



Annexe 19

Licence professionnelle « Bachelor Universitaire de Technologie »

MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'INTERNET

Parcours :

- Création Numérique
- Stratégie de communication numérique et design d'expérience
- Développement web et dispositifs interactifs

Programme national

Sommaire

I. La formation B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet et ses parcours	8
1. Objectifs de la formation	9
1.1. Le parcours : Création Numérique	9
1.2. Le parcours : Stratégie de communication numérique et design d'expérience	10
1.3. Le parcours : Développement web et dispositifs interactifs	10
II. Référentiel de compétences	11
1. Parcours : Création Numérique	12
2. Parcours : Stratégie de communication numérique et design d'expérience	21
3. Parcours : Développement web et dispositifs interactifs	30
III. Référentiel de formation	39
1. Cadre général	40
1. L'alternance	40
2. Les situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	40
3. La démarche portfolio	40
4. Le projet personnel et professionnel	41
2. Structure générale des six semestres de formation	42
3. Référentiel de la première année du B.U.T. commun à tous les parcours	44
1. Semestre 1	44
1.1. Tableau croisé	44
1.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	46
1.2.1. SAÉ 1.01 : Auditer une communication numérique	46
1.2.2. SAÉ 1.02 : Concevoir une recommandation de communication numérique	48
1.2.3. SAÉ 1.03 : Produire les éléments d'une communication visuelle	49
1.2.4. SAÉ 1.04 : Produire un contenu audio et vidéo	50
1.2.5. SAÉ 1.05 : Produire un site Web	51
1.2.6. SAÉ 1.06 : Gérer un projet de communication numérique	52
1.2.7. PORTFOLIO : Démarche portfolio	53
1.3. Fiches Ressources	54
1.3.1. Ressource R1.01 : Anglais	54
1.3.2. Ressource R1.02 : Anglais Renforcé ou LV2	55
1.3.3. Ressource R1.03 : Ergonomie et Accessibilité	56
1.3.4. Ressource R1.04 : Culture numérique	57
1.3.5. Ressource R1.05 : Stratégies de communication et marketing	58
1.3.6. Ressource R1.06 : Expression, communication et rhétorique	59
1.3.7. Ressource R1.07 : Écriture multimédia et narration	60
1.3.8. Ressource R1.08 : Production graphique	61
1.3.9. Ressource R1.09 : Culture artistique	62
1.3.10. Ressource R1.10 : Production audio et vidéo	63

1.3.11.	Ressource R1.11 : Intégration	64
1.3.12.	Ressource R1.12 : Développement Web	65
1.3.13.	Ressource R1.13 : Hébergement	66
1.3.14.	Ressource R1.14 : Représentation et traitement de l'information	67
1.3.15.	Ressource R1.15 : Gestion de projet	68
1.3.16.	Ressource R1.16 : Économie, gestion et droit du numérique	69
1.3.17.	Ressource R1.17 : Projet Personnel et Professionnel	70
2.	Semestre 2	72
2.1.	Tableau croisé	72
2.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	74
2.2.1.	SAÉ 2.01 : Explorer les usages du numérique	74
2.2.2.	SAÉ 2.02 : Concevoir un produit ou un service et sa communication	75
2.2.3.	SAÉ 2.03 : Concevoir un site web avec une source de données	77
2.2.4.	SAÉ 2.04 : Construire sa présence en ligne	78
2.2.5.	STAGE : Stage	79
2.2.6.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	80
2.3.	Fiches Ressources	81
2.3.1.	Ressource R2.01 : Anglais	81
2.3.2.	Ressource R2.02 : Anglais Renforcé ou LV2	82
2.3.3.	Ressource R2.03 : Ergonomie et Accessibilité	83
2.3.4.	Ressource R2.04 : Culture numérique	84
2.3.5.	Ressource R2.05 : Stratégies de communication et marketing	85
2.3.6.	Ressource R2.06 : Expression, communication et rhétorique	86
2.3.7.	Ressource R2.07 : Écriture multimédia et narration	87
2.3.8.	Ressource R2.08 : Production graphique	88
2.3.9.	Ressource R2.09 : Culture artistique	89
2.3.10.	Ressource R2.10 : Production audio et vidéo	90
2.3.11.	Ressource R2.11 : Gestion de contenus	91
2.3.12.	Ressource R2.12 : Intégration	92
2.3.13.	Ressource R2.13 : Développement Web	93
2.3.14.	Ressource R2.14 : Système d'information	94
2.3.15.	Ressource R2.15 : Hébergement	95
2.3.16.	Ressource R2.16 : Représentation et traitement de l'information	96
2.3.17.	Ressource R2.17 : Gestion de projet	97
2.3.18.	Ressource R2.18 : Économie, gestion et droit du numérique	98
2.3.19.	Ressource R2.19 : Projet Personnel et Professionnel	99

4. Parcours : Création Numérique 101

1.	Semestre 3	101
1.1.	Tableau croisé	101
1.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	103
1.2.1.	SAÉ 3.Crea.01 : Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information	103
1.2.2.	SAÉ 3.02 : Produire des contenus pour une communication plurimédia	105
1.2.3.	SAÉ 3.Crea.03 : Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé	107
1.2.4.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	108
1.3.	Fiches Ressources	109
1.3.1.	Ressource R3.01 : Anglais	109
1.3.2.	Ressource R3.02 : Anglais Renforcé ou LV2	110
1.3.3.	Ressource R3.03 : Design d'expérience	111
1.3.4.	Ressource R3.04 : Culture numérique	112
1.3.5.	Ressource R3.Crea.05 : Stratégies de communication et marketing	113
1.3.6.	Ressource R3.06 : Référencement	114
1.3.7.	Ressource R3.07 : Expression, communication et rhétorique	115
1.3.8.	Ressource R3.08 : Écriture multimédia et narration	116
1.3.9.	Ressource R3.Crea.09 : Création et design interactif (UI)	117
1.3.10.	Ressource R3.10 : Culture artistique	118
1.3.11.	Ressource R3.11 : Audiovisuel et Motion design	119

1.3.12.	Ressource R3.12 : Développement Front et intégration	120
1.3.13.	Ressource R3.Crea.13 : Gestion de contenus avancée	121
1.3.14.	Ressource R3.14 : Déploiement de services	122
1.3.15.	Ressource R3.15 : Représentation et traitement de l'information	123
1.3.16.	Ressource R3.16 : Gestion de projet	124
1.3.17.	Ressource R3.17 : Economie, gestion et droit du numérique	125
1.3.18.	Ressource R3.18 : Projet Personnel et Professionnel	126
2.	Semestre 4	128
2.1.	Tableau croisé	128
2.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	130
2.2.1.	SAÉ 4.Crea.01 : Créer pour une campagne de communication visuelle	130
2.2.2.	SAÉ 4.Crea.02 : Produire du contenu multimédia	131
2.2.3.	STAGE.Crea : Stage-Parcours Création Numérique	132
2.2.4.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	133
2.3.	Fiches Ressources	134
2.3.1.	Ressource R4.Crea.01 : Anglais	134
2.3.2.	Ressource R4.02 : Economie, gestion et Droit du numérique	135
2.3.3.	Ressource R4.03 : Design d'expérience	136
2.3.4.	Ressource R4.04 : Expression, communication	137
2.3.5.	Ressource R4.Crea.05 : Gestion de contenus spécialisée	138
2.3.6.	Ressource R4.Crea.06 : Culture artistique	139
2.3.7.	Ressource R4.Crea.07 : Audiovisuel - Motion design	140
2.3.8.	Ressource R4.Crea.08 : Ecriture multimédia et narration	141
3.	Semestre 5	142
3.1.	Tableau croisé	142
3.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	144
3.2.1.	SAÉ 5.Crea.01 : Créer par/pour le numérique	144
3.2.2.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	146
3.3.	Fiches Ressources	147
3.3.1.	Ressource R5.01 : Anglais	147
3.3.2.	Ressource R5.02 : Management et Assurance qualité	148
3.3.3.	Ressource R5.03 : Entrepreneuriat	149
3.3.4.	Ressource R5.04 : Projet Personnel et Professionnel	150
3.3.5.	Ressource R5.Crea.05 : Définir une direction artistique	152
3.3.6.	Ressource R5.Crea.06 : Création numérique	153
3.3.7.	Ressource R5.Crea.07 : Ecriture Multimédia et narration	154
4.	Semestre 6	155
4.1.	Tableau croisé	155
4.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	157
4.2.1.	STAGE.Crea : Stage-Parcours Création Numérique	157
4.2.2.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	158
4.3.	Fiches Ressources	159
4.3.1.	Ressource R6.01 : Entrepreneuriat	159
4.3.2.	Ressource R6.Crea.02 : Création numérique interactive	160
5.	Parcours : Stratégie de communication numérique et design d'expérience	161
1.	Semestre 3	161
1.1.	Tableau croisé	161
1.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	163
1.2.1.	SAÉ 3.Strat-UX.01 : Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information	163
1.2.2.	SAÉ 3.02 : Produire des contenus pour une communication plurimédia	165
1.2.3.	SAÉ 3.Strat-UX.03 : Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux	167
1.2.4.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	168
1.3.	Fiches Ressources	169
1.3.1.	Ressource R3.01 : Anglais	169
1.3.2.	Ressource R3.02 : Anglais Renforcé ou LV2	170

1.3.3.	Ressource R3.03 : Design d'expérience	171
1.3.4.	Ressource R3.04 : Culture numérique	172
1.3.5.	Ressource R3.Strat-UX.05 : Stratégies de communication et marketing	173
1.3.6.	Ressource R3.06 : Référencement	174
1.3.7.	Ressource R3.07 : Expression, communication et rhétorique	175
1.3.8.	Ressource R3.08 : Écriture multimédia et narration	176
1.3.9.	Ressource R3.Strat-UX.09 : Création et design interactif (UI)	177
1.3.10.	Ressource R3.10 : Culture artistique	178
1.3.11.	Ressource R3.11 : Audiovisuel et Motion design	179
1.3.12.	Ressource R3.12 : Développement Front et intégration	180
1.3.13.	Ressource R3.Strat-UX.13 : Gestion de contenus avancée	181
1.3.14.	Ressource R3.14 : Déploiement de services	182
1.3.15.	Ressource R3.15 : Représentation et traitement de l'information	183
1.3.16.	Ressource R3.16 : Gestion de projet	184
1.3.17.	Ressource R3.17 : Economie, gestion et droit du numérique	185
1.3.18.	Ressource R3.18 : Projet Personnel et Professionnel	186
2.	Semestre 4	188
2.1.	Tableau croisé	188
2.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	190
2.2.1.	SAÉ 4.Strat-UX.01 : Mettre en place une solution ecommerce et la stratégie associée	190
2.2.2.	SAÉ 4.Strat-UX.02 : Développer une communication sur les médias sociaux	191
2.2.3.	STAGE.Strat-UX : Stage-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	192
2.2.4.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	193
2.3.	Fiches Ressources	194
2.3.1.	Ressource R4.Strat-UX.01 : Anglais	194
2.3.2.	Ressource R4.02 : Economie, gestion et Droit du numérique	195
2.3.3.	Ressource R4.03 : Design d'expérience	196
2.3.4.	Ressource R4.04 : Expression, communication	197
2.3.5.	Ressource R4.Strat-UX.05 : Stratégie de Com / Webmarketing	198
2.3.6.	Ressource R4.Strat-UX.06 : Storytelling (communication narrative)	199
2.3.7.	Ressource R4.Strat-UX.07 : Gestion de contenus spécialisée	200
3.	Semestre 5	201
3.1.	Tableau croisé	201
3.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	203
3.2.1.	SAÉ 5.Strat-UX.01 : Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur	203
3.2.2.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	205
3.3.	Fiches Ressources	206
3.3.1.	Ressource R5.01 : Anglais	206
3.3.2.	Ressource R5.02 : Management et Assurance qualité	207
3.3.3.	Ressource R5.03 : Entrepreneuriat	208
3.3.4.	Ressource R5.04 : Projet Personnel et Professionnel	209
3.3.5.	Ressource R5.Strat-UX.05 : Stratégie de communication	211
3.3.6.	Ressource R5.Strat-UX.06 : Webmarketing	212
3.3.7.	Ressource R5.Strat-UX.07 : Design d'expérience	213
4.	Semestre 6	214
4.1.	Tableau croisé	214
4.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	216
4.2.1.	STAGE.Strat-UX : Stage-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	216
4.2.2.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	217
4.3.	Fiches Ressources	218
4.3.1.	Ressource R6.01 : Entrepreneuriat	218
4.3.2.	Ressource R6.Strat-UX.02 : Design d'expérience	219
4.3.3.	Ressource R6.Strat-UX.03 : Stratégie de communication pluri-média	220

