicielle locale ou en réseaux</p> <p>C2.6 Utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et bitmap, 2D et 3D</p> <p>C2.7 Utiliser des outils logiciels de création audio et vidéo</p> <p>C2.8 Utiliser des outils d'intégration multimédia (image, animation 2D et 3D, vidéo, son, texte)</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C2.9 Utiliser des appareils de prise de vue et de prise de son</p> <p>C2.10 Utiliser des logiciels et outils de gestion de base de données</p>

<b>A3 Étude, veille, formation</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T3.1 Veille sectorielle culturelle, réglementaire, professionnelle, technique, économique</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T3.2 Détermination et mise en œuvre de règles de diffusion, de communication de l'information et de contenu d'un site</p> <p>T3.3 Présentation des produits et applications multimédias livrés, accompagnement ou formation des utilisateurs</p>	<p>Compétence de base</p> <p>C3.1 S'autoformer à de nouveaux outils, logiciels, technologies...</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C3.2 Animer une formation spécifique, une réunion, y compris dans une langue étrangère</p> <p>C3.3 Mettre en œuvre les techniques du reportage</p>

<b>A4 Pilotage et coordination</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T4.1 Définition des modalités de réalisation du projet avec le commanditaire</p> <p>T4.2 Constitution du cahier des charges fonctionnel tâches, ressources, délais, coûts...)</p> <p>T4.3 Planification de la réalisation matérielle et logistique des actions, produits et supports de communication</p> <p>T4.4 Évaluation des charges, des risques et des moyens (budgets temps, personnels, coûts...) d'un projet multimédia</p> <p>T4.5 Supervision et coordination de la réalisation de projet Activités spécifiques</p> <p>T4.6 Constitution d'une équipe</p> <p>T4.7 Coordination de l'activité d'une équipe T4.8 Gestion des imprévus</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C4.1 Conduire un projet</p> <p>C4.2 Savoir rendre compte</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C4.3 Construire un budget</p> <p>C4.4 Gérer des ressources</p> <p>C4.5 Appliquer les techniques commerciales, les procédures d'appel d'offres</p> <p>C4.6 Appliquer les techniques de management</p>

<b>A5 Communication et relation client</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T5.1 Analyse des besoins du client, de l'utilisateur</p> <p>T5.2 Développement d'un réseau de partenaires</p> <p>T5.3 Présentation du concept créatif au commanditaire</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T5.4 Définition de la politique de communication de la structure, établissement du budget et des dépenses des actions de communication</p> <p>T5.5 Sélection de fournisseurs/prestataires, négociation des conditions du contrat et contrôle de la réalisation de l'intervention, des produits...</p> <p>T5.6 Négociation des partenariats pour le site (liens, jeux, publicité...)</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C5.1 Adapter communication et spécificité des médias</p> <p>C5.2 Appliquer les techniques de communication, y compris dans une langue étrangère</p> <p>C5.3 Utiliser des outils bureautiques (traitement de texte, tableur...)</p> <p>C5.4 Utiliser les réseaux stratégiques d'information</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C5.5 Justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques</p> <p>C5.6 Mettre en pratique les principes de la sémiotique, de la linguistique</p>

<b>A6 Tests et validation</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T6.1 Définition et réalisation de phases et procédures de tests techniques et fonctionnels (planification, validation...)</p> <p>T6.2 Vérification de la conformité de la réalisation au projet initial et exécution des modifications (graphisme, ergonomie, navigabilité...)</p> <p>T6.3 Analyse des problèmes techniques, fonctionnels et proposition de correctifs, mises en conformité techniques...</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T6.4 Analyse statistique de l'activité en ligne (mesure d'audience, reporting...)</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C6.1 Appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image</p> <p>C6.2 Respecter les normes qualité</p> <p>C6.3 Respecter les règles de rédaction pour le web</p> <p>C6.4 Mettre en page / forme selon les règles en vigueur</p> <p>C6.5 Diffuser et communiquer l'information selon les règles en vigueur</p> <p>C6.6 Appliquer les règles de sécurité informatique et télécoms</p> <p>C6.7 Appliquer les règles de sécurisation de fichiers informatiques</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C6.8 Respecter les règles d'élaboration d'une charte graphique</p> <p>C6.9 Appliquer les règles typographiques</p> <p>C6.10 Respecter les normes et standards du web</p> <p>C6.11 Analyser les protocoles réseaux</p>

<b>A7 Documentation, rédactionnel</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T7.1 Élaboration et rédaction des spécifications techniques (cahier des charges technique)</p> <p>T7.2 Élaboration et rédaction de documents et supports techniques à destination des développeurs, des utilisateurs, des services informatiques...</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T7.3 Formalisation dans un document des caractéristiques graphiques d'un support multimédia</p> <p>T7.4 Réalisation d'un document d'exécution comportant les caractéristiques techniques nécessaires à la fabrication (impression...)</p> <p>T7.5 Rédaction d'une charte éditoriale notamment dans le cas d'écriture collaborative</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C7.1 Formaliser un processus de gestion de projet</p>

<b>A8 Administration de contenus et de services multimédias</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T8.1 Exécution des enquêtes et des sondages en ligne auprès des internautes du site</p> <p>T8.2 Mise à jour des données d'activité (tableaux de bord, statistiques, ...) et réalisation du bilan des actions de communication</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T8.3 Mise en production de solutions logicielles et matérielles dans un environnement d'exploitation local et en réseaux (serveurs, clients, postes de travail, systèmes d'exploitation...)</p> <p>T8.4 Mise à jour du site à l'aide d'une interface d'administration T8.5 Administration du contenu d'un site Web</p> <p>T8.6 Participation au suivi et à la mise à jour de base de connaissances de questions/réponses types pour le site y compris en langues étrangères (Foire Aux Questions – FAQ)</p>	<p>Compétences de base</p> <p>C8.1 Utiliser les protocoles et normes télécoms</p> <p>C8.2 Utiliser les principes de l'acquisition, du traitement, du stockage et de la transmission d'informations numériques (image, son, vidéo...)</p> <p>C8.3 Se servir des systèmes d'exploitation informatique</p>

<b>A9 Mercatique, animation et support client</b>	
<p>Activités de base</p> <p>T9.1 Conseil et appui technique aux services internes dans leurs actions de communication</p> <p>T9.2 Mise en œuvre d'actions de relation publique, de diffusion et de promotion de l'information</p> <p>T9.3 Animation de sujets d'échanges avec les internautes et conduite des débats</p> <p>T9.4 Traitement des réponses aux messages (question, réclamation, vente, achat, échange) et aux demandes des internautes</p> <p>T9.5 Contrôle de la qualité des échanges et du déroulement des animations, forums, débats d'internautes</p> <p>T9.6 Recueil des informations et des échanges entre internautes et capitalisation par thèmes, typologie...</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T9.7 Promotion des intérêts économiques et stratégiques d'une structure, d'une organisation auprès d'institutions politiques et/ou administratives</p> <p>T9.8 Conseil des internautes par téléphone sur des produits, des services en ligne ou sur le site (utilisation, navigation...)</p> <p>T9.9 Animation de jeux auprès de communautés d'internautes T9.10 Gestion et suivi des achats et des commandes en ligne du site</p> <p>T9.11 Présentations, animations, visites guidées auprès de publics (clients, partenaires...)</p>	<p>Compétences spécifiques</p> <p>C9.1 Respecter la réglementation des jeux et concours</p> <p>C9.2 Appliquer la réglementation du commerce électronique</p> <p>C9.3 Appliquer les principes déontologiques liés aux débats et échanges</p> <p>C9.4 Animer une formation spécifique, une réunion, y compris dans une langue étrangère</p>

---

## Stage et projets tutorés

### Stage

Le stage permet la connaissance active du monde professionnel et une mise en pratique contextualisée. Il concrétise l'apprentissage d'une méthodologie et favorise l'exercice de l'autonomie dans un environnement professionnel en France ou à l'étranger. Ainsi, à l'issue de ce stage, l'étudiant doit être capable de :

- participer à une approche mercatique du service ou produit envisagé,
- contribuer à la planification des études ou des réalisations mettant en application l'approche projet,
- maîtriser les outils nécessaires à la fabrication de produits et services de communication, notamment dans le web,
- s'intégrer dans des équipes pluridisciplinaires,
- analyser les solutions techno-économiques permettant de dégager les solutions les plus appropriées au problème posé (sous-traitance, achat de matériel, service intégré, devis préalable, etc.).

Placé au second et quatrième semestre, le stage, d'une durée respectivement de 4 semaines au minimum et de 9 semaines au minimum, vise une activité de production de produits ou services multimédias. Les stages donnent lieu à la rédaction d'un rapport écrit et à une soutenance publique.

### Projets tutorés

La période de projet(s) tutoré(s), d'une durée totale de 300 heures sur les semestres S2, S3 et S4, permet aux étudiants d'expérimenter une situation d'autonomie en activité professionnelle. Selon les choix de mise en œuvre par les départements, le volume peut se décliner en un projet unique ou en plusieurs projets tutorés : un par année ou un par semestre.

Le(s) projet(s) tutoré(s) doit(vent) permettre :

- l'apprentissage et la mise en pratique de la méthodologie de conduite de projet (travail en groupe, gestion du temps de travail, respect des délais, rédaction d'un cahier des charges...),
- la mise en pratique des savoirs et savoir-faire (recherche documentaire, proposition de solutions, réalisation de tout ou partie d'un produit ou service multimédia ...),
- l'apprentissage de l'autonomie,
- l'expérimentation de la transdisciplinarité.

Les sujets des projets peuvent être fournis par les enseignants tuteurs ou par une entreprise, une collectivité locale ou une association. Ils ont pour finalité une réalisation mobilisant les disciplines de la spécialité.

La démarche de projet est initiée dès le premier semestre par le cours de « gestion de projet ». Elle se poursuit par la constitution d'équipes d'étudiants qui doivent, lors des semestres suivants, présenter publiquement un travail de fin d'études abouti.

Les étudiants doivent établir un rapport de projet et d'autres travaux écrits et oraux en communication et en conduite de projet le cas échéant.

Les projets tutorés donnent lieu à la rédaction d'un rapport écrit et à une soutenance publique devant un jury. Ils sont évalués de manière collégiale.

### Projet Personnel et Professionnel (PPP)

Le PPP est un travail de fond qui doit permettre à l'étudiant de se faire une idée précise des métiers du multimédia et des services sur réseaux. Il doit l'amener à mettre en adéquation ses projets et aspirations personnels et les nécessités des métiers.