6. Parcours : Développement web et dispositifs interactifs **221**

1.	Semestre 3	221
----	------------	-----

1.1.	Tableau croisé	221
1.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	223
1.2.1.	SAÉ 3.DWeb-DI.01 : Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information	223
1.2.2.	SAÉ 3.02 : Produire des contenus pour une communication plurimédia	225
1.2.3.	SAÉ 3.DWeb-DI.03 : Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive	227
1.2.4.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	228
1.3.	Fiches Ressources	229
1.3.1.	Ressource R3.01 : Anglais	229
1.3.2.	Ressource R3.02 : Anglais Renforcé ou LV2	230
1.3.3.	Ressource R3.03 : Design d'expérience	231
1.3.4.	Ressource R3.04 : Culture numérique	232
1.3.5.	Ressource R3.DWeb-DI.05 : Stratégies de communication et marketing	233
1.3.6.	Ressource R3.06 : Référencement	234
1.3.7.	Ressource R3.07 : Expression, communication et rhétorique	235
1.3.8.	Ressource R3.08 : Écriture multimédia et narration	236
1.3.9.	Ressource R3.DWeb-DI.09 : Création et design interactif (UI)	237
1.3.10.	Ressource R3.10 : Culture artistique	238
1.3.11.	Ressource R3.11 : Audiovisuel et Motion design	239
1.3.12.	Ressource R3.12 : Développement Front et intégration	240
1.3.13.	Ressource R3.DWeb-DI.13 : Développement Back	241
1.3.14.	Ressource R3.14 : Déploiement de services	242
1.3.15.	Ressource R3.15 : Représentation et traitement de l'information	243
1.3.16.	Ressource R3.16 : Gestion de projet	244
1.3.17.	Ressource R3.17 : Economie, gestion et droit du numérique	245
1.3.18.	Ressource R3.18 : Projet Personnel et Professionnel	246
2.	Semestre 4	248
2.1.	Tableau croisé	248
2.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	250
2.2.1.	SAÉ 4.DWeb-DI.01 : Développer pour le Web	250
2.2.2.	SAÉ 4.DWeb-DI.02 : Concevoir un dispositif interactif	252
2.2.3.	STAGE.DWeb-DI : Stage-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	253
2.2.4.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	254
2.3.	Fiches Ressources	255
2.3.1.	Ressource R4.DWeb-DI.01 : Anglais	255
2.3.2.	Ressource R4.02 : Economie, gestion et Droit du numérique	256
2.3.3.	Ressource R4.03 : Design d'expérience	257
2.3.4.	Ressource R4.04 : Expression, communication	258
2.3.5.	Ressource R4.DWeb-DI.05 : Création et design interactif	259
2.3.6.	Ressource R4.DWeb-DI.06 : Développement front	260
2.3.7.	Ressource R4.DWeb-DI.07 : Développement back	261
2.3.8.	Ressource R4.DWeb-DI.08 : Déploiement de services	262
3.	Semestre 5	263
3.1.	Tableau croisé	263
3.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	265
3.2.1.	SAÉ 5.DWeb-DI.01 : Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif	265
3.2.2.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	266
3.3.	Fiches Ressources	267
3.3.1.	Ressource R5.01 : Anglais	267
3.3.2.	Ressource R5.02 : Management et Assurance qualité	268
3.3.3.	Ressource R5.03 : Entrepreneuriat	269
3.3.4.	Ressource R5.04 : Projet Personnel et Professionnel	270
3.3.5.	Ressource R5.DWeb-DI.05 : Développement front avancé	272
3.3.6.	Ressource R5.DWeb-DI.06 : Développement back avancé	273
3.3.7.	Ressource R5.DWeb-DI.07 : Dispositifs interactifs	274
3.3.8.	Ressource R5.DWeb-DI.08 : Hébergement et cybersécurité	275

4.	Semestre 6	276
4.1.	Tableau croisé	276
4.2.	Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)	278
4.2.1.	STAGE.DWeb-DI : Stage-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	278
4.2.2.	PORTFOLIO : Démarche portfolio	279
4.3.	Fiches Ressources	280
4.3.1.	Ressource R6.01 : Entrepreneuriat	280
4.3.2.	Ressource R6.DWeb-DI.02 : Développement Web et dispositif interactif	281

Première partie

La formation B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet et ses parcours

Ce document présente le programme national du B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet et complète l'annexe 1 de l'arrêté relatif aux programmes nationaux de la licence professionnelle – bachelor universitaire de technologie.

1. Objectifs de la formation

Les métiers du multimédia et de l'internet (MMI) sont présents dans de nombreux pans de l'économie. Ils recouvrent des domaines variés allant de la conception de sites internet, à la gestion de communauté sur les réseaux sociaux, en passant par la production de contenu ou le développement de services web.

La spécialité Métiers du Multimédia et de l'Internet propose trois parcours partageant les mêmes compétences sur les deux premières années, et une spécialisation forte sur la troisième année :

- Création numérique ;
- Stratégie de communication numérique et design d'expérience ;
- Développement Web et dispositifs interactifs.

Ces parcours s'appuient sur des référentiels de formation qui permettent une spécialisation dès la deuxième année au travers de mises en situations ou de ressources spécifiques.

Les étudiants diplômés d'un B.U.T. MMI exercent les activités dans les domaines de :

- L'accompagnement d'entreprises ou d'organisations pour définir et comprendre leur besoin de communication ;
- La définition d'une stratégie globale en réponse à un besoin de communication autour d'un produit ou d'un service web ;
- L'expression d'un message sur différents supports de communication par la production de contenus graphiques ou audiovisuels ;
- Le développement de sites ou de services web et de dispositifs interactifs ;
- La gestion et le pilotage de projet dans le cadre du déploiement d'une stratégie de communication numérique d'une marque, d'une entreprise ou d'une organisation.

Chaque année contient une part d'adaptation locale concernant aussi bien les ressources que les situations d'apprentissage et d'évaluation.

Elle permet à chaque département de mettre en œuvre le programme national en faisant des choix pédagogiques qui reflètent les ressources matérielles et humaines locales, mais aussi les débouchés professionnels dans l'environnement socio-économique de l'IUT.

De par leur formation, les étudiants peuvent exercer dans de nombreux domaines, et pourront évoluer avec l'évolution des technologies et des standards de développement ou des supports de communication ou de diffusion.

La formation MMI s'attache à intégrer la dimension innovante de ce secteur en s'appuyant sur les compétences et connaissances 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.

Les étudiants sont sensibilisés durant leur formation au développement durable, au travers des concepts de l'éco-conception, mais aussi de l'accessibilité numérique au travers du respect de normes et de standards de qualité.

1.1. Le parcours : Création Numérique

Le parcours **création numérique** prépare les étudiants à exercer les fonctions de directeur artistique, designer interactif, web/UI designer, motion designer, réalisateur, infographiste, game designer...

Dans ce parcours les étudiants pourront mobiliser un ensemble de techniques dans des domaines de la création numérique variés, tout en gardant pour objectif, notamment, une publication sur le web, au travers du tronc commun de la première année.

Les objectifs et les mises en situation dans ce parcours, qui propose un très large choix de domaine d'application peuvent varier selon les départements et les spécificités, notamment au travers des SAÉ.

1.2. Le parcours : Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Le parcours **Stratégie de communication numérique et design d'expérience** prépare les étudiants à exercer les fonctions de chargé de communication numérique, chef de projet, product owner, UX designer, spécialiste SEO, rédacteur web, community manager, consultant analytics...

Les étudiants seront formés sur les techniques de la stratégie de communication, mais aussi sur de la gestion de projet, et enfin sur la mise en place d'une expérience utilisateur de qualité. Les étudiants pourront mobiliser ces connaissances notamment autour des enjeux du web, avec le tronc commun de la première année.

Les objectifs et les mises en situation dans ce parcours, qui propose un très large choix de domaine d'application peuvent varier selon les départements et les spécificités, notamment au travers des SAÉ.

1.3. Le parcours : Développement web et dispositifs interactifs

Le parcours **développement web et dispositifs interactifs** prépare les étudiants à exercer les fonctions d'intégrateur web, développeur front, développeur back, développeur full-stack, métiers de la scénographie numérique, intégrateur de dispositif de réalité virtuelle.

Les étudiants seront préparés aux enjeux du développement d'applications et de site web et à la maîtrise des outils et langages informatiques nécessaires à leur conception et gestion.

Les objectifs et les mises en situation dans ce parcours, qui propose un très large choix de domaine d'application peuvent varier selon les départements et les spécificités, notamment au travers des SAÉ.

Deuxième partie

Référentiel de compétences

1. Parcours : Création Numérique

Référentiel de compétences

Référentiel de compétences du B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Création Numérique

Les compétences et les composantes essentielles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Une **compétence** est un « **savoir-agir complexe**, prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006). Les ressources désignent ici les savoirs, savoir-faire et savoir-être dont dispose un individu et qui lui permettent de mettre en oeuvre la compétence.

Comprendre	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none"> - CE1.01 en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques - CE1.02 en écoutant et observant les utilisateurs - CE1.03 en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés - CE1.04 en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales - CE1.05 en restituant les résultats de manière synthétique
Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none"> - CE2.01 en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation - CE2.02 en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes - CE2.03 en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés - CE2.04 en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles - CE2.05 en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
Exprimer	Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - CE3.01 en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques - CE3.02 en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives - CE3.03 en respectant la stratégie de communication établie - CE3.04 en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions - CE3.05 en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none"> - CE4.01 en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité - CE4.02 en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information - CE4.03 en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable - CE4.04 en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif - CE4.05 en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Entreprendre	Entreprendre dans le secteur du numérique	<ul style="list-style-type: none"> - CE5.01 en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation - CE5.02 en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet - CE5.03 en respectant le droit et la vie privée - CE5.04 en favorisant la sobriété numérique - CE5.05 en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

Les situations professionnelles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Les situations professionnelles se réfèrent aux **contextes** dans lesquels les compétences sont mises en jeu. Ces situations varient selon la compétence ciblée.

Comprendre	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
Concevoir	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service.</p> <p>Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
Exprimer	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.</p> <p>Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.</p>
Développer	Situations professionnelles	<p>Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision.</p> <p>Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants.</p> <p>Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.</p>
Entreprendre	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>

Les niveaux de développement des compétences

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
<p>Niveau 1</p> <p>Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Exprimer un message par des productions simples</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Développer un site web simple et le met en ligne</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Entreprendre un projet numérique</p>
<p>Niveau 2</p> <p>Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Co-concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Développer une application Web interactive</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>
		<p>Niveau 3</p> <p>Exprimer un récit interactif et une direction artistique</p>		<p>Niveau 3</p> <p>Entreprendre dans le numérique</p>

Compétence Comprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Comprendre

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

- CE1.01 | en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques
- CE1.02 | en écoutant et observant les utilisateurs
- CE1.03 | en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés
- CE1.04 | en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales
- CE1.05 | en restituant les résultats de manière synthétique

Situations professionnelles

Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).

Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.

Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.

Niveaux

Niveau 1
Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs

- ### Apprentissages critiques
- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
 - AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
 - AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
 - AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
 - AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
 - AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)

Niveau 2
Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.

Compétence Concevoir

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none">- CE2.01 en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation- CE2.02 en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes- CE2.03 en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés- CE2.04 en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles- CE2.05 en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
Situations professionnelles Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service. Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association. Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.		
Niveaux Apprentissages critiques		
Niveau 1 Concevoir une réponse stratégique	<ul style="list-style-type: none">- AC12.01 Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité- AC12.02 Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service- AC12.03 Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)- AC12.04 Proposer une stratégie de communication	
Niveau 2 Co-concevoir une réponse stratégique	<ul style="list-style-type: none">- AC22.01 Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)- AC22.02 Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)- AC22.03 Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)- AC22.04 Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service- AC22.05 Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux	

Compétence Exprimer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Exprimer

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

- CE3.01 | en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques
- CE3.02 | en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives
- CE3.03 | en respectant la stratégie de communication établie
- CE3.04 | en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions
- CE3.05 | en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues

Situations professionnelles

Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).

Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.

Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.

Niveaux

Apprentissages critiques

Niveau 1
Exprimer un message par des productions simples

- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Niveau 2
Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Niveau 3
Exprimer un récit interactif et une direction artistique

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique

Compétence Développer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none">- CE4.01 en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité- CE4.02 en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information- CE4.03 en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable- CE4.04 en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif- CE4.05 en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Situations professionnelles		Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision. Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants. Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.
Niveaux Niveau 1 Développer un site web simple et le met en ligne		Apprentissages critiques <ul style="list-style-type: none">- AC14.01 Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif- AC14.02 Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples- AC14.03 Générer des pages Web à partir de données structurées- AC14.04 Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard- AC14.05 Modéliser les données d'une application Web- AC14.06 Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC
Niveau 2 Développer une application Web interactive		<ul style="list-style-type: none">- AC24.01 Produire des pages et applications Web responsives- AC24.02 Mettre en place ou développer un back office- AC24.03 Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs- AC24.04 Modéliser les traitements d'une application Web- AC24.05 Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement- AC24.06 Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Compétence Entreprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

<h3>Entreprendre</h3>	<p>Entreprendre dans le secteur du numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE5.01 en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation - CE5.02 en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet - CE5.03 en respectant le droit et la vie privée - CE5.04 en favorisant la sobriété numérique - CE5.05 en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux
<p>Situations professionnelles</p> <p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>		
<p>Niveaux</p>		<p>Apprentissages critiques</p>
<p>Niveau 1 Entreprendre un projet numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC15.01 Gérer un projet avec une méthode classique - AC15.02 Budgéter un projet et suivre sa rentabilité - AC15.03 Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...) - AC15.04 Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées - AC15.05 Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding) - AC15.06 Interagir au sein des organisations - AC15.07 Produire un message écrit ou oral professionnel 	
<p>Niveau 2 Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC25.01 Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile - AC25.02 Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur) - AC25.03 Initier la constitution d'un réseau professionnel - AC25.04 Collaborer au sein des organisations - AC25.05 Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles - AC25.06 Prendre en compte les contraintes juridiques 	
<p>Niveau 3 Entreprendre dans le numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC35.01 Piloter un produit, un service ou une équipe - AC35.02 Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia - AC35.03 Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque - AC35.04 Défendre un projet de manière convaincante 	

2. Parcours : Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Référentiel de compétences

Référentiel de compétences du B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Les compétences et les composantes essentielles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Une **compétence** est un « **savoir-agir complexe**, prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006). Les ressources désignent ici les savoirs, savoir-faire et savoir-être dont dispose un individu et qui lui permettent de mettre en oeuvre la compétence.

Comprendre	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none"> - CE1.01 en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques - CE1.02 en écoutant et observant les utilisateurs - CE1.03 en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés - CE1.04 en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales - CE1.05 en restituant les résultats de manière synthétique
Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none"> - CE2.01 en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation - CE2.02 en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes - CE2.03 en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés - CE2.04 en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles - CE2.05 en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
Exprimer	Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - CE3.01 en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques - CE3.02 en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives - CE3.03 en respectant la stratégie de communication établie - CE3.04 en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions - CE3.05 en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none"> - CE4.01 en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité - CE4.02 en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information - CE4.03 en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable - CE4.04 en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif - CE4.05 en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Entreprendre	Entreprendre dans le secteur du numérique	<ul style="list-style-type: none"> - CE5.01 en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation - CE5.02 en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet - CE5.03 en respectant le droit et la vie privée - CE5.04 en favorisant la sobriété numérique - CE5.05 en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

Les situations professionnelles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Les situations professionnelles se réfèrent aux **contextes** dans lesquels les compétences sont mises en jeu. Ces situations varient selon la compétence ciblée.

Comprendre	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
Concevoir	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service.</p> <p>Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
Exprimer	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.</p> <p>Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.</p>
Développer	Situations professionnelles	<p>Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision.</p> <p>Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants.</p> <p>Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.</p>
Entreprendre	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>

Les niveaux de développement des compétences

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
<p>Niveau 1</p> <p>Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Exprimer un message par des productions simples</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Développer un site web simple et le met en ligne</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Entreprendre un projet numérique</p>
<p>Niveau 2</p> <p>Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Co-concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Développer une application Web interactive</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>
	<p>Niveau 3</p> <p>Co-concevoir une réponse stratégique complexe et prospective</p>			<p>Niveau 3</p> <p>Entreprendre dans le numérique</p>

Compétence Comprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Comprendre

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

- CE1.01 | en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques
- CE1.02 | en écoutant et observant les utilisateurs
- CE1.03 | en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés
- CE1.04 | en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales
- CE1.05 | en restituant les résultats de manière synthétique

Situations professionnelles

- Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).
- Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.
- Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.

Niveaux

Apprentissages critiques

Niveau 1
Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
- AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)

Niveau 2
Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.

Compétence Concevoir

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

<p>Concevoir</p>	<p>Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE2.01 en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation - CE2.02 en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes - CE2.03 en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés - CE2.04 en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles - CE2.05 en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
<p>Situations professionnelles</p>		<p>Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service. Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association. Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
<p>Niveaux</p>		<p>Apprentissages critiques</p>
<p>Niveau 1 Concevoir une réponse stratégique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC12.01 Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité - AC12.02 Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service - AC12.03 Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact) - AC12.04 Proposer une stratégie de communication 	
<p>Niveau 2 Co-concevoir une réponse stratégique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC22.01 Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...) - AC22.02 Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive) - AC22.03 Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action) - AC22.04 Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service - AC22.05 Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux 	
<p>Niveau 3 Co-concevoir une réponse stratégique complexe et prospective</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC32.01 Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs) - AC32.02 Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test) - AC32.03 Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia - AC32.04 Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...) 	

Compétence Exprimer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Exprimer	Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none">- CE3.01 en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques- CE3.02 en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives- CE3.03 en respectant la stratégie de communication établie- CE3.04 en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions- CE3.05 en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
Situations professionnelles	<p>Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.</p> <p>Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.</p>	
Niveaux	Apprentissages critiques	
Niveau 1 Exprimer un message par des productions simples	<ul style="list-style-type: none">- AC13.01 Ecrire pour les médias numériques- AC13.02 Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration- AC13.03 Créer, composer et retoucher des visuels- AC13.04 Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)- AC13.05 Designer une interface web (wireframes, UI)- AC13.06 Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion	
Niveau 2 Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	<ul style="list-style-type: none">- AC23.01 Produire un écrit journalistique sourcé et documenté- AC23.02 Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)- AC23.03 Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)- AC23.04 Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia- AC23.05 Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia- AC23.06 Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D	

Compétence Développer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Développer

Développer pour le web et les médias numériques

- CE4.01 | en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité
- CE4.02 | en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information
- CE4.03 | en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable
- CE4.04 | en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif
- CE4.05 | en veillant à la sécurité des systèmes et des données

Situations professionnelles

- Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision.
- Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants.
- Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.

Niveaux

Niveau 1
Développer un site web simple et le met en ligne

Apprentissages critiques

- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web
- AC14.06 | Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC

Niveau 2
Développer une application Web interactive

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Compétence Entreprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

<h3>Entreprendre</h3>	<p>Entreprendre dans le secteur du numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE5.01 en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation - CE5.02 en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet - CE5.03 en respectant le droit et la vie privée - CE5.04 en favorisant la sobriété numérique - CE5.05 en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux
<p>Situations professionnelles</p>		<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>
<p>Niveaux</p> <p>Niveau 1 Entreprendre un projet numérique</p>	<p>Apprentissages critiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - AC15.01 Gérer un projet avec une méthode classique - AC15.02 Budgéter un projet et suivre sa rentabilité - AC15.03 Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...) - AC15.04 Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées - AC15.05 Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding) - AC15.06 Interagir au sein des organisations - AC15.07 Produire un message écrit ou oral professionnel 	
<p>Niveau 2 Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC25.01 Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile - AC25.02 Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur) - AC25.03 Initier la constitution d'un réseau professionnel - AC25.04 Collaborer au sein des organisations - AC25.05 Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles - AC25.06 Prendre en compte les contraintes juridiques 	
<p>Niveau 3 Entreprendre dans le numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC35.01 Piloter un produit, un service ou une équipe - AC35.02 Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia - AC35.03 Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque - AC35.04 Défendre un projet de manière convaincante 	

3. Parcours : Développement web et dispositifs interactifs

Référentiel de compétences

Référentiel de compétences du B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Les compétences et les composantes essentielles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Une **compétence** est un « **savoir-agir complexe**, prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006). Les ressources désignent ici les savoirs, savoir-faire et savoir-être dont dispose un individu et qui lui permettent de mettre en oeuvre la compétence.

Comprendre	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none"> - CE1.01 en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques - CE1.02 en écoutant et observant les utilisateurs - CE1.03 en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés - CE1.04 en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales - CE1.05 en restituant les résultats de manière synthétique
Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none"> - CE2.01 en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation - CE2.02 en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes - CE2.03 en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés - CE2.04 en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles - CE2.05 en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
Exprimer	Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - CE3.01 en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques - CE3.02 en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives - CE3.03 en respectant la stratégie de communication établie - CE3.04 en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions - CE3.05 en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none"> - CE4.01 en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité - CE4.02 en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information - CE4.03 en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable - CE4.04 en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif - CE4.05 en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Entreprendre	Entreprendre dans le secteur du numérique	<ul style="list-style-type: none"> - CE5.01 en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation - CE5.02 en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet - CE5.03 en respectant le droit et la vie privée - CE5.04 en favorisant la sobriété numérique - CE5.05 en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

Les situations professionnelles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Les situations professionnelles se réfèrent aux **contextes** dans lesquels les compétences sont mises en jeu. Ces situations varient selon la compétence ciblée.

Comprendre	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
Concevoir	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service.</p> <p>Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
Exprimer	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.</p> <p>Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.</p>
Développer	Situations professionnelles	<p>Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision.</p> <p>Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants.</p> <p>Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.</p>
Entreprendre	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>

Les niveaux de développement des compétences

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
<p>Niveau 1</p> <p>Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Exprimer un message par des productions simples</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Développer un site web simple et le met en ligne</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Entreprendre un projet numérique</p>
<p>Niveau 2</p> <p>Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Co-concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Développer une application Web interactive</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>
			<p>Niveau 3</p> <p>Développer un écosystème numérique complexe</p>	<p>Niveau 3</p> <p>Entreprendre dans le numérique</p>

Compétence Comprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Comprendre	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none">- CE1.01 en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques- CE1.02 en écoutant et observant les utilisateurs- CE1.03 en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés- CE1.04 en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales- CE1.05 en restituant les résultats de manière synthétique
Situations professionnelles	<p>Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>	
Niveaux	Apprentissages critiques	
Niveau 1 Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs	<ul style="list-style-type: none">- AC11.01 Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)- AC11.02 Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques- AC11.03 Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique- AC11.04 Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique- AC11.05 Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)- AC11.06 Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)	
Niveau 2 Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur	<ul style="list-style-type: none">- AC21.01 Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)- AC21.02 Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement- AC21.03 Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation- AC21.04 Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain- AC21.05 Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.	

Compétence Concevoir

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none">- CE2.01 en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation- CE2.02 en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes- CE2.03 en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés- CE2.04 en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles- CE2.05 en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
Situations professionnelles Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service. Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association. Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.		
Niveaux		
Niveau 1 Concevoir une réponse stratégique	Apprentissages critiques <ul style="list-style-type: none">- AC12.01 Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité- AC12.02 Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service- AC12.03 Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)- AC12.04 Proposer une stratégie de communication	
Niveau 2 Co-concevoir une réponse stratégique	<ul style="list-style-type: none">- AC22.01 Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)- AC22.02 Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)- AC22.03 Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)- AC22.04 Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service- AC22.05 Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux	

Compétence Exprimer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Exprimer

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

- CE3.01 | en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques
- CE3.02 | en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives
- CE3.03 | en respectant la stratégie de communication établie
- CE3.04 | en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions
- CE3.05 | en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues

Situations professionnelles

Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).

Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.

Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.

Niveaux

Niveau 1
Exprimer un message par des productions simples

Apprentissages critiques

- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Niveau 2
Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Compétence Développer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none">- CE4.01 en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité- CE4.02 en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information- CE4.03 en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable- CE4.04 en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif- CE4.05 en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Situations professionnelles		Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision. Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants. Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.
Niveaux		Apprentissages critiques
Niveau 1 Développer un site web simple et le met en ligne	<ul style="list-style-type: none">- AC14.01 Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif- AC14.02 Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples- AC14.03 Générer des pages Web à partir de données structurées- AC14.04 Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard- AC14.05 Modéliser les données d'une application Web- AC14.06 Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC	
Niveau 2 Développer une application Web interactive	<ul style="list-style-type: none">- AC24.01 Produire des pages et applications Web responsives- AC24.02 Mettre en place ou développer un back office- AC24.03 Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs- AC24.04 Modéliser les traitements d'une application Web- AC24.05 Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement- AC24.06 Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins	
Niveau 3 Développer un écosystème numérique complexe	<ul style="list-style-type: none">- AC34.01 Développer à l'aide d'un framework de développement côté client- AC34.02 Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur- AC34.03 Développer des dispositifs interactifs sophistiqués- AC34.04 Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions- AC34.05 Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications	

Compétence Entreprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs interactifs

<p>Entreprendre</p>	<p>Entreprendre dans le secteur du numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE5.01 en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation - CE5.02 en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet - CE5.03 en respectant le droit et la vie privée - CE5.04 en favorisant la sobriété numérique - CE5.05 en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux
<p>Situations professionnelles</p>		<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>
<p>Niveaux</p>		<p>Apprentissages critiques</p>
<p>Niveau 1 Entreprendre un projet numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC15.01 Gérer un projet avec une méthode classique - AC15.02 Budgéter un projet et suivre sa rentabilité - AC15.03 Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...) - AC15.04 Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées - AC15.05 Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding) - AC15.06 Interagir au sein des organisations - AC15.07 Produire un message écrit ou oral professionnel 	
<p>Niveau 2 Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC25.01 Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile - AC25.02 Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur) - AC25.03 Initier la constitution d'un réseau professionnel - AC25.04 Collaborer au sein des organisations - AC25.05 Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles - AC25.06 Prendre en compte les contraintes juridiques 	
<p>Niveau 3 Entreprendre dans le numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC35.01 Piloter un produit, un service ou une équipe - AC35.02 Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia - AC35.03 Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque - AC35.04 Défendre un projet de manière convaincante 	

Troisième partie

Référentiel de formation

Chapitre 1.

Cadre général

1. L'alternance

Le diplôme de B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet, quand il est préparé en alternance, s'appuie sur le même référentiel de compétences et sur le même référentiel de formation avec un principe de réduction du volume horaire global (heures de formation et heures de projet) de 20% en première année, de 20% en deuxième année, et de 20% en troisième année.

2. Les situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

Les SAÉ permettent l'évaluation en situation de la compétence. Cette évaluation est menée en correspondance avec l'ensemble des éléments structurants le référentiel, et s'appuie sur la démarche portfolio, à savoir une démarche de réflexion et de démonstration portée par l'étudiant lui-même. Parce qu'elle répond à une problématique que l'on retrouve en milieu professionnel, une SAÉ est une tâche authentique.

En tant qu'ensemble d'actions, la SAÉ nécessite de la part de l'étudiant le choix, la mobilisation et la combinaison de ressources pertinentes et cohérentes avec les objectifs ciblés. L'enjeu d'une SAÉ est ainsi multiple :

- Participer au développement de la compétence ;
- Soutenir l'apprentissage et la maîtrise des ressources ;
- Intégrer l'autoévaluation par l'étudiant ;
- Permettre une individualisation des apprentissages.

Au cours des différents semestres de formation, l'étudiant sera confronté à plusieurs SAÉ qui lui permettront de développer et de mettre en œuvre chaque niveau de compétence ciblé dans le respect des composantes essentielles du référentiel de compétences et en cohérence avec les apprentissages critiques.

Les SAÉ peuvent mobiliser des heures issues des 2000 heures de formation et des 600 heures de projet. Les SAÉ prennent la forme de dispositifs pédagogiques variés, individuels ou collectifs, organisés dans un cadre universitaire ou extérieur, tels que des ateliers, des études, des challenges, des séminaires, des immersions au sein d'un environnement professionnel, des stages, etc.

3. La démarche portfolio

Nommé parfois portefeuille de compétences ou passeport professionnel, le portfolio est un point de connexion entre le monde universitaire et le monde socio-économique. En cela, il répond à l'ensemble des dimensions de la professionnalisation de l'étudiant : de sa formation à son devenir en tant que professionnel.

Le portfolio soutient donc le développement des compétences et l'individualisation du parcours de formation.

Plus spécifiquement, le portfolio offre la possibilité pour l'étudiant d'engager une démarche de démonstration, de progression, d'évaluation et de valorisation des compétences qu'il acquiert tout au long de son cursus.

Quels qu'en soient la forme, l'outil ou le support, le portfolio a pour objectif de permettre à l'étudiant d'adopter une posture réflexive et critique vis-à-vis des compétences acquises ou en voie d'acquisition. Au sein du portfolio, l'étudiant documente et argumente sa trajectoire de développement en mobilisant et analysant des traces, et ainsi en apportant des preuves issues de l'ensemble de ses mises en situation professionnelle (SAÉ).

La démarche portfolio est un processus continu d'autoévaluation qui nécessite un accompagnement par l'ensemble des acteurs de l'équipe pédagogique. L'étudiant est guidé pour comprendre les éléments du référentiel de compétences, ses modalités d'appropriation, les mises en situation correspondantes et les critères d'évaluation.

4. Le projet personnel et professionnel

Présent à chaque semestre de la formation et en lien avec les réflexions de l'équipe pédagogique, le projet personnel et professionnel est un élément structurant qui permet à l'étudiant d'être l'acteur de sa formation, d'en comprendre et de s'en approprier les contenus, les objectifs et les compétences ciblées. Il assure également un accompagnement de l'étudiant dans sa propre définition d'une stratégie personnelle et dans la construction de son identité professionnelle, en cohérence avec les métiers et les situations professionnelles couverts par la spécialité "Métiers du multimédia et de l'Internet" et les parcours associés. Enfin, le PPP prépare l'étudiant à évoluer tout au long de sa vie professionnelle, en lui fournissant des méthodes d'analyse et d'adaptation aux évolutions de la société, des métiers et des compétences.

Par sa dimension personnelle, le PPP vise à :

- Induire chez l'étudiant un questionnement sur son projet et son parcours de formation ;
- Lui donner les moyens d'intégrer les codes du monde professionnel et socio-économique ;
- L'aider à se définir et à se positionner ;
- Le guider dans son évolution et son devenir ;
- Développer sa capacité d'adaptation.

Au plan professionnel, le PPP permet :

- Une meilleure appréhension des objectifs de la formation, du référentiel de compétences et du référentiel de formation ;
- Une connaissance exhaustive des métiers et perspectives professionnelles spécifiques à la spécialité et ses parcours ;
- L'usage contextualisé des méthodes et des outils en lien avec la démarche de recrutement, notamment dans le cadre d'une recherche de contrat d'alternance ou de stage ;
- La construction d'une identité professionnelle au travers des expériences de mise en situation professionnelle vécues pendant la formation.

Parce qu'ils participent tous deux à la professionnalisation de l'étudiant et en cela sont en dialogue, le PPP et la démarche portfolio ne doivent pourtant être confondus. Le PPP répond davantage à un objectif d'accompagnement qui dépasse le seul cadre des compétences à acquérir, alors que la démarche portfolio répond fondamentalement à des enjeux d'évaluation des compétences.

Chapitre 2.

Structure générale des six semestres de formation

Tableau de structure pour le B.U.T Métiers du multimédia et de l'Internet

Semestres	S1	S2	S3	S4	S5	S6	TOTAL
Nbre d'heures d'enseignement (ressources + SAÉ)	450	450	430	200	400	70	2000
Dont % d'adaptation locale max 40% du volume d'enseignement	34 %	34 %	31 %	40 %	35 %	25 %	33 %
Nbre d'heures d'enseignement définies localement	150	150	130	80	140	17	667
Nbre heures d'enseignement SAÉ définies localement	120	120	80	40	50	7	
Nbre heures d'enseignement à définir localement dans les Ressources ou les SAÉ	30	30	50	40	90	10	
Nbre heures d'enseignement des ressources définies nationalement	300	300	300	120	260	53	
Nbre heures de tp définies nationalement	160	160	130	40	90	0	700
Nbre heures de tp à définir localement	10	10	20	20	50	10	
Nbre d'heures de projet tutoré	100	100	120	80	150	50	600
Nbre heures de projet/année min 150 h / max 250h	200		200		200		600
Nbre de semaines de stage 8 à 12 semaines BUT 1&2 12 à 16 semaines BUT 3	0	0 à 4	0	8 à 12	0	12 à 16	22 à 26

Chapitre 3.

Référentiel de la première année du B.U.T. commun à tous les parcours

1. Semestre 1

1.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

1.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

1.2.1. SAÉ 1.01 : Auditer une communication numérique

Compétence ciblée :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Associer les ressources liées à la compréhension des enjeux de communication et à l'ergonomie pour auditer un site web, un produit ou une marque ;
- Sensibiliser à la nécessité de prendre en compte les attentes des utilisateurs et de comprendre la situation de communication ;
- Découvrir les méthodes et outils pour mener ces audits de manière professionnelle et apprendre à rédiger des rapports d'audit.

En tant que chargés de communication ou UX-designers juniors, les étudiants doivent mener un travail d'audit et d'analyse d'un site web, d'un produit ou d'une marque. Cet audit porte sur les différentes facettes de cet objet de communication : les choix sémiotiques, son ergonomie, son public. Les étudiants rédigent un rapport d'audit et le présentent au commanditaire en répondant à la question : **Ce site web, ce produit ou cette marque répond-il aux attentes des utilisateurs ou consommateurs et remplit-il de manière pertinente les objectifs du commanditaire ?**

Descriptif générique :

Cette SAE doit amener les étudiants à utiliser des outils d'audit objectifs comme les guides de bonne pratique ou les référentiels de qualité pour évaluer un site web.

Elle met en pratique les concepts théoriques explorés dans les ressources liées à la culture numérique, à la stratégie de communication et à l'économie.

Elle permet la mise en œuvre des outils d'analyse statistique sur des données variées : données de trafic, sondages d'opinion ou études socio-économiques.

Les étudiants peuvent avoir à réaliser tout ou partie des audits suivants :

- Audit du contexte : histoire de la marque ou de l'organisation : concurrence, controverses, présence sur les réseaux sociaux ;
- Audit économique : chiffre d'affaires, écosystème technologique ;
- Audit du trafic, des visites et des comportements : recueil et analyse des données de fréquentation ou d'enquêtes sociologique ou d'opinion ;
- Audit d'accessibilité et d'ergonomie ;
- Audit sémiotique : éléments linguistique, discours, proposition de valeur, design... ;
- Audit de l'architecture de l'information.

Apprentissages critiques :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)

Ressources mobilisées et combinées :

- R1.03 | Ergonomie et Accessibilité
- R1.04 | Culture numérique
- R1.05 | Stratégies de communication et marketing
- R1.09 | Culture artistique
- R1.14 | Représentation et traitement de l'information
- R1.16 | Économie, gestion et droit du numérique

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.2. SAÉ 1.02 : Concevoir une recommandation de communication numérique

Compétence ciblée :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mettre en œuvre et combiner les connaissances liées la stratégie de communication et au marketing digital pour concevoir une première recommandation marketing associée à un plan de communication pour un public international ;
- Mobiliser les ressources liées aux **langues vivantes** et à **l'expression écrite et orale**.