Un des objectifs du PPP est de donner des méthodes à l'étudiant pour se projeter dans l'avenir, pour penser son évolution professionnelle tout au long de la vie, en particulier lors des phases de transition (après DUT, recherche d'emploi, réorientation professionnelle ou universitaire...)

L'étudiant doit être capable de :

- cerner les métiers du multimédia et des services sur réseau,
- établir un bilan personnel, définir ses aspirations,
- envisager un métier ou un groupe de métiers,
- définir un parcours de formation.

Les deux premiers semestres visent à une meilleure connaissance des secteurs d'activité correspondant au DUT, et à l'acquisition de méthodes et d'outils utiles à la démarche d'élaboration du PPP.

A l'issue des deux premiers semestres, l'étudiant doit être capable d'identifier les secteurs d'activité, les métiers, les contextes professionnels en rapport avec le diplôme qu'il prépare.

Lors du semestre 3, l'étudiant étudie les différents parcours possibles, leurs caractéristiques et finalités. L'étudiant pourra s'appuyer sur ces recherches pour choisir les modules complémentaires et orienter sa recherche de stage. Il doit être à même d'en rendre compte, sous forme d'une présentation argumentée orale ou écrite, qui fera l'objet d'une évaluation.

Il doit également permettre à chaque étudiant de chercher et de trouver un stage de fin d'études cohérent avec ses choix.

➤ MAQUETTES ET MODALITES DE CONTRÔLE DES CONNAISSANCES

SEMESTRE 1		CM	TD	TP	Volume horaire étudiant	Coeff.	ECTS	MCC en CC 100% Et pas de session2
UE1	<b>UE 1.1 : Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : bases</b>							
	11_0156	Anglais		14	14	28	2	Au moins 2 notes
	15_0056	Langue vivante 2		10	10	20	1	Au moins 1 note
	71_0061	Théories de l'information et de la communication	10	10		20	1	Au moins 1 note
	18_0003	Esthétique et expression artistique	10	14	10	34	2	Au moins 2 notes
	71_0064	Écriture pour les médias numériques	10	10	10	30	2	Au moins 2 notes
	71_0063	Expression, communication écrite et orale	4	20	14	38	3	Au moins 2 notes
	06_0093	Gestion de projet	4	14	6	24	2	Au moins 2 notes
	27_0072	Projet Personnel et Professionnel		10	10	20	1	Au moins 1 note
	06_0095	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	12	18		30	2	Au moins 2 notes
27_0068	Adaptation des parcours		2	10	12		non évalué	
<b>Total UE1</b>		<b>50</b>	<b>122</b>	<b>84</b>	<b>256</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	
UE2	<b>UE 1.2 : Culture technologique et développement multimédia : bases</b>							
	61_0008	Culture scientifique et traitement de l'information	14	6	22	42	3	Au moins 3 notes
	27_0069	Algorithmique et programmation	10	8	12	30	2	Au moins 2 notes
	27_0071	Services sur réseaux	14	14	20	48	3	Au moins 3 notes
	18_0007	Infographie		4	24	28	2	Au moins 2 notes
	27_0070	Intégration web	4	6	20	30	2	Au moins 2 notes
	18_0008	Production audiovisuelle	4	6	20	30	2	Au moins 2 notes
	71_0070	Adaptation des parcours			14	14		non évalué
<b>Total UE2</b>		<b>46</b>	<b>44</b>	<b>132</b>	<b>222</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	
<b>TOTAL S1</b>		<b>96</b>	<b>166</b>	<b>216</b>	<b>478</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	

SEMESTRE 2		CM	TD	TP	Volume horaire étudiant	Coeff.	ECTS	MCC en CC 100% Et pas de session2
UE1	<b>UE 2.1 : Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : approfondissement</b>							
	11_0157	Anglais		14	14	28	2	Au moins 2 notes
	15_0057	Langue vivante 2		10	10	20	1	Au moins 1 note
	71_0062	Théories de l'information et de la communication	14	14	10	38	2	Au moins 2 notes
	18_0009	Esthétique et expression artistique	4	10	10	24	1	Au moins 2 notes
	71_0065	Écriture pour les médias numériques	4	10	10	24	1	Au moins 2 notes
	71_0069	Expression, communication écrite et orale		14	14	28	2	Au moins 2 notes
	06_0094	Gestion de projet	4	10	12	26	2	Au moins 2 notes
	71_0072	Projet Personnel et Professionnel		10	10	20	1	Au moins 1 note
	06_0096	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	10	14	10	34	2	Au moins 2 notes
71_0071	Projet tutoré					1		
<b>Total UE1</b>		<b>36</b>	<b>106</b>	<b>100</b>	<b>242</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
UE2	<b>UE 2.2 : Culture technologique et développement multimédia : approfondissement</b>							
	27_0075	Culture scientifique et traitement de l'information	12	12	10	34	2	Au moins 3 notes
	27_0076	Algorithmique et développement web	10	12	22	44	2	Au moins 3 notes
	27_0073	Base de données	4	10	16	30	2	Au moins 2 notes
	27_0074	Services sur réseaux	4	6	20	30	2	Au moins 2 notes
	18_0010	Infographie	2	4	22	28	2	Au moins 2 notes
	27_0077	Intégration web	12	8	24	44	2	Au moins 3 notes
	18_0011	Production audiovisuelle	2	4	24	30	2	Au moins 2 notes
27_0078	Projet tutoré					1		
<b>Total UE2</b>		<b>46</b>	<b>56</b>	<b>138</b>	<b>240</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
<b>TOTAL S2</b>		<b>50</b>	<b>66</b>	<b>150</b>	<b>482</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	
<b>TOTAL S1 + S2</b>		<b>146</b>	<b>232</b>	<b>366</b>	<b>960</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	

SEMESTRE 3		CM	TD	TP	Volume horaire étudiant	Coeff.	ECTS	MCC en CC 100% Et pas de session2
<b>UE31 : Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : maîtrise</b>								
UE1	11_0299	Anglais		14	14	28	2	Au moins 2 notes
	15_0103	Langue vivante 2		10	10	20	1	Au moins 1 note
	71_0113	Théories de l'information et de la communication	14	14	10	38	2	Au moins 2 notes
	18_0004	Esthétique et expression artistique	4	10	10	24	1	Au moins 2 notes
	71_0114	Écriture pour les médias numériques	4	10	20	34	2	Au moins 2 notes
	71_0116	Expression, communication écrite et orale		14	14	28	2	Au moins 2 notes
	06_0188	Gestion de projet	4	10	10	24	1	Au moins 2 notes
	27_0146	Projet Personnel et Professionnel		10	10	20	1	Au moins 1 note
	06_0189	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	24	14		38	2	Au moins 2 notes
71_0112	Projet tuteuré				0	1		
<b>Total UE1</b>		<b>50</b>	<b>106</b>	<b>98</b>	<b>254</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
<b>UE32 : Culture technologique et développement multimédia : maîtrise</b>								
UE2	27_0092	Culture scientifique et traitement de l'information	10	10	10	30	2	Au moins 2 notes
	27_0093	Développement web	6	8	20	34	2	Au moins 2 notes
	27_0094	Programmation objet et événementielle	6	8	20	34	2	Au moins 2 notes
	27_0095	Services sur réseaux	4	10	20	34	2	Au moins 2 notes
	18_0012	Infographie	4	6	22	32	2	Au moins 2 notes
	27_0096	Intégration multimédia	6	8	20	34	2	Au moins 2 notes
	18_0013	Production audiovisuelle	6		24	30	2	Au moins 2 notes
	27_0097	Projet tuteuré				0	1	
<b>Total UE2</b>		<b>42</b>	<b>50</b>	<b>136</b>	<b>228</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
<b>TOTAL S3</b>		<b>92</b>	<b>156</b>	<b>234</b>	<b>482</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	

SEMESTRE 4		CM	TD	TP	Total prés	Coeff.	ECTS	MCC en CC 100% Et pas de session2
<b>UE41 : Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : approche professionnalisante</b>								
UE1	11_0300	Anglais		14	14	28	2	Au moins 2 notes
	71_0118	Esthétique et expression artistique	8	6	22	36	2	Au moins 2 notes
	71_0142	Écriture pour les médias numériques	8	6	22	36	2	Au moins 2 notes
	06_0190	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	10	14	14	38	2	Au moins 2 notes
	71_0120	Projet tuteuré					2	
	99stag_0115	Stage					6	
<b>Total UE1</b>		<b>26</b>	<b>40</b>	<b>72</b>	<b>138</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	
<b>UE42 : Culture technologique et développement multimédia : approche professionnalisante</b>								
UE2	27_0158	Développement multimédia	10	10	20	40	2	Au moins 2 notes
	18_0014	Infographie	6	6	22	34	2	Au moins 2 notes
	27_0100	Intégration gestion de contenu	10	10	20	40	2	Au moins 2 notes
	27_0099	Projet tuteuré					2	
	99stag_0116	Stage					6	
<b>Total UE2</b>		<b>26</b>	<b>26</b>	<b>62</b>	<b>114</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	
<b>Total S4</b>		<b>52</b>	<b>66</b>	<b>134</b>	<b>252</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	
<b>Total S3 + S4</b>		<b>144</b>	<b>222</b>	<b>368</b>	<b>734</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	

STAGES						
Périodes	Durée	Modalités d'évaluation	Pondération	Coefficient	UE et semestre des ECTS	Objectifs
1ère année - à réaliser entre mi-novembre et fin janvier	4 semaines	Travail en entreprise	1/3	1/6	UE 4.1 (UE 1 Sem. 4) UE 4.2 (UE 2 Sem. 4)	Comprendre le fonctionnement d'une organisation et s'y intégrer au travers d'activités réelles.
		Rapport de stage	1/3			
		Soutenance orale	1/3	1/6		
2ème année - à partir de début septembre	9 semaines	Travail en entreprise	30%	5/6	UE 4.1 (UE 1 Sem. 4) UE 4.2 (UE 2 Sem. 4)	Mobiliser et acquérir des compétences en assumant une mission utile à une entreprise, une collectivité ou une association.
		Rapport de stage	40%			
		Soutenance orale	30%	5/6		
PROJETS TUTORES						
Périodes	Heures étudiant	Modalités d'évaluation	Pondération	Coefficient	UE et semestre des ECTS	Note
1ère année - en S2 réalisation groupée sur une période	90h	Soutenance orale	1/3	1	UE 2.1 (UE 1 Sem. 2) UE 2.2 (UE 2 Sem. 2)	
		Rendus	2/3	1		
2ème année – semestre 3	90h	Cahier des charges (écrit)	1/2	1	UE 3.1 (UE 1 Sem. 3) UE 3.2 (UE 2 Sem. 3)	
		Cadrage du projet (oral)	1/2	1		
2ème année – semestre 4	120h	Évaluation par l'enseignant et le commanditaire (peut être individualisée)	1/3	2	UE 4.1 (UE 1 Sem. 4) UE 4.2 (UE 2 Sem. 4)	
		Rapport (note de groupe)	1/3			
		Soutenance orale (note de groupe)	1/3	2		