En tant que chargés de communication juniors, les étudiants conçoivent une recommandation de communication pour la sortie ou le repositionnement d'un produit ou d'un service dans un contexte international. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment communiquer efficacement autour de la sortie de ce produit et toucher la cible visée dans différents pays ?**

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais et/ou dans une autre langue. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

Descriptif générique :

En se basant sur un audit (issu de la SAE1.01 ou fourni par les enseignants), les étudiants doivent proposer une recommandation marketing et un plan de communication pour accompagner la sortie ou le repositionnement d'un produit, d'un service ou d'une marque dans un contexte international.

Ils peuvent ainsi être amenés à :

- Concevoir une recommandation marketing ;
- Établir un plan de communication et un planning des actions à entreprendre ;
- Définir une charte éditoriale et/ou des préconisations pour la rédaction des contenus ;
- Adapter les recommandations et les éléments aux différentes langues et cultures des publics concernées ;
- Présenter les choix stratégiques et le plan de communication proposé aux commanditaires, dans leur langue.

Apprentissages critiques :

- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication

Ressources mobilisées et combinées :

- R1.01 | Anglais
- R1.02 | Anglais Renforcé ou LV2
- R1.05 | Stratégies de communication et marketing
- R1.06 | Expression, communication et rhétorique

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.3. SAÉ 1.03 : Produire les éléments d'une communication visuelle

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Combiner les ressources liées à la culture artistique et à la production graphique pour répondre à un cahier des charges ;
- Sensibiliser à la nécessité d'un travail de réflexion s'appuyant sur des dessins ou planches d'inspiration ;
- Savoir s'appuyer sur une culture artistique pour défendre un projet créatif et justifier ses choix ;
- Comprendre l'importance d'optimiser le format et le poids des productions en fonction des usages et supports de diffusion choisis.

En tant qu'infographistes juniors, les étudiants doivent mener un travail de conception, de création et de production d'éléments visuels pour une campagne de communication telle que la couverture d'un événement, la sortie d'un produit ou un travail de positionnement d'une nouvelle marque. Les étudiants doivent répondre aux questions suivantes : **Comment faire passer un message simple par une communication visuelle efficace ? Comment présenter une production graphique à un client en justifiant ses choix esthétiques ?**

Descriptif générique :

Les étudiants doivent :

- Analyser et comprendre la demande du commanditaire, puis sélectionner différents angles de réponse ;
- Mener un travail de réflexion créative en réalisant des croquis ou des planches d'inspiration ;
- Créer et réaliser un ensemble cohérent de productions graphiques comme des affiches, des plaquettes ou des visuels à destination des réseaux sociaux ;
- Présenter les éléments produits en comparant les pistes explorées et en justifiant les choix esthétiques.

Apprentissages critiques :

- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Ressources mobilisées et combinées :

- R1.08 | Production graphique
- R1.09 | Culture artistique
- R1.14 | Représentation et traitement de l'information

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.4. SAÉ 1.04 : Produire un contenu audio et vidéo

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mettre en œuvre les ressources liées à la narration et à l’audiovisuel pour produire des vidéos courtes de vulgarisation ou d’argumentation.
- Mobiliser les ressources liées aux langues vivantes

Une partie **significative** des contenus (par exemple les voix off ou le sous-titrage) sera réalisée en **anglais**.

En tant que producteurs de contenu juniors, les étudiants doivent concevoir et produire des vidéos destinées aux réseaux sociaux de différents pays. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment présenter de manière efficace et percutante une idée ou un concept ?**

Descriptif générique :

Cette SAE permet aux étudiants d’explorer les bases de la production audiovisuelle pour répondre à un objectif de communication simple, dans un contexte international.

Elle permet de découvrir les outils et méthodes de conception de scénario multimédia.

Une partie significative des voix-off, des sous-titres ou incrustations doit être en **anglais** ou dans une autre langue étrangère.

Les étudiants peuvent être amenés à :

- Rédiger une note de conception incluant une note d’intention ou un story-board ;
- Prendre en main le matériel audiovisuel ;
- Réaliser les captations et les montages ;
- Produire des vidéos optimisées pour les usages et supports de diffusion choisis ;
- Justifier auprès du commanditaire les choix narratifs, esthétiques et techniques effectués.
- Adapter le contenu proposé à une audience internationale par le biais de sous-titrage ou de voix off.

Apprentissages critiques :

- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Ressources mobilisées et combinées :

- R1.01 | Anglais
- R1.07 | Écriture multimédia et narration
- R1.10 | Production audio et vidéo
- R1.14 | Représentation et traitement de l’information

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.5. SAÉ 1.05 : Produire un site Web

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Combiner les ressources liées au développement et à l'intégration et comprendre comment elles s'articulent pour automatiser la production de sites web ;
- Sensibiliser à la nécessité de respecter les normes et les bonnes pratiques de l'intégration web ;
- Rendre les étudiants autonomes sur leur poste de travail en maîtrisant leur environnement de développement (édition, validation, inspection du code et hébergement local des sites).

En tant qu'intégrateurs ou développeurs juniors dans une agence Web, les étudiants doivent mener un travail de conception, d'intégration et de développement des vues d'un site Web. Le cahier des charges comprend la description des éléments statiques de l'application et un jeu de données structurées représentant un échantillon des contenus à mettre en ligne. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment produire efficacement un grand nombre de pages Web, valides et accessibles en automatisant autant que possible le travail d'intégration ?**

Descriptif générique :

Les étudiants peuvent suivre la démarche suivante :

- Installer et paramétrer son environnement de développement ;
- Comprendre la nature des contenus à intégrer et des jeux de données fournis ;
- Identifier les éléments présents sur toutes les pages et les éléments produits à partir des données ;
- Intégrer une version statique du site Web se limitant à quelques pages types, puis développer les algorithmes exploitant les données pour générer les vues ;
- ou Définir les différents modèles de pages et les intégrer en utilisant un moteur de template ;
- Mettre en place des feuilles de style CSS ;
- Vérifier la conformité aux normes du W3C et aux recommandations du WCAG ;
- Générer l'ensemble des pages à partir des jeux de données fournis ;
- Mettre le site Web en ligne.

Apprentissages critiques :

- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard

Ressources mobilisées et combinées :

- R1.11 | Intégration
- R1.12 | Développement Web
- R1.13 | Hébergement

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.6. SAÉ 1.06 : Gérer un projet de communication numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mettre en œuvre et combiner les ressources liées la gestion de projet, à la gestion et à l'économie ;
- Mobiliser les ressources liées aux **langues vivantes** et à **l'expression écrite et orale**.

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais ou dans une autre langue. La SAE doit permettre d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

En tant que chargés de projet juniors, les étudiants doivent mener un travail de gestion de projet dans le cadre d'une démarche de communication numérique dans un contexte international. Ils doivent gérer une équipe dont les membres viennent de différents pays, organiser des réunions, proposer un planning et un cahier des charges, et mettre en place les outils pour suivre le bon déroulement du projet. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment mettre en place une gestion de projet efficace pour concevoir et déployer un plan de communication dans un contexte international ?**

Descriptif générique :

En se basant sur un objectif de communication (issu de la SAE1.02 ou fourni par les enseignants), les étudiants doivent mener un travail de gestion de projet pour le déploiement de cette campagne de communication numérique, dans un contexte international.

Les étudiants peuvent ainsi être amenés à :

- Proposer un cahier des charges en lien avec les objectifs de communication ;
- Lister les livrables attendus et les prestataires envisagés ;
- Établir un budget prévisionnel ;
- Concevoir et gérer un planning de travail : réception des livrables, recettage, mise en production ;
- Animer une équipe internationale : réaliser les réunions et en rédiger les comptes rendus ;
- Rendre compte de l'avancement du projet aux commanditaires internationaux : courriers, présentations.

Le contexte international doit conduire les étudiants à s'exprimer, à l'écrit ou à l'oral, en langue étrangère.

Apprentissages critiques :

- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...)
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Ressources mobilisées et combinées :

- R1.01 | Anglais
- R1.02 | Anglais Renforcé ou LV2
- R1.06 | Expression, communication et rhétorique
- R1.15 | Gestion de projet
- R1.16 | Économie, gestion et droit du numérique
- R1.17 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.7. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 1, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition du niveau 1 des compétences de la première année du B.U.T.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition du niveau des compétences ciblé en première année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.3. Fiches Ressources

1.3.1. Ressource R1.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.02 | Concevoir une recommandation de communication numérique
- SAÉ 1.04 | Produire un contenu audio et vidéo
- SAÉ 1.06 | Gérer un projet de communication numérique

Descriptif :

Objectifs : prolonger les acquis de l'enseignement secondaire par l'élargissement des connaissances culturelles du monde anglo-saxon, en particulier les usages du numérique et le monde de l'entreprise :

- Autonomie en matière d'apprentissage de la langue et bonne utilisation des outils de recherche ;
- Compréhension orale d'un langage standard
- Activités de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité, série et film, média d'informations, monde du travail, culture artistique et numérique ;

Un travail de remédiation en autonomie peut être envisagé pour les étudiants en difficulté en les guidant sur l'utilisation d'outils en ligne.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Mots clés :

anglais – expression écrite et orale

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.2. Ressource R1.02 : Anglais Renforcé ou LV2

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.02 | Concevoir une recommandation de communication numérique
- SAÉ 1.06 | Gérer un projet de communication numérique

Descriptif :

LV2 : prolonger les acquis dans la langue concernée et développer l'aisance dans la langue, tout en intégrant la dimension interculturelle. Acquérir des notions de base de la communication interculturelle.

Anglais renforcé : consolider les acquis par de la remédiation ou approfondir les apprentissages dans les 5 compétences langagières (expression orale, expression écrite, compréhension orale, compréhension écrite et expression orale en interaction).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Mots clés :

langue vivante

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.3. Ressource R1.03 : Ergonomie et Accessibilité

Compétence ciblée :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.01 | Auditer une communication numérique

Descriptif :

Objectifs : découvrir l'ergonomie, l'étude des usages et les contraintes liées à l'accessibilité numérique :

- Architecture de l'information ;
- Fondamentaux de l'ergonomie des interfaces et dispositifs numériques (origine, enjeux, typologie, notions) ;
- Démarche centrée utilisateur ;
- Panorama des méthodes d'évaluation qualitatives et quantitatives ;
- Introduction aux référentiels de qualité pour le web.

Apprentissage critique ciblé :

- AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques

Mots clés :

ergonomie – utilisateur – audit

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.4. Ressource R1.04 : Culture numérique

Compétence ciblée :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.01 | Auditer une communication numérique

Descriptif :

Objectif : connaître l'histoire des médias numériques et d'Internet et comprendre les enjeux liés à leurs usages.

Cette ressource présente les transformations sociales, économiques, politiques, voire anthropologiques provoquées par l'émergence et le développement des technologies numériques.

Elle vise à donner des clés pour concevoir des produits numériques prenant en compte leurs enjeux et impacts sociaux.

Elle doit permettre de comprendre les débats actuels et de se projeter dans les évolutions possibles du numérique.

Exemples : généalogie d'Internet, gouvernance d'Internet, protection de la vie privée et société de surveillance, dépendance aux nouvelles technologies, cyberharcèlement, expression de soi et inclusion, intelligence artificielle, masses de données et gouvernance algorithmique, sobriété numérique et enjeux écologiques.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)

Mots clés :

internet – usages numériques – sociologie des médias

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.5. Ressource R1.05 : Stratégies de communication et marketing

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.01 | Auditer une communication numérique
- SAÉ 1.02 | Concevoir une recommandation de communication numérique

Descriptif :

Objectif : permettre aux étudiants de comprendre et d'analyser les enjeux d'une stratégie de communication et de marketing :

- Découverte des enjeux d'une stratégie marketing ;
- Introduction à la démarche marketing (objectifs, cibles, points de contact, etc.) ;
- Introduction au marketing digital (définitions, champs d'action, etc.) ;
- Introduction à l'analyse des médias (panorama des supports médiatiques, etc.).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication

Mots clés :

marketing – marketing digital – analyse des médias

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 25 heures

1.3.6. Ressource R1.06 : Expression, communication et rhétorique

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.02 | Concevoir une recommandation de communication numérique
- SAÉ 1.06 | Gérer un projet de communication numérique

Descriptif :

Objectif : travailler l'expression écrite et orale sous toutes ses formes pour permettre aux étudiants d'interagir et communiquer dans un contexte professionnel :

- Les bases de la communication verbale et non verbale, écrite et orale, en se référant aux grands modèles théoriques de la communication ;
- L'écoute active ;
- La recherche documentaire, l'analyse et la formalisation d'un sujet ou d'un problème, la construction d'un plan, le résumé ;
- L'utilisation de supports de communication (posters, diaporamas, rapports...) de manière professionnelle et efficace, en utilisant les outils numériques adaptés ;
- La rédaction d'écrits professionnels : courriel, compte rendu, relevé de décision.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Mots clés :

expression-communication – structuration du discours

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

1.3.7. Ressource R1.07 : Écriture multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.04 | Produire un contenu audio et vidéo

Descriptif :

Objectif : découvrir et expérimenter les outils et méthodes de conception de scénario multimédia :

- Conception et rédaction d'un concept, d'un scénario ou d'une note d'intention ;
- Découpage technique et story-board ;
- Méthodes d'interview (argumentations, script, rôle) ;
- Structures du récit : techniques narratives, instance, perspective... ;
- L'écriture de scripts (phase/acte, idée, animation, texte à l'écran, contenu voix off, etc.)