**SEMESTRE 1 UE 1.1**

<p><b>Anglais S1</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b>                  Prolonger les acquis de l'enseignement secondaire par l'élargissement des connaissances culturelles du monde anglo-saxon, particulièrement en ce qui concerne les TIC et le monde de l'entreprise, favoriser l'autonomie de l'étudiant en matière d'apprentissage de la langue.                  Comprendre un langage clair et standard, connaître les possibilités des outils bibliographiques (dictionnaire, glossaire...) et savoir s'en servir pour assurer son autonomie.</p> <p><b>Compétences visées :</b>                  Être capable de :                  • se présenter, de prendre part sans préparation à une conversation sur des sujets généraux et d'actualité, de donner son opinion et de restituer une information, en somme d'être interactif,                  • décrire à l'écrit et de manière cohérente des processus simples, de rédiger des écrits professionnels simples.</p> <p><b>Contenus :</b>                  Compréhension et analyse de l'actualité ou de faits de société en rapport avec l'informatique et le multimédia. Anglais professionnel : se présenter, téléphoner, échanger des informations, rédiger un courriel ou un fax.                  Anglais technique : comprendre et utiliser le vocabulaire des interfaces et de l'Internet.</p>
<p><b>Langue vivante 2 S1 : Chinois</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b>                  Prendre conscience de l'existence d'une langue de spécialité et développer des capacités à communiquer en langue étrangère (oral)                  Avoir des notions de base de la communication interculturelle.</p> <p><b>Compétences visées :</b>                  Se présenter                  Présenter un personnage à la classe, à un collègue                  Communiquer par téléphone, prendre un rendez-vous professionnel                  Connaître les réalités culturelles des pays de langues cibles                  Avoir une approche culturelle des mondes professionnelles des pays de langues cibles</p> <p><b>Contenus :</b>                  Se présenter, décrire quelqu'un, trouver une information de la vie courante, étudier des modes de communication interculturelle.</p>
<p><b>Théories de l'information et de la communication S1</b></p> <p><b>Objectifs du module : Veille informationnelle et techniques de documentation</b>                  Apprendre les outils et techniques de recherche, de veille stratégique, de traitement et de partage d'informations sur le web.</p> <p><b>Compétences visées :</b>                  Être capable de :                  veiller, comprendre le public, saisir les tendances afin de proposer des contenus adaptés en ligne,                  développer des méthodes et des techniques de veille concurrentielle,                  traiter, interpréter et diffuser les résultats d'une veille informationnelle au sein d'une entreprise ou institution,                  comprendre les règles de référencement par un moteur de recherche ou média de réseautage social.</p> <p><b>Contenus :</b>                  - Les différents types de moteurs et métamoteurs de recherche.                  - Les méthodes de classification et de référencement.                  - Techniques et outils de veille.                  - Outils de diffusion et de traitement de veille.</p>
<p><b>Esthétique et expression artistique S1</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b>                  Acquérir une culture générale des arts à travers les différents courants artistiques. Donner confiance en ses capacités créatives lorsque l'on n'a pas la maîtrise du geste. Appréhender le langage visuel dans le but de communiquer clairement.                  Développer le sens artistique et la créativité.</p> <p><b>Compétences visées :</b>                  Être capable de :                  - mettre en œuvre les fondamentaux du langage plastique et du langage filmique,                  - choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression,                  - faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils.</p> <p><b>Contenus :</b>                  Approche historique des arts graphiques et de la musique (les grands courants artistiques, les genres et les styles, les éléments du langage musical, etc...)                  Introduction à l'art contemporain / analyses.                  Exploration de systèmes et d'outils de création graphique.</p>

Étude des éléments graphiques de base (point, ligne, surface) et des éléments constitutants de l'image (couleur, composition, rapport texte et image, fond et forme).

Étude des modes de couleur et les espaces colorimétriques.

Hiérarchie de l'information par la composition (sens de lecture, rythmes, typographie, couleur...).

### Écriture pour les médias numériques S1

#### Objectifs du module :

Analyser et Concevoir une interface (navigation, ergonomie, accessibilité).

#### Compétences visées :

Être capable de :

- élaborer un scénario en vue d'une production web ou multimédia,
- savoir appliquer les fondements de l'ergonomie web et repérer les défauts d'utilisabilité d'une interface,
- avoir une culture générale du multimédia.

#### Contenus :

Etude de sites internet et de productions multimédia pour mettre en évidence la scénarisation : la complexité du lien entre l'information et la manière d'y accéder.

Approche de la scénarisation dans la démarche de projet multimédia; la place centrale de l'utilisateur dans la production du modèle conceptuel d'un site web : les moyens de modéliser son usage (persona).

Savoir concevoir une interface ergonomique et fonctionnelle en utilisant des méthodes de conception (maquette conceptuelle, maquette fonctionnelle, prototypage, etc.).

### Expression, communication écrite et orale S1

#### Objectif du module :

Prendre conscience des enjeux de la communication

#### Compétences visées :

Être capable de :

- connaître et maîtriser les fondements et les codes de la communication,
- s'exprimer clairement,
- rechercher et sélectionner les informations et savoir rendre compte.

#### Contenus :

Les concepts de la communication (situation, type, fonctions du langage). La communication verbale et non verbale. Techniques de prise de parole, techniques de communication en public. Initiation aux outils et techniques de recherche documentaire.

Renforcement des compétences linguistiques.

Usages de la communication électronique (composition d'un courriel, ...). Écriture d'une lettre officielle, d'une lettre de motivation, d'un CV (les bases) Communication interpersonnelle

Orthographe : Certification Voltaire

### Gestion de projet S1

#### Objectifs du module :

Permettre aux étudiants de choisir l'outil adapté à un besoin donné. Il s'agit pour l'étudiant de comprendre l'intérêt de mener une démarche construite de gestion de projet, et de savoir mettre en forme les documents permettant de convaincre ensuite avec crédibilité les interlocuteurs et les partenaires.

#### Compétences visées :

Être capable de :

- maîtriser les outils de base de la gestion de projet et d'identifier les contextes dans lesquels les mettre en œuvre,
- maîtriser les logiciels de façon à travailler de manière autonome et professionnelle, d'apprendre à rechercher l'information, de mettre en place un système de veille informationnelle,
- utiliser des outils bureautiques pour mettre en forme/en page selon les règles en vigueur,
- communiquer et diffuser, à l'écrit et à l'oral, l'information selon les règles en vigueur.

#### Contenus :

La démarche de projet : les acteurs de la gestion de projet : le maître d'ouvrage (le commanditaire), le maître d'œuvre, les sous traitants, comité de pilotage.

L'équipe projet : répartition des rôles, définition des tâches, planification et enchaînement, attribution des ressources. Le cahier des charges : analyse et compréhension des besoins du client.

La définition des tâches, planification et enchaînement, attribution des ressources.

Les outils d'ordonnement : diagramme de Gantt, introduction aux méthodes agiles...

Les spécificités du projet multimédia : les applications au projet multimédia (connaissance du public cible, analyse de l'existant, architecture de l'information, arborescence, charte graphique, ligne éditoriale, spécifications techniques, mise en page ou à l'écran, lancement, référencement...).

## Projet Personnel et Professionnel S1 Découverte des métiers et des environnements professionnels, initiation à la démarche de projet

### Objectifs du module :

Le module PPP du S1 permet de :

- découvrir l'amplitude des métiers et des environnements professionnels liés à l'internet et au multimédia,
- appréhender la diversité des environnements professionnels, et leurs conditions d'exercice ; (savoirs, savoir-faire, qualités-clefs des différents métiers ; qualités requises pour les exercer, compétences à acquérir...),
- identifier les parcours de formation permettant l'accès à ces métiers et postes de travail,
- acquérir des connaissances et savoir-faire dans l'élaboration, la mise en œuvre et la réalisation d'un projet d'orientation, et/ou de formation professionnelle.

### Compétences visées :

Être capable de :

- rechercher de l'information sur les métiers, l'environnement professionnel et les parcours de formation,
- structurer ces informations et appliquer les règles de l'ergonomie pour les organiser,
- utiliser les réseaux stratégiques d'information et de mettre en place une démarche de veille.

### Contenus :

- Organisation d'interventions, conférences, événements, pour compléter la connaissance de l'environnement : les métiers, leur évolution et leur contexte, les poursuites d'études envisageables,
- Réalisation d'enquêtes métiers,
- Recherches documentaires,
- Présentation et appropriation des outils de bilan personnel, projet professionnel et techniques de recherche d'emploi,
- Travail personnalisé de l'étudiant avec tuteur-accompagnateur : analyse individuelle d'un secteur d'activité, auto-évaluation, rédaction d'un projet professionnel personnel, bilans d'expérience, etc.

## Environnement juridique, économique et mercatique des organisations S1

### Objectif du module :

L'objectif de ce cours est de permettre à l'étudiant d'acquérir sous une forme simple et pratique, l'essentiel des connaissances juridiques, économiques, et mercatiques de base.

### Compétences visées :

Être capable de :

- caractériser les entreprises et plus généralement les organisations selon différents critères,
- appréhender les enjeux de la création d'entreprise et de la prise de décision dans les organisations,
- appréhender les conditions de création et de développement des entreprises,
- rechercher et de comprendre de la documentation juridique,
- connaître les structures juridiques des entreprises et de repérer leurs critères de choix en fonction d'un contexte donné,

### Contenus :

L'organisation judiciaire (les ordres juridiques, les procédures de règlement des litiges, le déroulement d'une procédure) et les sources du droit (les sources écrites, non écrites, la jurisprudence, la hiérarchie et la complémentarité des normes).

L'exploitation d'une documentation juridique (savoir mener une recherche documentaire et la comprendre grâce à l'acquisition du vocabulaire de base)

L'entreprise, un système complexe : rôle, création de richesse, groupement humain, relations avec l'environnement, culture d'entreprise.

Typologie des entreprises : dimension, domaines d'activité, critères de classification, statuts juridiques L'entrepreneuriat : les formalités, le projet, l'idée, les défaillances d'entreprises, mais aussi décisions, pouvoir, système d'information, évolution des théories des organisations.

## Adaptation de parcours S1

### Objectifs du module :

Apporter une réponse personnalisée aux besoins d'adaptation des étudiants concernant toutes les matières de l'UE11.

### Compétences visées :

Être capable de :

- appliquer les méthodes du travail universitaire,
- faire preuve d'autonomie dans les apprentissages des UE11, UE21, UE31 et UE41.

### Contenus :

Méthodologie du travail universitaire ; plans ; prises de notes ; modes de lecture ; préparation d'une intervention orale ; autonomie dans la stratégie de travail.

En fonction des besoins personnalisés des étudiants l'équipe pédagogique pourra proposer :

- de la remédiation,
- un travail complémentaire.

Les besoins seront identifiés par l'équipe pédagogique au fil des enseignements et amendés si nécessaire par la suite.

## SEMESTRE 1 UE 1.2

### Culture scientifique et traitement de l'information S1

**Objectifs du module :**

Fournir aux étudiants les bases mathématiques du traitement de l'information.

Initier l'étudiant à la notion d'information et en particulier à la quantité d'information présente dans les signaux audio-vidéo, la parole et les images et présenter les différents modes de représentation de l'information.

Présenter les propriétés importantes des sources sonores et lumineuses. Présenter les caractéristiques principales des systèmes auditif et visuel humains. Comprendre les solutions technologiques de différents systèmes audiovisuels.

Culture numérique : connaissance du matériel et des usages bureautiques

**Compétences visées :**

Être capable de comprendre les principes du fonctionnement d'un ordinateur et de l'acquisition, du traitement, du stockage et de la transmission d'informations numériques (image, son, vidéo...).

**Contenus :**

Culture scientifique

- caractéristiques de la vision et de l'audition humaine,
- notions d'optique
- études de sources sonores et visuelles,
- Représentation de l'information : base 2, base 16, base 10 Culture numérique

Préparation au C2i1 / PIX

- Traitement de texte : au-delà des fonctions de base, maîtrise des fonctionnalités autorisant l'automatisation des tâches, publipostage (traditionnel et électronique), styles (préparation des fichiers pour la publication assistée par ordinateur), outils de correction (orthographique et grammaticale), mode plan, gestion des documents longs
  - Courrier électronique : gestion des protocoles, des listes de distribution, des règles de réception et d'envoi, etc.
  - Tableur-grapheur : traitement d'informations sur tableur-grapheur dans le cadre d'applications relevant du domaine de la spécialité MMI.
  - Logiciel de présentation : maîtrise de la mise à l'écran d'informations : choix judicieux en matière de typographie, de couleurs, de graphisme, des animations, constructions de gabarits... Automatisation : mise en œuvre de modèles et mode masque.
- Recherche d'information, veille informationnelle, travail partagé.

### Algorithmique et programmation S1

**Objectifs du module :**

Initier les étudiants aux bases de l'algorithmique et de la programmation.

**Compétences visées :**

Être capable d'analyser des problèmes simples, construire des algorithmes et simuler leur déroulement.

**Contenus :**

Variables, types scalaires, représentation des données.

Programmation structurée, structures de contrôle, trace d'un algorithme, fonctions. Analyse et décomposition de problèmes.

Utilisation d'un langage côté client.

### Services sur réseaux S1

**Objectif du module :**

Comprendre le fonctionnement matériel et logiciel, d'un ordinateur dans son contexte de travail.

Obtenir une culture générale sur l'architecture des réseaux en terme de matériel, interconnexion, topologie et support.

Avoir des connaissances de base sur Internet : les différents acteurs du réseau, l'organisation. Comprendre le fonctionnement d'IP : adressage et routage statique.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- gérer et mettre en œuvre une configuration matérielle et logicielle locale ou en réseaux,
- se servir de systèmes d'exploitation informatiques,
- analyser les protocoles réseaux,
- comprendre les protocoles et normes télécommunication.

**Contenus :**

Système d'exploitation et architecture informatique :

- présentation des concepts fondamentaux d'un système d'exploitation multi-utilisateurs : notions de systèmes de fichiers, gestion des tâches, notion de processus, les interfaces de commande : graphiques et textuelles,
- présentation de l'architecture matérielle d'un système informatique: unités centrales, processeur, mémoire, entrées/sorties, bus, périphériques.

Architectures réseaux :

- présentation d'Internet, des réseaux longues distances et des réseaux cellulaires,

- matériels, topologie, supports de transmissions, interconnexions,
- principes de la commutation de messages, de circuits, de paquets, de cellule,
- modèle OSI, modèle Internet,
- temps de parcours d'architectures : débits, vitesses de propagation, délais. Protocoles IP :
- adressage IP : réseaux et sous-réseaux
- routage statique, routage par défaut,
- ICMP, ARP.

### Infographie S1

#### Objectifs du module :

Comprendre les aspects techniques relatifs à la production d'images.

Être capable de faire des choix techniques et d'intervenir sur les points graphiques d'un projet multimédia.

Acquérir une certaine aisance autant dans la manipulation des outils que dans l'exploitation de leurs possibilités au niveau expressif et graphique.

#### Compétences visées :

Être capable d'utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et bitmap, 2D et 3D.

#### Contenus :

Les techniques de production d'images : différents types pour différentes finalités, compréhension des différentes chaînes graphiques.

Bases de l'image de type bitmap : retouche, réalisation... Bases de l'image de type vectoriel. Notions techniques : type, taille et résolution, compression et qualité.

### Intégration web S1

#### Objectifs du module :

Connaître les notions de bases de l'intégration Web.

#### Compétences visées :

Être capable de maîtriser les aspects techniques de la réalisation de documents pour Internet.

#### Contenus :

Maîtriser la syntaxe HTML et la sémantique des balises. Être capable de créer et utiliser des feuilles de style. Intégrer des éléments multimédia.

Savoir organiser les éléments pour réaliser des mises en page simples.

Connaître les standards (validation W3C, normes d'accessibilités) et savoir les appliquer.

Réaliser un premier projet incluant les compétences acquises dans les modules M1101, M1103, M1105, M1106, M1202, M1204 et M1205.

### Production audiovisuelle S1

#### Objectifs du module :

Connaître et comprendre les concepts et technologies de la production audiovisuelle, en production et post-production.

#### Compétences visées :

Être capable de :

- régler le matériel en vue de réaliser une prise de vue répondant aux critères de qualité,
- préparer un projet photo et/ou vidéo en vue d'y importer et insérer une série de séquences éprouvées (rushes).

#### Contenus :

Critères de qualité d'une image photo et vidéo (approche technique, son, éclairage, netteté, exposition, colorimétrie). Mise en œuvre des outils de la prise de vues et de la prise de son numériques, éclairages.

Paramètres du projet vidéo et/ou photo – Importation des médias – Conformation et insertion – Raccords – Effets spéciaux – Paramètres d'export en fonction de la cible.

### Adaptation de parcours S1

#### Objectifs du module :

Apporter une réponse personnalisée aux besoins d'adaptation des étudiants concernant toutes les matières afférentes à la culture scientifique de l'UE2.

Fournir aux étudiants les outils mathématiques de base.

#### Compétences visées :

Être capable de :

- faire preuve d'autonomie dans les apprentissages des UE12, UE22, UE32 et UE42,
- maîtriser des techniques de calcul de base,
- connaître des fonctions de référence,
- connaître des outils de base de l'analyse réelle,
- connaître les éléments de logique de base.

**Contenus :** En fonction des besoins personnalisés des étudiants l'équipe pédagogique pourra proposer :

- de la remédiation,
- un travail complémentaire.

Les besoins seront identifiés par l'équipe pédagogique au fil des enseignements et amendés si nécessaire par la suite.

## SEMESTRE 2 UE 2.1

### Anglais S2

**Objectifs du module :**

Développer l'aisance de l'expression orale tant spontanée que continue, accroître l'autonomie dans l'apprentissage par des pratiques spécifiques, favoriser la connaissance des médias de pays anglophones.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- débattre, argumenter sur des thèmes plus spécifiques au domaine,
- rédiger une note de synthèse et de la présenter devant un public,
- comprendre et analyser le fonctionnement des médias dont la presse.

**Contenus :**

Élaboration d'un document de synthèse, technique de la présentation orale. Anglais économique : l'univers de l'entreprise. Anglais technique : les TIC, les réseaux, les systèmes informatiques, le multimédia.

### Langue vivante 2 S2 : Chinois

**Objectifs du module :**

En se basant sur les acquis du module M1102 développer l'aisance dans les compétences orales et initier à la langue professionnelle.

S'approprier les techniques de présentation tant orales qu'écrites.

**Compétences visées :** Être capable de communiquer dans des situations diverses de la vie quotidienne. Connaître les réalités culturelles des pays de langues cibles et avoir une approche culturelle des mondes professionnels des pays de langues cibles

**Contenus :**

La culture de l'entreprise du pays de la langue cible au travers de témoignages, d'interviews, de documents écrits ; recherches dans le domaine de la culture et de la civilisation du pays concerné.

### Théories de l'information et de la communication S2

**Objectifs du module :**

Compréhension des approches et moyens de la communication des organisations.

**Compétences visées :**

Être capable de reconnaître les stratégies de communication des organisations, en repérer les enjeux et acteurs, comprendre et concevoir un plan de communication.

**Contenus :**

Initiation aux principales thématiques

Histoire et actualité de la publicité ; approches psychologiques, linguistiques, sémiologiques, rhétoriques, pragmatiques de la publicité ; Analyse de publicités : affiches, spots radio, spots télévisuels ; approche des campagnes de communication globale (360°, transmédia, plurimédia).

Innovations et communication des organisations : comment l'introduction des TIC induit-elle ou accompagne-t-elle des modifications organisationnelles ?

### Esthétique et expression artistique S2

**Objectifs du module :**

Savoir concevoir et décliner une identité visuelle.

Définir une identité sonore sur différents supports de communication. Connaître les spécificités des médias porteurs de l'identité visuelle ou sonore.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- mettre en œuvre les fondamentaux du langage plastique et du langage filmique,
- choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression,
- faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils,
- utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et matricielle (bitmap), 2D et 3D,
- appliquer les règles typographiques.