Apprentissage critique ciblé :

- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques

Mots clés :

écriture et narration – story-board – script – interview

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.8. Ressource R1.08 : Production graphique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.03 | Produire les éléments d'une communication visuelle

Descriptif :

Objectifs : découvrir les aspects techniques de la production d'images et de la retouche photo en vue de réaliser des compositions graphiques esthétiquement maîtrisées :

- Découverte des logiciels de création graphique matriciels et vectoriels ;
- Passage de la recherche graphique à la production numérique ;
- Compositions graphiques complexes : détourage, colorimétrie, retouche, équilibre et sens de lecture ;
- Conception et réalisation d'éléments graphiques simples.

Apprentissage critique ciblé :

- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels

Mots clés :

infographie – retouche photo – composition

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

1.3.9. Ressource R1.09 : Culture artistique

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.01 | Auditer une communication numérique
- SAÉ 1.03 | Produire les éléments d'une communication visuelle

Descriptif :

Objectifs : fournir aux étudiants les bases d'une culture artistique, pour développer leur sensibilité et leur créativité :

- Culture générale, graphique et plastique (apports théoriques et historiques, courants esthétiques, genres et styles) ;
- Le langage visuel et les constituants de l'image (forme, couleur, composition...);
- Développement de la créativité par une pratique artistique (dessin, arts plastiques, photo...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration

Mots clés :

langage visuel – créativité – arts plastiques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.10. Ressource R1.10 : Production audio et vidéo

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.04 | Produire un contenu audio et vidéo

Descriptif :

Objectif : Amener les étudiants à comprendre comment la vidéo est utilisée pour faire passer des messages et des émotions. Les initier à la prise de vue et au montage audiovisuel en vue de la réalisation de capsules vidéo telles que des interviews ou des tutoriels à destination des réseaux sociaux :

- Introduction à la photographie, à la culture cinématographique et à la grammaire de l’audiovisuel ;
- Prise en main, réglage et utilisation du matériel audiovisuel (photo, vidéo, son, lumière...);
- Captation : prise de vue, cadrage, techniques d’éclairage et de prise de son ;
- Montage : prise en main des logiciels, agencement des plans, rythme ;
- Gestion d’un projet audiovisuel : choix des images et des plans, exportation dans un format adapté.

Apprentissage critique ciblé :

- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)

Mots clés :

prise de vues – prise de son – montage – cadrage – lumière

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

1.3.11. Ressource R1.11 : Intégration

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.05 | Produire un site Web

Descriptif :

Objectif : savoir intégrer des pages Web efficacement et dans le respect des normes :

- Le langage HTML : structuration du contenu, sémantique des balises, normes W3C ;
- Les bases du langage CSS : mise en forme, unités, sélecteurs, styles en cascade, éléments flexibles... ;
- Les bases de l'accessibilité : une partie de la norme WCAG ;
- La création des formulaires ;
- L'intégration de contenus multimédia (image, audio, vidéo...);
- Les outils de développement et de validation HTML / CSS ;
- Les bonnes pratiques (organisation des ressources, conventions d'écriture, comptabilité avec les principaux navigateurs...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples

Mots clés :

intégration – sémantique – accessibilité – mise en forme – inspection – validation

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 25 heures dont 15 heures de TP

1.3.12. Ressource R1.12 : Développement Web

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.05 | Produire un site Web

Descriptif :

Objectif : initier les étudiants aux bases de l'algorithmique et de la programmation en les illustrant avec la génération de pages HTML :

- Représentation des données d'un algorithme (types, variables, tableaux, objets) ;
- Base de l'algorithmique (structures de contrôle et fonctions) ;
- Découverte d'un langage de développement Web ;
- Introduction aux bonnes pratiques (organisation du code et des fichiers, approche Modèle / Vue / Contrôleur (MVC) avec focus sur les vues) ;
- Présentation et configuration des outils de développement, méthodes de débogage et de travail à distance ;
- Introduction éventuelle à l'utilisation d'un moteur de template pour le travail en SAÉ.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées

Mots clés :

développement web – algorithmique – IDE – vues

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

1.3.13. Ressource R1.13 : Hébergement

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.05 | Produire un site Web

Descriptif :

Objectif : comprendre le fonctionnement général d'internet et initier à l'administration de serveurs en gérant son poste de travail :

- Présentation de l'architecture de différents matériels (ordinateurs, tablettes, téléphones...) et découverte de ces éléments au travers des outils et interfaces des différents OS ;
- Découverte des systèmes d'exploitation (processus, système de fichiers, comptes et permissions, lignes de commande) ;
- Présentation d'Internet (historique, acteurs, normalisation) et de son fonctionnement (adressage, routage) ;
- Les applications sur Internet : modèle client/serveur, notion de ports (DNS, HTTP), expérimentation et visualisation des échanges via les outils de développement des navigateurs ;
- Installation et configuration d'un serveur Web local (gestion du service, fichiers de traces, permissions, alias...) ;
- Utilisation de serveurs distants : client FTP, client SSH ;
- Déploiement d'un site Web sur un serveur Web préconfiguré.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard

Mots clés :

hébergement – environnement de travail – système d'exploitation – serveur web

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.14. Ressource R1.14 : Représentation et traitement de l'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.01 | Auditer une communication numérique
- SAÉ 1.03 | Produire les éléments d'une communication visuelle
- SAÉ 1.04 | Produire un contenu audio et vidéo

Descriptif :

Objectifs : comprendre les différentes formes de représentation de l'information et découvrir les bases de la statistique.

Traitement de l'information :

- Caractéristiques de la vision et de l'audition humaine (couleur, espace colorimétrique, acoustique, échelle en dB, fréquences...);
- Les différents modes de représentation de l'information audio : temporel, fréquentiel ;
- Les différents modes de représentation de l'information visuelle : forme d'onde, histogramme, vecteurscope ;
- Numérisation de l'information : numération, échantillonnage, quantification, codage, débit... ;
- Sobriété numérique et codage du son et des images : définition, résolution, poids, débit.

Statistiques :

- Statistiques descriptives : moyenne, écart-type, intervalle de confiance... ;
- Visualisation de données : différentes représentations, fonctions de répartition (déciles, quartiles...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Mots clés :

statistiques – analyse de données – information – numérisation – encodage – compression

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

1.3.15. Ressource R1.15 : Gestion de projet

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.06 | Gérer un projet de communication numérique

Descriptif :

Objectif : permettre aux étudiants de suivre une démarche de gestion de projet classique, de produire les documents de suivi et de gérer les échanges entre les parties prenantes :

- La démarche de gestion de projet : les acteurs, les rôles, le cycle de vie ;
- Le cahier des charges fonctionnel : analyse des besoins, services attendus, fonctions et contraintes, contractualisation ;
- La gestion des tâches : définition, enchaînement, attribution des ressources ;
- Les outils d'ordonnancement : planning, rétro-planning, diagramme de GANTT... ;
- L'usage avancé des outils bureautiques (tableur, traitement de texte, présentation).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...)

Mots clés :

cahier des charges – tâches – planification

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.16. Ressource R1.16 : Économie, gestion et droit du numérique

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.01 | Auditer une communication numérique
- SAÉ 1.06 | Gérer un projet de communication numérique

Descriptif :

Objectif : appréhender le contexte économique des entreprises du numérique et des agences de communication :

- Les différents types d'organisations (entreprises, administrations, organisations à but non lucratif, coopératives) ;
- Les caractéristiques des organisations (finalité, missions, objectifs, ressources...);
- Les principaux indicateurs : indicateurs de performance, d'activité, de rentabilité, de productivité... ;
- Les écosystèmes et les nouveaux modèles économiques (plateformes, réseaux, modèles GAFAM, référencement).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité

Mots clés :

économie numérique – entreprise – organisation – écosystèmes

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.17. Ressource R1.17 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 1.06 | Gérer un projet de communication numérique

Descriptif :

Objectif : la ressource liée au projet personnel et professionnel (PPP) de première année est essentielle et doit permettre à l'étudiant :

- de s'approprier la démarche PPP : connaissance de soi (intérêt, curiosité, aspirations, motivations) et définir une stratégie personnelle permettant la réalisation du projet professionnel ;
 - développer une démarche réflexive et introspective (de manière à découvrir ses valeurs, qualités, motivations, savoirs, savoir-être, savoirs-faire) au travers, par exemple de son expérience et ses centres d'intérêt
 - placer l'étudiant dans une démarche prospective en termes d'avenir, souhait, motivation vis-à-vis d'un projet d'études et/ou professionnel
 - s'initier à la démarche réflexive (savoir interroger et analyser son expérience)
- de s'approprier la formation en ayant une compréhension exhaustive du référentiel de compétences et des éléments le structurant (composantes essentielles, niveaux, apprentissages critiques, famille de situations) ;
 - s'approprier les compétences de la formation – identifier les blocs de compétences
 - référencer les compétences et les associer avec la réalité du terrain
 - découvrir, analyser les parcours B.U.T. de la spécialité
 - accompagner le choix des parcours (type 1 / type 2)
 - préparer son stage et/ou son alternance et/ou son parcours à l'international
 - de faire le lien entre les niveaux de compétences ciblés, les SAÉ et les ressources au programme de chaque semestre ;
- de découvrir les métiers associés à la spécialité et les environnements professionnels correspondants ;
 - faire le lien avec les métiers (fiches ROME – Association article 1)
 - débouchés en fonction du territoire,
 - bassins d'entreprise, réseaux d'entreprise, implantations
 - identifier les métiers en lien avec la formation, en analyser les principales caractéristiques
- de mettre en place une recherche documentaire sur ces métiers ;
- de se positionner sur un des parcours de la spécialité et de comprendre ce que ça implique en termes de pré-requis, de débouchés et de marché du travail ;
- de se projeter dans un environnement professionnel.
 - codes, usages et culture d'entreprise
 - intégration des codes sociaux au niveau France, Europe pour s'ouvrir à la diversité culturelle, ouverture sur la mondialisation socio-économique
 - construire son réseau professionnel : découvrir les réseaux et sensibiliser à l'identité numérique

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
- AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)
- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité
- AC12.02 | Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service

- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web
- AC14.06 | Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC
- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...)
- AC15.04 | Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
- AC15.05 | Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Mots clés :

PPP – domaines et métiers du MMI – portfolio – parcours – référentiel de compétences – identité professionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 5 heures de TP

2. Semestre 2

2.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

2.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

2.2.1. SAÉ 2.01 : Explorer les usages du numérique

Compétence ciblée :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Découvrir le design d'expérience utilisateur et les outils permettant de collecter les attentes et besoins des utilisateurs ;
- Mettre en œuvre les concepts liés aux usages du numérique : logique d'accès, mode de consommation, usages et appropriation ;
- Établir le cahier des charges d'un produit ou d'un service à partir du modèle des attentes et des personæ.

En tant que UX-designers juniors, les étudiants doivent mener un travail d'études des besoins et des attentes des utilisateurs pour concevoir un produit ou un service. Cette étude doit inclure la réalisation d'entretiens utilisateurs en vue de bâtir un modèle des attentes et des personæ. Les étudiants doivent répondre à la question : **Quelles sont les attentes des futurs utilisateurs ? Comment le produit ou service proposé peut-il y répondre ?**

Descriptif générique :

Les étudiants réalisent une étude des besoins et des usages pour un site ou un service web et produisent un cahier des charges ou un dossier d'analyse des attentes.