**Contenus :**

Les phases de la création à la diffusion : le brief, la recherche des composantes iconographique et typographique, la connotation. Création d'un logo.

Analyse d'identités visuelles et sonores.

Composition d'une charte graphique et d'une charte sonore.

### Écriture pour les médias numériques S2

**Objectifs du module :**

Conception d'une ligne éditoriale de publications, de contenus de messages, de supports de communication... Rédaction d'une charte éditoriale notamment dans le cas d'écriture collaborative.

Administration du contenu d'un site web. Mise à jour des données d'activité (tableaux de bord, statistiques, ...) et réalisation du bilan des actions de communication. Optimisation d'un site pour le référencement.
<b>Compétences visées :</b> Être capable de : - Structurer l'information (arborescence, contenus, rubriques, liens...), - Respecter les règles de rédaction pour le web, - Diffuser et communiquer l'information selon les règles en vigueur.
<b>Contenus :</b> Écrire pour l'internet ; structurer l'information ; savoir titrer ; savoir hiérarchiser l'information ; travailler les noms de domaines et les balises ; faire le choix le plus approprié du média (texte, photos, vidéos, infographies interactives) ; les choix d'illustration ; les règles de lisibilité de l'écriture en ligne ; l'hypertexte et son utilisation ; approcher des types d'écritures différents : informer/promouvoir ; rechercher ou produire de l'information pour un site (institutionnel/marchand/bloc-notes/compte de micro bloc-notes) ; organiser l'activité des rédacteurs : éditer une charte éditoriale ; suivre l'activité sur un site/un blog (tableaux de bord, statistiques) ; écrire pour un utilisateur humain/pour un moteur de recherche ; optimiser le référencement d'un site ; écrire en direct (le micro bloc-notes en direct d'un événement).
<b>Expression, communication écrite et orale S2</b>
<b>Objectifs du module :</b> Structurer une réflexion, développer l'esprit critique et la culture générale.
<b>Compétences visées :</b> Être capable de : - se documenter, collecter et analyser des informations, - connaître et analyser les médias, grand public et spécialisés, - connaître et savoir utiliser les techniques d'argumentation et de persuasion, - organiser et structurer ses idées, - enrichir sa culture générale.
<b>Contenus :</b> Approfondissement des techniques de recherche documentaire. Rédaction et mise en forme de documents : normes de présentation, normes typographiques, fiches bibliographique et sitographique. Méthodologie du rapport de stage et préparation de la soutenance. Techniques du compte rendu, du résumé, de la synthèse. Sémiologie de l'image. Argumentation écrite, orale, par l'image. Renforcement des compétences linguistiques.
<b>Gestion de projet S2</b>
<b>Objectifs du module :</b> Connaître les dimensions temporelles, financières, qualitatives et communicationnelles de la gestion de projet. Permettre l'appropriation pratique des enseignements théoriques par leur application différenciée aux projets tutorés ; développer les compétences nécessaires à l'évaluation autonome de la valeur communicationnelle des produits de projet ; apprendre à maîtriser les techniques de communication mises en œuvre dans la conduite de projet ; apprendre à développer une stratégie autonome.
<b>Compétences visées :</b> Être capable de : - respecter les normes qualité, - appliquer les techniques commerciales, notamment pour les processus d'appels d'offre.
<b>Contenus :</b> Gestion des délais : déterminer les délais des activités, faisabilité, modes de contrôle du temps, ajustements... Gestion des coûts : connaissance des coûts (postes de charges), analyse des prix pratiqués, tarification (forfait, temps passé...), chiffrage des aléas. Gestion de la qualité : normalisation, outils de la qualité, mesure, processus d'évaluation, satisfaction client. Gestion de la documentation du projet : conventions de présentation d'échange, de mise à jour, uniformisation des présentations. Études de cas : analyse des besoins (usagers/commanditaires) ; analyse de la situation de communication ; stratégies de communication ; choix des supports de communication ; rédaction d'un cahier des charges fonctionnelles.
<b>Projet Personnel et Professionnel S2 Formalisation du projet : mieux se connaître et préparer son stage</b>
<b>Objectifs du module :</b> Le module PPP du S2 doit permettre : - à l'étudiant de mieux se connaître pour bien s'orienter dans ses études et dans sa vie professionnelle. Il s'agit dans ce module de faire en sorte que l'étudiant énonce peu à peu ses goûts, ses souhaits, ses désirs en termes de projet de vie professionnelle et les confronte à ce qu'il a appris dans le module « Découverte des métiers et des environnements professionnels et initiation à la démarche de projet ». Il s'agit pour lui de pouvoir ensuite argumenter sur ses choix quant à son parcours au sein du DUT (Modules complémentaires, options) et post-DUT. - à l'équipe d'accompagner l'étudiant dans la détermination du secteur d'activité ou de l'environnement professionnel dans lesquels il souhaite effectuer son stage ; l'aider à élaborer des outils pertinents et efficaces concernant sa recherche de stage ; lui

enseigner une méthodologie de techniques de recherche de stage et d'emploi.
<p><b>Compétences visées :</b> Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire preuve de réflexivité, de questionnement, d'analyse, d'un esprit de synthèse, de qualités rédactionnelles,</li> <li>- utiliser le système de veille informationnelle commencé au semestre 1, d'en apprécier les qualités et les limites, et de procéder de façon itérative à sa correction,</li> <li>- mettre en forme de l'information recueillie et analysée,</li> <li>- mettre en œuvre des plans d'action,</li> <li>- s'auto-former à de nouveaux outils (CV interactifs, portfolios numériques,...).</li> </ul>
<p><b>Contenus :</b> On pourra par exemple faire réfléchir l'étudiant sur ses intérêts professionnels, valeurs, motivations, traits de personnalité, expériences professionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- démarches et outils des techniques de recherche d'emploi (CV adapté à la cible ; lettre de motivation ; outils de prospection et de suivi des contacts entreprises ; usage du téléphone et du courriel à des fins professionnelles),</li> <li>- simulations filmées des entretiens, débriefing des enregistrements,</li> <li>- analyse d'offres d'emploi,</li> <li>- réputation numérique (e-réputation) et présence sur les réseaux sociaux.</li> </ul>
<b>Environnement juridique, économique et mercatique des organisations S2</b>
<p><b>Objectifs du module :</b> L'objectif de ce cours est de permettre à l'étudiant de développer les connaissances acquises au semestre 1 afin de pouvoir apporter aux partenaires de l'organisation des réponses appropriées à l'environnement d'une organisation</p>
<p><b>Compétences visées :</b> Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exploiter de la documentation juridique,</li> <li>- résoudre une situation juridique simple,</li> </ul> <p>comprendre la démarche de stratégie mercatique générale d'une entreprise, en apprécier les différentes composantes et leur nécessaire cohérence,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser les techniques d'enquêtes et de comprendre leur influence sur la décision mercatique.</li> </ul>
<p><b>Contenus :</b> La formation et la validité des contrats (analyse ou exploitation d'un contrat). La méthodologie juridique (analyse d'une décision de justice, étude d'un cas juridique). La démarche mercatique générale, les étapes de la démarche mercatique, le plan stratégique. Le plan de marchéage (« marketing mix »), le produit, l'innovation, la gamme, la mercatique des services, la fixation des prix. Les techniques d'enquêtes, les études documentaires, les études qualitatives, les études quantitatives, l'intelligence économique et la veille stratégique. L'analyse du marché, le système d'information, les comportements d'achat des consommateurs, l'environnement, la segmentation, l'offre.</p>

## SEMESTRE 1 UE 2.2

<b>Culture scientifique et traitement de l'information S2</b>
<p><b>Objectifs du module :</b> Fournir aux étudiants les bases mathématiques de l'informatique. Connaître le vocabulaire de la théorie des ensembles, d'éléments de logique et d'arithmétique. Approfondir les fonctions principales de systèmes audio-vidéo et de transmission. Comprendre les solutions technologiques de différents systèmes audiovisuels. Appréhender le traitement numérique de l'information en vue de la traiter, stocker, diffuser. Connaître les différentes étapes nécessaires à la numérisation et savoir justifier les paramètres de numérisation des systèmes d'acquisition des signaux. Connaître les différents standards de signaux numériques audio-vidéo. Connaître les différents supports et standards de stockage et de diffusion (transmission).</p>
<p><b>Compétences visées :</b> Être capable de comprendre les principes de fonctionnement d'un ordinateur et de l'acquisition, du traitement, du stockage et de la transmission d'informations numériques (image, son, vidéo...).</p>
<p><b>Contenus :</b> Fonctions logiques Culture numérique : la télévision en Nouvelle-Calédonie, utilisations des technologies et bons usages Représentation des informations: - numérisation (échantillonnage, quantification, codage, multiplexage et débit), - signaux audio et signaux de parole numériques et leurs standards,</p>

<p>- signaux vidéo numériques et leurs standards.</p> <p>Principes des usages des drones : réglementation et brevet de pilotage</p>
<p><b>Algorithmique et développement web S2</b></p>
<p><b>Objectifs du module :</b>          Approfondir les bases de l'algorithmique et de la programmation.          Découvrir la programmation du côté serveur, la génération de pages web dynamique. Faire les liens avec les notions vues en intégration web.</p>
<p><b>Compétences visées :</b>          Être capable de générer un contenu web structuré à partir de bases de données.</p>
<p><b>Contenus :</b>          Définition et manipulation de structures de données usuelles. Fonctions, procédures, paramètres.          Algorithmes (tris, recherches) et utilisation de bibliothèques de fonctions standards. Diffusion de l'information (création de pages web dynamiques).          Échange de données entre clients et serveurs web. Accès à une base de données via un serveur web. Utilisation d'un langage côté serveur.</p>
<p><b>Bases de données S2</b></p>
<p><b>Objectifs du module :</b>          Analyser les besoins et modéliser les données d'un système d'information. Mettre en œuvre des bases de données en utilisant les SGDB du domaine.</p>
<p><b>Compétences visées :</b>          Être capable de modéliser, mettre en place et utiliser une base de données.</p>
<p><b>Contenus :</b>          Analyse et modélisation des données : modèle relationnel, modèle relations / entités. Algèbre relationnelle. Langage de définition et de manipulation de données.          Intégrité des données, sauvegarde et restauration des données. Importation de données (fichiers CSV, XML, etc.). Utilisation d'un logiciel de modélisation et mise en place du modèle et de ses données côté serveur.</p>
<p><b>Services sur réseaux S2</b></p>
<p><b>Objectifs du module :</b>          Partager les ressources selon des droits. Interconnecter un réseau à des réseaux hétérogènes. Avoir des notions de sécurité sur les réseaux.          Avoir des notions sur les divers réseaux à longue distance, les débits disponibles et les coûts.</p>
<p><b>Compétences visées :</b>          Être capable de :          - appliquer les règles de sécurité informatique et télécommunication,          - appliquer les règles de sécurisation de fichiers informatiques.</p>
<p><b>Contenus :</b>          Organisation, administration, gestion, sécurité des réseaux locaux.          Réseaux locaux Ethernet : accès au support, concentrateur (hub), commutateur (switch), VLAN, sécurisation. Réseaux locaux wifi : infrastructure et poste à poste, les normes, les débits, les contraintes de déploiement, la sécurisation des communications.          Le contrôle de flux sur Internet : TCP, numéro de port, ouverture et fermeture de connexion.          Le transport minimum UDP et son utilité pour les applications interactives (flux en ligne, VOIP...)          Sécurisation matérielle des réseaux locaux : traçage, audit, filtrage, pare feux, réseaux privés virtuels, zone démilitarisée.</p>
<p><b>Infographie S2</b></p>
<p><b>Objectifs du module :</b>          Être capable de mener à bien un projet infographique en vue d'une intégration web. Maîtrise des outils d'infographie pour la mise en page de document.          Dépasser l'utilisation mécanique du logiciel et utiliser les acquis en esthétique pour exploiter les outils numériques de manière créative et pertinente vis à vis des contraintes imposées.</p>
<p><b>Compétences visées :</b>          Être capable de :          - choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression,          - utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et bitmap, 2D et 3D,          - utiliser un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur (PAO).</p>
<p><b>Contenus :</b>          Approfondissement des concepts graphiques et mise en application avec différents logiciels d'infographie. Développer la capacité à faire des choix techniques pertinents, et à justifier ses choix.          Tenir compte de contraintes imposées (demande du client, cahier des charges, contraintes techniques de diffusion...).          Maîtriser le vocabulaire et les aspects techniques spécifiques (Formats et résolution, modes colorimétriques, découpage...).</p>

## Intégration web S2

### Objectifs du module :

Maîtriser l'intégration Web et la création de mises en pages avancées pour Internet. Introduction au modèle objet du document et à la programmation événementielle.

### Compétences visées :

Être capable de :

- maîtriser les aspects sémantiques du langage HTML et les feuilles de styles,
- créer des effets simples d'animation et enrichir l'interaction de pages web,
- tenir compte des contraintes de référencement, d'ergonomie et d'accessibilité.

### Contenus :

Maîtriser les balises sémantiques du langage HTML et les possibilités de mise en page offertes par CSS (positionnement, dimensionnement des éléments).

Créer des effets simples avec les feuilles de styles (effets de transitions, menus déroulants, surbrillance du texte, effets d'animation).

Concevoir des gabarits respectant les règles de référencement, d'ergonomie et d'accessibilité.

Enrichir l'interaction avec un langage de programmation coté client en utilisant des bibliothèques existantes et en manipulant le modèle objet des documents.

Réalisation d'un projet mettant en œuvre les compétences acquises en M2101, M2103, M2104, M2105, M2106, M2107, M2202, M2203, M2205 et M2206.

## Production audiovisuelle S2

### Objectifs du module :

Initiation aux techniques de découpage. Maîtrise des techniques de prise de vues, d'éclairage, de son. Initiation aux effets spéciaux. Maîtrise des techniques de prise de vues (vidéo et, ou photo) + éclairage et son. Consolidation des acquis du S1.

### Compétences visées :

Être capable de réaliser un projet vidéo et, ou photo court finalisé à partir d'un scénario imposé.

### Contenus :

Approfondissement du vocabulaire, de la grammaire filmique.

Découpage technique d'un scénario imposé (type magazine TV, web TV...). Tournage et montage. Comparaison des différents films réalisés et critique.

## Projet tutoré S2

### Objectifs du module :

Développer un projet technique de production multimédia et, ou internet.

Développement des compétences relationnelles et de l'autonomie dans le travail. Mise en œuvre des méthodes de conduite de projet.

Conduire en équipe un projet d'envergure professionnelle mettant en œuvre la transversalité des connaissances techniques, technologiques et générales de la spécialité.

### Compétences visées :

Être capable de :

- animer une réunion, conduire un projet, construire un budget, gérer des ressources, appliquer les techniques de management, définir une stratégie de communication, travailler en équipe, formaliser un processus de gestion de projet,
- justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques, appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image,
- s'autoformer à de nouveaux outils, logiciels, technologies, être autonome et faire preuve d'initiative,
- exploiter les compétences acquises ou en cours d'acquisition dans les autres modules,
- synthétiser l'information et la restituer sous forme écrite et/ou orale,

### Contenus :

Le projet doit avoir une envergure réaliste pour mettre en œuvre l'ensemble des activités, des tâches et des contraintes de la conduite d'un projet industriel ou de service, à savoir :

- constitution d'une équipe ; répartition et planification des tâches ; gestion du temps et des délais,
- utilisation d'outils de gestion de projet,
- analyse comparative de diverses solutions techniques et technologiques,
- rédaction documentation, mémoire, cahier des charges,
- présentation orale soutenue par un support multimédia adapté. Il peut porter sur :
- la conception et développement d'un site web dynamique, d'un projet audiovisuel ou d'un produit multimédia (application mobile, visite virtuelle, installation numérique, réalité augmentée, jeu vidéo),
- l'organisation d'un événement ou d'une campagne de communication pluri-média.

## SEMESTRE 3 UE 3.1

### Anglais S3

**Objectifs du module :**

Prolonger les acquis de M1101 et M2101 pour permettre d'utiliser de manière plus active l'anglais du domaine professionnel et technique.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- faire un exposé à l'oral à l'aide d'un logiciel de présentation, ainsi que de présenter un projet sous forme écrite,
- justifier une intention, un effet produit, une stratégie,
- faire des démarches de recherche d'emploi ou de stage dans un pays anglophone et de rédiger les écrits formels nécessaires (lettre de motivation, de candidature spontanée), et/ou être capable de rédiger un rapport synthétique de projet tutoré.

**Contenus :**

Étude de médias comme la publicité ; techniques de la publicité : analyse et conception, la publicité comme sensibilisation à l'interculturel, étude d'un film ou d'extraits (analyse d'images, des techniques utilisées), – vocabulaire de la technique cinématographique.

Anglais professionnel : les écrits formels – l'entretien d'embauche (avec prise en compte de la problématique interculturelle).

### Langue vivante 2 S3 : Chinois

**Objectifs du module :**

Préparer à un séjour professionnel éventuel dans le ou les pays de la langue cible.

Avoir une connaissance des médias du ou des pays concernés (presse – radio – télévision – publicité – cinéma). Prendre en compte les stéréotypes.

**Compétences visées :**

Être capable de :

faire un exposé à l'oral à l'aide d'un logiciel de présentation, analyser les mentalités, en appréhendant le contenu implicite de supports divers,

**Contenus :**

Analyse des médias existants, étude d'un film et / ou d'extraits.

### Théories de l'information et de la communication S3

**Objectifs du module :**

Acquisition de connaissances et compétences en matière d'analyse et de critique des médias dans la société (presse, radio, télévision, Internet).

Analyser et comprendre le développement des stratégies de communication interne et externe au sein d'une organisation.

Connaître les différentes techniques d'analyse des médias. Comprendre les différents genres journalistiques.

S'initier aux différentes techniques et stratégies publicitaires selon les différents types de médias.

**Compétences visées :**

Être capable de choisir et appliquer les différentes techniques d'analyse en fonction des médias et des objectifs choisis.

Être capable de concevoir une stratégie de communication pour une organisation. Être capable de concevoir et éditer un média (exemple : magazine).

**Contenus :**

Histoire de la presse et des médias de masse ; les questions du public, de l'opinion, de l'espace public. Écritures journalistiques.

Économie des médias. Stratégies publicitaires et campagnes de communication.

Étude de la communication des organisations, dont la communication d'entreprise. Étude des stratégies, acteurs, enjeux et moyens de la communication ; communication d'entreprise et d'influence, communication et stratégie médias ; études de cas.

### Esthétique et expression artistique S3

**Objectifs du module :**

Approfondissement et perfectionnement des pratiques graphiques et artistiques.

Apporter des éléments de réflexion sur l'art pour mener les étudiants vers une meilleure utilisation des images et du son.

Savoir analyser la plastique et la sémantique d'images et d'œuvres d'art. Affirmer le sens artistique et la créativité.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- mettre en œuvre les fondamentaux du langage plastique et du langage filmique,
- choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression,
- faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils,
- justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques.

**Contenus :**

Approche sémiologique de l'image et du son.

Mise en perspective des arts avec d'autres champs disciplinaires (science, informatique, audiovisuelle...).

### Écriture pour les médias numériques S3

**Objectifs du module :**

Les différents types de médias numériques, gestion des communautés.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils,
- utiliser les réseaux stratégiques d'information.

Être capable de scénariser et réaliser un jeu-vidéo en ligne, Être capable de scénariser et réaliser un documentaire en ligne, Créer un média de promotion d'un produit ou d'apprentissage d'un contenu.

**Contenus :**

Les modalités de mise en place d'une stratégie de présence efficace pour une organisation en identifiant les médias sociaux adaptés : connaissance des différents réseaux sociaux.

Apprendre les différents types de médias numériques (webdocumentaire, jeux-vidéos, MOOC...). Réaliser la promotion de dispositifs et de contenus d'information sur les médias sociaux et le web. Réaliser des médias d'apprentissage en ligne.

Comprendre comment animer et interagir avec une communauté ; organiser pour ses membres des événements (concours, jeux...) ; inciter ses membres à créer du contenu.

Savoir identifier les influenceurs autour de thématiques précises. Relayer leurs positions auprès des dirigeants de l'organisation.

Comprendre les différents indicateurs et outils de mesure et d'analyse pour évaluer l'impact. Optimiser l'usage des réseaux sociaux.

Identifier les médias sociaux externes (sites, blogs, réseaux sociaux, forums...) qui parlent d'une organisation afin de participer au dialogue et de le modérer ; gérer la réputation numérique d'une organisation.

Appréhender la complexité de campagnes de mercatique virale.