Pour mener à bien cette étude, les étudiants peuvent être amenés à :

- Analyser les contextes d'usage ;
- Rédiger un guide d'entretien ;
- Organiser et réaliser des entretiens utilisateurs ;
- Analyser les attentes des utilisateurs et produire le modèle des attentes ;
- Rédiger ou présenter les conclusions de l'étude, à destination du commanditaire, sous forme d'un cahier des charges ou d'une recommandation.

Apprentissages critiques :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personæ et des récits utilisateurs (user stories)

Ressources mobilisées et combinées :

- R2.03 | Ergonomie et Accessibilité
- R2.04 | Culture numérique
- R2.16 | Représentation et traitement de l'information

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.2. SAÉ 2.02 : Concevoir un produit ou un service et sa communication

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mobiliser et combiner l'ensemble des ressources des quatre compétences ciblées (concevoir, exprimer, développer et entreprendre) pour concevoir un produit ou un service et réaliser la campagne de communication associée en visant une audience internationale ;
- Mobiliser les ressources liées aux **langues vivantes** et à **l'expression écrite et orale**.

Cette SAE place les étudiants dans une situation rencontrée dans des petites structures, comme des agences de communication ou des PME, qui ont des clients internationaux, par exemple dans le domaine du tourisme, et les amène à :

- Imaginer un produit ou un service innovant ;
- Concevoir et planifier une campagne de communication pour une audience internationale ;
- Imaginer et produire les supports de communication pour ce public ;
- Mettre en place un site vitrine comme support de communication ;
- Réaliser la gestion et le suivi du projet de manière efficace.

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en langue étrangère. La SAE doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

En tant que chargés de communication ou de produit juniors, les étudiants doivent imaginer un produit ou un service, concevoir une campagne de communication pour son lancement et réaliser les supports de communication. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment communiquer efficacement autour de la création d'un produit ou d'un service pour une audience internationale ?**

Descriptif générique :

Les étudiants peuvent être amenés à :

- Concevoir un produit ou un service innovant (dossier de conception, proposition de valeur, ciblage marketing) ;
- Concevoir une campagne de communication (stratégie, plan de communication, présence sur les réseaux sociaux) ;
- Mettre en place un site vitrine en utilisant un CMS ;
- Veiller à la bonne application du droit dans ce projet (CGU, droit d'auteur, droit à l'image) ;
- Rédiger un dossier de production : scénario, note d'intention, plan de travail, autorisation de tournage ;
- Créer les supports de communication adaptés à une cible francophone et internationale : textes, affiches, éléments graphiques ou audiovisuel ;
- Assurer la gestion et le suivi du projet : appel d'offre, budget, document et outils de suivi et de planification ;
- Présenter le projet et/ou ses avancées aux commanditaires (suivi ou recettage du projet) sous forme de présentation ou de comptes rendus.

Apprentissages critiques :

- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité
- AC12.02 | Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service
- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
- AC14.06 | Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC

- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs. . .)
- AC15.04 | Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Ressources mobilisées et combinées :

- R2.01 | Anglais
- R2.02 | Anglais Renforcé ou LV2
- R2.05 | Stratégies de communication et marketing
- R2.06 | Expression, communication et rhétorique
- R2.07 | Écriture multimédia et narration
- R2.08 | Production graphique
- R2.09 | Culture artistique
- R2.10 | Production audio et vidéo
- R2.11 | Gestion de contenus
- R2.16 | Représentation et traitement de l'information
- R2.17 | Gestion de projet
- R2.18 | Économie, gestion et droit du numérique
- R2.19 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.3. SAÉ 2.03 : Concevoir un site web avec une source de données

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Combiner les ressources liées au développement web et à la gestion des bases de données et comprendre comment elles s'articulent pour automatiser la production de pages Web ;
- Approfondir les ressources liées à l'intégration en lien avec les normes et les bonnes pratiques pour produire des pages fluides, valides et accessibles ;
- Découvrir le développement front et approfondir la connaissance du CSS en mettant en place des animations et interactions simples ;
- Découvrir l'administration d'un hébergement web en mettant en ligne un projet web et en veillant à la sécurité des données.

En tant que développeurs web juniors, les étudiants doivent concevoir un site web relié à une base de données comme par exemple un catalogue de produits organisé par catégories ou mots-clés. Ce site doit présenter de manière lisible et ergonomique les données stockées et permettre de naviguer au sein de celles-ci. Il doit permettre aux utilisateurs d'ajouter des contenus par exemple en postant des commentaires ou en réservant un produit. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment consulter de manière fluide des contenus stockés dans une base de données et permettre aux utilisateurs d'interagir avec ces contenus ?**

Descriptif générique :

Les étudiants doivent concevoir un site web lié à une source de données et permettant des interactions simples avec celle-ci.

Une attention particulière sera portée à l'accessibilité des pages produites, au positionnement précis des différents éléments et à leur intégration qui doit être fluide et inclure des interactions simples.

Les éléments demandés aux étudiants peuvent inclure de manière non exhaustive :

- La modélisation des données ;
- Une base de données contenant les données exploitées ;
- Une liste de requêtes SQL permettant au site de fonctionner ;
- La modélisation des traitements c'est-à-dire de l'enchaînement des pages et des requêtes ;
- Des formulaires pour l'ajout de données et le code permettant de traiter des données ;
- Des feuilles de style CSS fluides incluant des animations ;
- Quelques scripts côté client pour rendre le site interactif ;
- Le site Web complet en ligne (hébergement avec BDD) avec une gestion des droits d'accès aux différents répertoires ;
- Un plan de migration / sauvegarde du site.

Apprentissages critiques :

- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web

Ressources mobilisées et combinées :

- R2.12 | Intégration
- R2.13 | Développement Web
- R2.14 | Système d'information
- R2.15 | Hébergement

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.4. SAÉ 2.04 : Construire sa présence en ligne

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : Construire sa présence professionnelle en ligne en veillant à :

- Analyser l'existant et comprendre le marché de l'emploi lié au domaine d'activité ;
- Mettre en ligne ses productions personnelles sur des sites dédiés ou un site personnel ;
- Augmenter sa visibilité et promouvoir ses compétences.

En tant que freelances ou auto-entrepreneurs, les étudiants mènent une réflexion sur leur présence en ligne et leur positionnement en tant que futurs professionnels. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment être visible et crédible auprès de clients et d'acteurs du secteur ?**

Descriptif générique :

L'étudiant doit réfléchir à la manière dont il souhaite être présent en ligne. Cela peut commencer par une analyse de l'existant, tant pour lui que pour des profils similaires. Il est intéressant d'étudier les outils à disposition (réseaux sociaux spécialisés, développement d'un site web, CMS...).

L'étudiant peut ensuite faire un choix de présence en ligne, doit être capable de l'argumenter et de le mettre en place efficacement.

Une réflexion sur la manière de mettre en avant ses compétences, ses réalisations doit être mise en place.

Apprentissages critiques :

- AC15.05 | Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Ressources mobilisées et combinées :

- R2.06 | Expression, communication et rhétorique
- R2.19 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.5. STAGE : Stage

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de découverte facultatif d'une durée maximale de 4 semaines.

Ce stage est une première mise en situation dans un milieu professionnel avec un projet de découverte pouvant mobiliser les compétences du niveau 1.

Il peut correspondre à un tremplin pour préparer une alternance dès le BUT2, selon les possibilités offertes par le département et les parcours proposés.

Apprentissages critiques :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
- AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)
- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité
- AC12.02 | Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service
- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web
- AC14.06 | Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC
- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...)
- AC15.04 | Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
- AC15.05 | Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

2.2.6. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 2, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition du niveau 1 des compétences de la première année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de première année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littéraire, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la première année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.3. Fiches Ressources

2.3.1. Ressource R2.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : Développer la connaissance des médias de pays anglophones et permettre à l'étudiant de débattre, argumenter sur des thèmes liés aux usages numériques :

- Développement de l'expression orale tant spontanée que continue ;
- Développement de l'autonomie dans l'apprentissage par des pratiques spécifiques ;
- Production de contenus en anglais :
 - Rédaction de notes de synthèse ;
 - Présentation à l'oral sur des sujets variés ;
 - Rédiger en anglais pour répondre à un objectif de communication ;
- Activités de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité, série et film, média d'informations, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité
- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques

Mots clés :

anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.2. Ressource R2.02 : Anglais Renforcé ou LV2

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

LV2 : développer l'aisance dans les compétences orales et initier à la langue professionnelle. S'approprier les techniques de présentation tant orales qu'écrites.

Anglais renforcé : consolider les acquis par de la remédiation soit à approfondir les apprentissages dans les 5 compétences langagières (expression orale, expression écrite, compréhension orale, compréhension écrite et expression orale en interaction) tout en ciblant les spécificités de la formation.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité
- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques

Mots clés :

langue vivante

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

2.3.3. Ressource R2.03 : Ergonomie et Accessibilité

Compétence ciblée :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.01 | Explorer les usages du numérique

Descriptif :

Objectif : découvrir les fondamentaux du design d'expérience et de l'accessibilité numérique :

- Évaluation d'un dispositif numérique ;
- Méthodes de collecte et d'analyse qualitatives et quantitatives ;
- Méthodes d'audit de la qualité (normes et référentiels) ;
- Méthodes d'audit d'accessibilité (fonctionnel, graphique, multimédia...);
- Construction de personæ et de récits utilisateurs.

Apprentissage critique ciblé :

- AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personæ et des récits utilisateurs (user stories)

Mots clés :

ergonomie – accessibilité – design d'expérience

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.4. Ressource R2.04 : Culture numérique

Compétence ciblée :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.01 | Explorer les usages du numérique

Descriptif :

Objectif : comprendre et analyser les usages des médias numériques en s'appuyant sur les courants théoriques des sciences de l'information et de la communication (empirisme américain, cultural studies, sociologie des usages, Internet studies...) :

- Les logiques d'accès à l'information et les modes de consommation de contenus numérisés ;
- Les logiques de l'innovation technologique et leur articulation avec les attentes et usages sociaux.

Exemples de notions pouvant être abordées : déterminismes technique et social, conception et utilisation, diffusion et adoption, usages et appropriation, médiation, progrès versus innovation, solutionnisme technique, fracture numérique et inclusion...

Apprentissage critique ciblé :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)

Mots clés :

information et communication – usages – attentes

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.5. Ressource R2.05 : Stratégies de communication et marketing

Compétence ciblée :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : initier les étudiants à la stratégie de communication en vue de concevoir ou promouvoir un service ou un produit :

- Introduction à la stratégie de communication (problématique, message, plan de communication) ;
- Introduction à l'analyse sémiotique ;
- Initiation à la conception d'un produit ou d'un service ;
- Comprendre les enjeux de la communication externe des organisations (valeurs, image de marque, communication événementielle, relations publiques, relations presse, l'expérience client, etc.) ;
- Comprendre l'histoire et l'actualité de la publicité (annonceur, régie publicitaire, agence média, média, etc.).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité
- AC12.02 | Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication

Mots clés :

plan de communication – stratégie de communication – sémiotique – publicité

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.6. Ressource R2.06 : Expression, communication et rhétorique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication
- SAÉ 2.04 | Construire sa présence en ligne

Descriptif :

Objectif : produire un écrit communicationnel argumenté et définir un cadre de production de contenus dans une stratégie de communication digitale :

- Biais cognitifs et esprits critique : influence sur la communication personnelle et interpersonnelle ;
- Travail sur la prise de parole en public ;
- Argumentation dans la communication écrite ;
- Production maîtrisée d'écrits professionnels courants tels que courriers, comptes rendus, relevés de décisions, rapports.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Mots clés :

expression – communication – argumentation

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.7. Ressource R2.07 : Écriture multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : écrire pour le web avec pertinence, qualité et efficacité :

- Ligne éditoriale : comprendre les éléments attendus et les appliquer en adaptant son écriture ;
- Spécificités de l'écriture pour le web : structuration du contenu, contraintes rédactionnelles, écriture collaborative, interactive et hypertextuelle.