### Expression, communication écrite et orale S3

**Objectifs du module :**

Communiquer en milieu universitaire et professionnel : formaliser une expérience. Maîtriser les modalités de la communication en milieu professionnel.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- comprendre, concevoir et rédiger des documents professionnels,
- analyser et de comprendre les relations interpersonnelles dans les groupes de travail,
- se situer dans les relations interindividuelles,
- gérer ses interventions dans un groupe.

**Contenus :**

- Écrits et oraux professionnels :

Méthodologie du rapport de stage et préparation de la soutenance. (Rappels et retour d'expérience) Techniques du compte rendu, du résumé, de la synthèse. (Rappels)

Écritures journalistiques (écrit, radio, vidéo).

- Communication institutionnelle
- Communication numérique : e-réputation
- Communication interpersonnelle :

Conduite de réunion, négociation, intégration au groupe, gestion des conflits. Travail sur l'écoute, la reformulation et l'observation.

Analyse de situations de communication interpersonnelle ; analyse du non-dit ; analyse et synthèse des besoins des interlocuteurs ; choix de comportements en fonction des situations de communication ; travail d'argumentation et de négociation.

### Gestion de projet S3

**Objectifs du module :** Apprécier les conditions de réussite de la conduite de projet, maîtriser le suivi des étapes de gestion de ces projets.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- formaliser un processus de gestion de projet,
- conduire un projet,
- rendre compte d'un projet de sa gestion.

**Contenus :**

Suivi opérationnel du projet : mesure des écarts prévisions, réalisations, rétroactivité. Tableaux de bord de pilotage : outils de mesure. Le cycle de vie du projet : pérennité du projet, veille technologique.

Clôture du projet et valorisation des résultats obtenus : intégration du projet dans l'organisation, communication sur le projet, formation des utilisateurs, mesure de la valeur ajoutée.

Maintenance : guide de mise à jour, guide des procédures. Méthodes agiles avancées.

### Projet Personnel et Professionnel S3 : préparer son parcours post-DUT

#### Objectifs du module :

Il s'agit de permettre à l'étudiant de construire son parcours post-DUT, en analysant les différentes pistes qui s'offrent à lui afin qu'il choisisse et mette en œuvre la plus pertinente pour lui. L'étudiant devra acquérir des connaissances sur les formations complémentaires au DUT et sur les parcours post DUT, sur la formation tout au long de la vie (VAP, VAE, FTLV). Il devra également savoir déchiffrer une offre d'emploi, une offre de formation, pour mieux appréhender le marché de l'emploi. Un premier positionnement de l'étudiant entre le secteur d'activité visé et ses motivations peut se faire.

#### Compétences visées :

Être capable de :

- concevoir et mettre en œuvre d'un projet,
- faire preuve d'un esprit d'analyse,
- faire preuve d'une capacité de mise en forme de l'information,
- appliquer les principes déontologiques liés aux débats et aux échanges.

#### Contenus :

- ateliers d'échanges de réflexion sur les diverses possibilités post-DUT (discussion collective des avantages et des inconvénients de chaque piste),
- analyse des offres d'emploi,
- analyse des offres de formation pour un secteur donné à partir de l'enquête nationale de parcours des diplômés par exemple,
- rencontre avec des anciens diplômés, des professionnels,
- réactivation des techniques de recherche d'emploi,
- présentation des possibilités de formation tout au long de la vie (CIF, VAE, ...),
- analyser les compétences acquises lors d'une expérience professionnelle ou personnelle et reprendre le CV établi lors du module PPP « formalisation du projet : mieux se connaître et préparer son stage ».

### Environnement juridique, économique et mercatique des organisations S3

#### Objectifs du module :

Ce module propose d'utiliser les connaissances acquises lors des semestres précédents pour mettre en œuvre pratiquement des modalités juridiques et mercatiques de création, de fonctionnement et de lancement d'un produit ou d'un service informationnel en situation.

#### Compétences visées :

Être capable de :

- cerner et qualifier les stratégies génériques et spécifiques d'entreprises et de groupes d'entreprises,
- identifier les acteurs, les stratégies et les contraintes d'un secteur particulier de l'économie : le marché des médias,
- appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image et respecter la réglementation des jeux et des concours,

#### Contenus :

La protection des données personnelles (Loi du 6 janvier 1978, déclaration CNIL). La propriété industrielle (le droit des brevets, le droit des marques).

La propriété intellectuelle (le droit d'auteur, la protection des logiciels et bases de données, le contrat de création de site Internet).

La protection de l'information (les principes du droit de la communication, les atteintes à la vie privée et le droit à l'image).

La réglementation des jeux et concours.

Pour les marchés comme par exemple celui de l'audiovisuel, de la presse écrite, ou du jeu vidéo... : étude des stratégies génériques (croissance externe, croissance interne, internationalisation, sous-traitance, impartition...) et les évolutions de ces marchés liées aux nouvelles technologies (par exemple TV par ADSL, radio numérique, TNT...).

Le financement et les coûts des médias.

Le plan de communication, l'identité de marque, les principales formes de communication de l'entreprise, la stratégie médias, hors-médias, et les évolutions de la communication grâce aux nouveaux outils et médias.

La mercatique en ligne.

## SEMESTRE 3 UE 3.2

### Culture scientifique et traitement de l'information S3

**Objectifs du module :**

Fournir aux étudiants les bases mathématiques du multimédia. Maîtriser l'utilisation des codecs audio-vidéo. Connaître les caractéristiques des images fixes et la structure des fichiers informatiques associés, connaître les techniques de compression et de codage d'images fixes et les principaux traitements d'images incorporés dans les logiciels. Connaître le calcul matriciel et les transformations géométriques du plan de l'espace.

**Compétences visées :**

Être capable de comprendre les principes du fonctionnement d'un ordinateur et de l'acquisition, du traitement, du stockage et de la transmission d'informations numériques (image, son, vidéo...).

**Contenus :**

Utilisation de drones : législation, théorie, apprentissage du pilotage, prise de vue Mathématiques pour le multimédia :

- calcul matriciel,
- transformations géométriques du plan et de l'espace, Traitement numérique du signal :
- codecs audio-vidéo-parole, la compression vidéo,
- images « bitmap » et vectorielles et leurs standards de fichiers,
- notion de transparence et de palettes de couleurs,
- images compressées,
- notion de traitement d'image (contraste, accentuation, contours, etc.)

### Développement web S3

**Objectifs du module :**

Savoir concevoir et développer des applications web pour la diffusion et la gestion de contenu.

**Compétences visées :**

Être capable de réaliser des sites web dynamiques complets en prenant en compte les contraintes d'ergonomie et de navigation définies dans un cahier des charges.

**Contenus :**

Systèmes de gestion de contenu, services web, génération de flux (RSS, XML, etc.). Conception et génération dynamique d'interfaces et de contenu.

Gestion de contenu : accès, mise à jour et administration de bases des données via le web.

### Programmation objet et événementielle S3

**Objectifs du module :** Introduire la conception objets et l'appliquer dans le domaine du multimédia.

**Compétences visées :** Être capable de concevoir une application multimédia avec une approche objet.

**Contenus :**

Conception et modélisation objets (classes, méthodes, héritage). Application à la réalisation d'animations et de programmes interactifs.

Utilisation d'un langage côté serveur puis côté client interagissant avec le serveur.

### Services sur réseaux S3

**Objectifs du module :** Mettre en place de services Internet.

**Compétences visées :**

Être capable d'installer et d'utiliser les services Internet (résolution de noms, courrier électronique, consultation de pages Web, transfert de fichiers,...) au niveau serveurs et clients.

**Contenus :**

Service de résolution de noms : DNS.

Service de courrier électronique : SMTP, POP, IMAP, MIME.

Service de pages Web statique et dynamique : HTTP, HTTPS, LAMP. Service de transfert de fichiers : FTP. Service de flux en ligne (streaming).

Installation, configuration, gestion et utilisation des services Internet ; configuration de serveurs et de clients.

### Infographie S3

**Objectifs du module :** Appréhender les notions de design en mouvement

Être capable de mettre en œuvre une production interactive et, ou animée.

**Compétences visées :**

Être capable d'utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et bitmap, 2D et 3D.

**Contenus :**

Principes de base de l'animation 2D. Apprentissage de logiciels d'animation. Initiation aux techniques d'animation (motion design).

### Intégration multimédia S3

**Objectifs du module :** Adapter le contenu et la mise en page d'interfaces en fonction du périphérique d'affichage. Savoir créer des interfaces riches et dynamiques.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- adapter le contenu et la mise en page de sites web à la taille et à la résolution du périphérique d'affichage,
- intégrer des données multimédia et permettre des interactions avec elles,
- créer et programmer des animations simples.

**Contenus :**

Concevoir et développer des sites web dont le contenu et la mise en page s'adaptent aux périphériques utilisés (écrans d'ordinateur, télévisions, téléphones, tablettes, etc.).

Créer des animations simples : dessiner, animer et transformer des illustrations simples.

Enrichir l'interaction avec des modules dynamiques et des outils d'interaction personnalisés (calendriers, diaporamas, carrousels, etc.) en utilisant un langage de programmation du côté client.

Assurer la compatibilité d'un site avec différents navigateurs.

### Production audiovisuelle S3

**Objectifs du module :** Écrire, tourner, monter et diffuser une œuvre audiovisuelle / photographique originale. Faire le lien avec les aspects transmédia / multimédia.

**Compétences visées :**

Être capable de concevoir et réaliser un court-métrage ou une réalisation photo en vue de sa diffusion sur différents supports.

**Contenus :**

Réalisation / production d'une œuvre complète photo / vidéo.

Les aspects multimédias pourront être valorisés pour la conception et la diffusion :

- vidéo interactive (hypervidéo),
- mise en ligne pour diffusion sur le Web (flux en ligne, web tv...).

### Projet tutoré S3

**Objectifs du module :**

Développer un projet technique de production multimédia et, ou internet. Mettre l'étudiant en situation d'activité de technicien supérieur en le préparant à son stage en milieu professionnel.

Conduire en équipe un projet d'envergure professionnelle mettant en œuvre la transversalité des connaissances techniques, technologiques et générales de la spécialité.

Développer les compétences relationnelles de l'étudiant.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- conduire un projet, construire un budget, gérer des ressources, définir une stratégie de communication, travailler en équipe, formaliser un processus de gestion de projet,
- justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques, appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image,
- s'autoformer à de nouveaux outils, logiciels, technologies, être autonome et faire preuve d'initiative,
- exploiter les compétences acquises ou en cours d'acquisition dans les autres modules,
- synthétiser l'information et la restituer sous forme écrite et/ou orale,
- mettre en œuvre une démarche d'intelligence économique : veille, enquête de terrain (benchmarking).

**Contenus :**

Le projet doit avoir une envergure réaliste pour mettre en œuvre l'ensemble des activités, des tâches et des contraintes de la conduite d'un projet industriel ou de service, à savoir :

- constitution d'une équipe ; répartition et planification des tâches ; gestion du temps et des délais,
- utilisation d'outils de gestion de projet,
- analyse comparative de diverses solutions techniques et technologiques,
- rédaction documentation, mémoire, cahier des charges,
- présentation orale soutenue par un support multimédia adapté. Il peut porter sur :
  - la conception et développement d'un site web dynamique, d'un projet audiovisuel ou d'un produit multimédia (application mobile, visite virtuelle, installation numérique, réalité augmentée, jeu vidéo),
  - l'organisation d'un événement ou d'une campagne de communication pluri-média.

## SEMESTRE 4 UE 4.1

### Anglais S4

**Objectifs du module :**

Savoir appliquer les compétences acquises dans les modules LCI 110, 210, 310 à la langue professionnelle et technique.  
Préparer à une certification reconnue (par exemple CLES 1, voire CLES 2...).

**Compétences visées :**

Être capable de :

- décrire et d'analyser des produits multimédias de manière professionnelle dans le cadre d'un projet personnel,
- décrire avec précision un processus lié au domaine,
- communiquer dans le cadre professionnel, participer à une réunion tout en tenant compte des spécificités culturelles et civilisationnelles des pays anglophones.

**Contenus :**

Description et analyse de produits de communication, expression orale et écrite sur des sujets liés à l'informatique, à l'Internet, au multimédia.

Anglais professionnel : exposés spécifiques, négociations, communication en réunion, compte rendu de réunion, marché du travail, mercatique.

### Esthétique et expression artistique S4

**Objectifs du module :**

Développer le sens artistique et la créativité.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- concevoir et créer des réalisations artistiques sur écran,
- faire référence à des notions de design,
- utiliser les références culturelles pour appuyer un projet multimédia,
- élaborer les liens entre le fond et la forme,
- amener un concept à maturité,
- réaliser des mises en page ergonomiques et originales,
- argumenter un projet visuel et sonore

**Contenus :**

Provenance et territoire du design. Composition graphique. Ergonomie sur écran.

Mise en page, maquettage et présentation.

Chaîne graphique (print), vidéo, campagnes publicitaire globale, événementielle, etc. Communication des marques. Communication et culture générale artistique.

Artistes (cinéastes, photographes, peintres, musiciens, etc.) au service des campagnes publicitaires.

### Écriture pour les médias numériques S4

**Objectifs du module :**

Connaître les enjeux du web sémantique, développer une culture de l'indexation.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- connaître et mettre en œuvre les outils sémantiques,
- faire des requêtes dans un langage structuré,
- créer une base de connaissances dans un domaine donné.

**Contenus :**

Présentation du web sémantique et de ses enjeux ; présentation des outils de recherche sémantique existants ; conception d'ontologies ; utilisation des outils pour exploiter ces ontologies ; production de contenus ou indexation de documents pour le web sémantique.

Écriture d'un reportage journalistique

Pratique de la communication digitale et l'indexation

Compréhension du web sémantique (métadonnées et interopérabilité)

### Environnement juridique, économique et mercatique des organisations S4

**Objectifs du module :** L'objectif du module est de conduire l'étudiant à acquérir les outils juridiques, comptables et financiers nécessaires au déroulement de la vie professionnelle.

Il permet de donner aux étudiants les connaissances leur permettant de comprendre les documents comptables de base, de leur permettre de cerner les coûts d'un produit ou d'un service, de leur fournir des outils permettant de mesurer la rentabilité d'une entreprise ou d'une activité.

**Compétences visées :**

Être capable de :

- qualifier un contrat de travail,
- construire un budget,

<ul style="list-style-type: none"> <li>- gérer des ressources,</li> <li>- comprendre les étapes de la création et de la vie d'une entreprise (notion d'entrepreneuriat).</li> </ul>
<p><b>Contenus :</b> Les relations juridiques des entreprises avec leurs salariés (le contrat de travail, le statut du salarié, la rupture du contrat de travail, les conflits individuels du travail).</p> <p>Les documents de synthèse : impact de différentes opérations commerciales sur le bilan, le compte de résultat. Calcul de coûts et analyse de rentabilité : mettre en place le calcul du coût complet et partiel simplifié d'un produit ou d'un service, déterminer une politique de prix.</p> <p>Éléments d'analyse financière : à partir des documents de synthèse, extraire les grandes masses par fonction (FRNG, BFR, trésorerie), mettre en place le calcul de ratios, élaborer une conclusion sur la santé financière d'une entreprise.</p>

## SEMESTRE 4 UE 4.2

<p><b>Développement multimédia S4</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b> Maîtriser une technologie d'intégration multimédia. Savoir concevoir et réaliser des animations riches et des applications multimédia.</p> <p><b>Compétences visées :</b> Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- appréhender les divers aspects de la production d'un programme multimédia, de la conception à la finalisation ; maîtriser l'ensemble des aspects esthétiques et techniques de la réalisation,</li> <li>- créer des animations riches : gestion du son et des interactions utilisateurs sur des éléments graphiques animés.</li> </ul> <p><b>Contenus :</b> Approfondissement d'un logiciel d'intégration multimédia, des langages de programmation associés, et de son environnement de développement. Savoir choisir les médias appropriés, les optimiser, en réaliser l'intégration, développer les interactions et finaliser un projet pour sa diffusion.</p>
<p><b>Infographie S4</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b> A l'aide d'un logiciel 3D, l'objectif est de modéliser des objets, leur appliquer une texture et un éclairage approprié pour générer un rendu. L'animation d'objets 3D est aussi abordée dans ce module.</p> <p><b>Compétences visées :</b> Être capable de maîtriser les bases de la modélisation de scènes 3D et leur animation.</p> <p><b>Contenus :</b> Production de « contenu » 3D sous forme d'images pré-calculées ou de scènes 3D exploitables par les moteurs « temps réel ». Modélisation, Texture, Éclairage, Rendu, Animation.</p>
<p><b>Intégration et gestion de contenus S4</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b> Savoir configurer et utiliser un système de gestion de contenus, dans des environnements de travail collaboratifs.</p> <p><b>Compétences visées :</b> Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- maîtriser l'ensemble de la chaîne d'intégration multimédia,</li> <li>- mettre en place et utiliser des systèmes de gestion de contenus (CMS),</li> <li>- concevoir et développer des gabarits et thèmes graphiques pour des CMS.</li> </ul> <p><b>Contenus :</b> Installer et configurer un système de gestion de contenus (CMS). Mettre en place l'arborescence des pages et menus, avec un système de navigation adapté. Alimenter le CMS en contenus textuels et multimédias. Créer des gabarits de page et des thèmes graphiques adaptés à un cahier des charges et respectant les contraintes de référencement, d'ergonomie et d'accessibilité. Installer, configurer et utiliser des modules complémentaires pour un CMS (bibliothèques d'images, cartes de localisation, commerce électronique, liens avec des réseaux sociaux).</p>
<p><b>Stage S4</b></p> <p><b>Objectifs du module :</b> Découverte de l'organisation dans ses aspects sociaux, organisationnels et technico-économiques. Découverte de la réalité de l'activité du technicien supérieur. Mise en application des outils, des connaissances et savoir-faire acquis durant la formation durant la formation. Acquisition de savoir-faire techniques et professionnels. Missions : travaux d'études et, ou de réalisations au sein de l'organisation conformes à la spécialité MMI.</p> <p><b>Compétences visées :</b> Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- consolider ses acquis dans les domaines de la communication, de la culture, de la connaissance de l'environnement socio-économique, et de la technologie (infographie, intégration web, développement, audiovisuel, etc.),</li> <li>- développer des compétences personnelles et relationnelles : initiative, travail en équipe, autonomie...</li> </ul> <p><b>Contenus :</b> L'ensemble du processus stage doit se faire dans le cadre d'une démarche de type qualité, décrivant clairement les points à</p>

respecter par exemple : la recherche des stages incluant la négociation préalable des travaux d'études et de réalisation à mettre en œuvre au cours du stage, la signature des conventions, le déroulement du stage, le suivi des stagiaires (points intermédiaires, visite), le compte rendu d'activité (rapport écrit et soutenance suivant une démarche professionnelle : la structure, la qualité de communication et l'argumentation des comptes rendus écrit et oral).

#### UE4.1 UE4.2 - Projet tutoré S4

**Objectifs du module** : Développer un projet technique de production multimédia et, ou internet.

Mettre l'étudiant en situation d'activité de technicien supérieur en le préparant à son stage en milieu professionnel. Conduire en équipe un projet d'envergure professionnelle mettant en œuvre la transversalité des connaissances techniques, technologiques et générales de la spécialité.

Développer les compétences relationnelles de l'étudiant.

**Compétences visées** : Être capable de :

- animer une réunion, conduire un projet, construire un budget, gérer des ressources, appliquer les techniques de management, définir une stratégie de communication, travailler en équipe, formaliser un processus de gestion de projet,
- justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques, appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image,
- s'autoformer à de nouveaux outils, logiciels, technologies, être autonome et faire preuve d'initiative,
- exploiter les compétences acquises ou en cours d'acquisition dans les autres modules,
- synthétiser l'information et la restituer sous forme écrite et/ou orale,
- mettre en œuvre une démarche d'intelligence économique : veille, enquête de terrain (benchmarking).

**Contenus** : Le projet doit avoir une envergure réaliste pour mettre en œuvre l'ensemble des activités, des tâches et des contraintes de la conduite d'un projet industriel ou de service, à savoir :

- constitution d'une équipe ; répartition et planification des tâches ; gestion du temps et des délais,
- utilisation d'outils de gestion de projet,
- analyse comparative de diverses solutions techniques et technologiques,
- rédaction documentation, mémoire, cahier des charges,
- présentation orale soutenue par un support multimédia adapté. Il peut porter sur :
- la conception et développement d'un site web dynamique, d'un projet audiovisuel ou d'un produit multimédia (application mobile, visite virtuelle, installation numérique, réalité augmentée, jeu vidéo),
- l'organisation d'un événement ou d'une campagne de communication pluri-média.