Apprentissage critique ciblé :

- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques

Mots clés :

écriture – structuration de l'information – charte éditoriale

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.8. Ressource R2.08 : Production graphique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : approfondir les aspects techniques de la production graphique en vue de produire des contenus et maquettes graphiques visuellement pertinents et techniquement adaptés :

- Étude approfondie des logiciels de création graphique ;
- Design et production de maquettes et interfaces Web (UI) respectant une identité visuelle ;
- Conception et réalisation d'éléments graphiques en lien avec une identité visuelle ;
- Traitement typographique des productions ;
- Optimisation des médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion.

Prérequis :

- R2.09 | Culture artistique

Apprentissages critiques ciblés :

- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)

Mots clés :

production graphique – maquette graphique

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

2.3.9. Ressource R2.09 : Culture artistique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectifs : compléter la culture graphique des étudiants, pour les amener à faire des propositions esthétiques réfléchies et justifiées :

- Communication visuelle (hiérarchie des informations, composition, sens de lecture, rythmes, typographie, couleur...);
- Initiation à la création d'identités visuelles (pistes graphiques et planches d'inspiration);
- Définition et choix des éléments d'une identité visuelle (typos, couleurs, photos...);
- Développement de la créativité par des travaux graphiques (logos, pictogrammes, illustrations...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels

Mots clés :

identité visuelle – logotypes – pistes graphiques – planches d'inspiration

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.10. Ressource R2.10 : Production audio et vidéo

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : approfondir les techniques abordées au S1 pour la production audiovisuelle :

- Écriture d'un scénario, développement d'une narration qui répond à une commande ;
- Conception d'un story-board (dessin / photographie) pour préparer un tournage ;
- Choix et paramétrage du matériel pour une captation optimale ;
- Réalisation des prises de vue et de son ;
- Préparation des médias et dérushage et optimisation avant montage ;
- Montage d'une vidéo post-produite et optimisation du rendu (montage, étalonnage, mixage) ;
- Intégration d'éléments additionnels (son, image, commentaires, sous-titres) ;
- Exportation du montage en adaptant les formats au canal de diffusion.

Prérequis :

- R2.02 | Anglais Renforcé ou LV2

Apprentissages critiques ciblés :

- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Mots clés :

scénario – story board – montage – post-production

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

2.3.11. Ressource R2.11 : Gestion de contenus

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : savoir déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS :

- Découverte des fonctionnalités basiques d'un CMS via les différents rôles ;
- Installation et personnalisation de thèmes existants ;
- Installation et personnalisation d'extensions existantes ;
- Intégration de contenus (textes, vidéos, etc..).

Prérequis :

- R2.14 | Système d'information

Apprentissage critique ciblé :

- AC14.06 | Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC

Mots clés :

gestion de contenu – CMS

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

2.3.12. Ressource R2.12 : Intégration

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.03 | Concevoir un site web avec une source de données

Descriptif :

Objectif : maîtriser l'intégration Web et le positionnement précis des éléments :

- Langage CSS : mise en page avancée (positionnement, éléments flexibles, grilles...);
- Langage CSS : transitions, transformation, effets de survol, menus déroulants;
- Accessibilité : une partie de la norme WCAG;
- Découverte de la programmation événementielle : gestion des interactions simples;
- Découverte de plugins JS (carrousel, fenêtre modale, zoom, défilement...);
- Introduction à l'usage d'un framework CSS.

Apprentissage critique ciblé :

- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples

Mots clés :

intégration – mise en page – transition – interaction – accessibilité

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

2.3.13. Ressource R2.13 : Développement Web

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.03 | Concevoir un site web avec une source de données

Descriptif :

Objectif : découvrir la programmation Web côté serveur et les interactions avec une base de données :

- Introduction au modèle de conception MVC (focus sur les modèles et l'accès aux données) ;
- Découverte d'une librairie permettant l'accès à une base de données ;
- Gestion des échanges de données client / serveur et validation des données côté serveur ;
- Compléments algorithmiques ;
- Outils et méthodes de débogage.

Prérequis :

- R2.14 | Système d'information

Apprentissages critiques ciblés :

- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web

Mots clés :

développement web – client/serveur – accès aux données

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 15 heures de TP

2.3.14. Ressource R2.14 : Système d'information

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.03 | Concevoir un site web avec une source de données

Descriptif :

Objectif : modéliser les données d'un système d'information et utiliser un système de gestion de base de données :

- Analyse et modélisation des données du modèle conceptuel au modèle physique des données ;
- Langage de définition et de manipulation de données (SQL) ;
- Exploitation de systèmes de gestion de base de données relationnelles et des outils liés (console, logiciel client, interface web) ;
- Introduction aux formats d'échange (CSV, XML, JSON...) et sauvegarde / migration de bases de données.

Apprentissage critique ciblé :

- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web

Mots clés :

base de données – SQL – entité – relation

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.15. Ressource R2.15 : Hébergement

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.03 | Concevoir un site web avec une source de données

Descriptif :

Objectif : approfondissement des connaissances réseaux et initiation à l'administration d'hébergements web :

- Réseaux : adressage IP, masque, passerelle, DHCP, NAT, proxy, cache Web ;
- Présentation des principales technologies d'accès au réseau, de leurs caractéristiques et des évolutions à venir ;
- Installation et exploitation d'un hébergement Web : configuration, droits d'accès, fichiers de log, outils de statistiques, hôtes virtuels ;
- Présentation des différents types d'hébergement : machines virtuelles, serveurs dédiés, offres cloud, CDN ;
- Introduction à la sécurité : notions de chiffrement, certificats et mise en œuvre HTTPS, clés SSH, SFTP.

Apprentissage critique ciblé :

- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard

Mots clés :

hébergement – réseaux – sécurité

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.16. Ressource R2.16 : Représentation et traitement de l'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.01 | Explorer les usages du numérique
- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectifs : comprendre les enjeux de la théorie de l'information, de la compression et des formats numériques. Approfondir les bases de la statistique.

Traitement de l'information :

- Théorie de l'information : information, entropie, contenu informatif, codage associé ;
- Base de la compression : objectifs, types de redondances, taux de compression, qualité et vitesse de restitution, méthodes à base de dictionnaire ;
- Le son numérique : formats non compressés et compressés, traitements simples ;
- L'image numérique : bitmap, vectorielle, palettes de couleur, transparence, mode de transmission, entrelacement, formats non compressés et compressés, traitements simples.

Statistiques :

- Analyse de données : covariance, droite de régression, analyse des correspondances ;
- Visualisation de données : lissage de données temporelles (moyennes glissantes, régression, Algorithme de Savitzky-Golay...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

Mots clés :

statistiques – visualisation de données – théorie de l'information – compression

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.17. Ressource R2.17 : Gestion de projet

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : découvrir la dimension financière de la gestion de projet. Améliorer la gestion de projet en prenant en compte les risques, les délais et les coûts et en s'adaptant aux contraintes externes :

- La proposition de valeur : analyse de l'existant, veille informationnelle, réponses aux attentes, tarification... ;
- La gestion des délais : détermination des délais et de la faisabilité, contrôle du temps et ajustement ;
- La gestion des coûts et des risques : types de coûts, estimation et suivi des coûts, chiffrage des aléas... ;
- Les parties prenantes : gestion d'équipe, contractualisation, choix des prestataires.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...)

Mots clés :

proposition de valeur – délais – coûts – risques – contrats

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.18. Ressource R2.18 : Économie, gestion et droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication

Descriptif :

Objectif : introduire les principales notions du droit du numérique et présenter les enjeux sociétaux qui leur sont liés :

- Bases juridiques ;
- Propriété intellectuelle ;
- Droit patrimonial et droit moral ;
- Droit d’auteur ;
- Droit à l’image ;
- Approche de la propriété industrielle (marque , brevet, dessins et modèles) ;
- Nom de domaine et sites internet.

Quelques notions peuvent être approfondies dans les SAE :

- Droit des contrats ;
- Licences CC ;
- Mentions légales (CGV et CGU) ;
- Approche du droit de la responsabilité.

Apprentissage critique ciblé :

- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d’innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs. . .)

Mots clés :

droit – propriété intellectuelle – droit à l’image

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.19. Ressource R2.19 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 2.02 | Concevoir un produit ou un service et sa communication
- SAÉ 2.04 | Construire sa présence en ligne

Descriptif :

Objectif : Préparer les outils de professionnalisation et travailler ses supports de communication :

- Création d'outils de communication (CV, carte de visite, présentation formelle et informelle, début e-portfolio, utilisation des réseaux sociaux professionnels, lettre de motivation) + développement du réseau (création d'une carte réseau)
- Visites (+interview) dans fab labs, incubateurs... et les dispositifs universitaires propres à l'innovation et à l'entrepreneuriat
- E-réputation (les enjeux, cycle de la e-réputation, l'identité numérique, les outils de veille, les réseaux sociaux professionnels...)
- Appréhender la démarche clé pour instaurer une stratégie de personal branding, apprendre à mettre en place une veille digitale pour contrôler son image sur internet.
- S'approprier la démarche PPP : connaissance de soi (intérêt, curiosité, aspirations, motivations), accompagner les étudiants dans la définition d'une stratégie personnelle permettant la réalisation du projet professionnel
 - développer une démarche réflexive et introspective (de manière à découvrir ses valeurs, qualités, motivations, savoirs, savoir-être, savoirs-faire) au travers, par exemple de son expérience et ses centres d'intérêt
 - placer l'étudiant dans une démarche prospective en termes d'avenir, souhait, motivation vis-à-vis d'un projet d'études et/ou professionnel
 - s'initier à la démarche réflexive (savoir interroger et analyser son expérience)
- S'approprier la formation
 - s'approprier les compétences de la formation – identifier les blocs de compétences
 - référencer les compétences et les associer avec la réalité du terrain
 - découvrir, analyser les parcours B.U.T. de la spécialité
 - accompagner le choix des parcours (type 1 / type 2)
 - préparer son stage et/ou son alternance et/ou son parcours à l'international
- Découvrir les métiers et connaître le territoire
 - faire le lien avec les métiers (fiches ROME – Association article 1)
 - débouchés en fonction du territoire,
 - bassins d'entreprise, réseaux d'entreprise, implantations
- Se projeter dans un environnement professionnel
 - codes, usages et culture d'entreprise
 - intégration des codes sociaux au niveau France, Europe pour s'ouvrir à la diversité culturelle, ouverture sur la mondialisation socio-économique
 - construire son réseau professionnel : découvrir les réseaux et sensibiliser à l'identité numérique

Apprentissages critiques ciblés :

- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
- AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
- AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
- AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
- AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
- AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)
- AC12.01 | Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité

- AC12.02 | Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service
- AC12.03 | Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- AC12.04 | Proposer une stratégie de communication
- AC13.01 | Ecrire pour les médias numériques
- AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels
- AC13.04 | Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- AC13.05 | Designer une interface web (wireframes, UI)
- AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
- AC14.01 | Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- AC14.02 | Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples
- AC14.03 | Générer des pages Web à partir de données structurées
- AC14.04 | Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
- AC14.05 | Modéliser les données d'une application Web
- AC14.06 | Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC
- AC15.01 | Gérer un projet avec une méthode classique
- AC15.02 | Budgéter un projet et suivre sa rentabilité
- AC15.03 | Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs. . .)
- AC15.04 | Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
- AC15.05 | Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
- AC15.06 | Interagir au sein des organisations
- AC15.07 | Produire un message écrit ou oral professionnel

Mots clés :

PPP – personal branding – e-réputation – CV – fab labs – innovation – entrepreneuriat

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 5 heures de TP

Chapitre 4.

Parcours : Création Numérique

1. Semestre 3

1.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAE 3 Crea.01 Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information	SAE 3.02 Produire des contenus pour une communication pluri-média	SAE 3 Crea.03 Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé	PORTFOLIO Portfolio	R3.01 Anglais	R3.02 Anglais Renforcé ou LV2	R3.03 Design d'expérience	R3.04 Culture numérique	R3 Crea.05 Stratégies de communication et marketing	R3.06 Référencement	R3.07 Expression, communication et rhétorique	R3.08 Écriture multimédia et narration	R3 Crea.09 Création et design interactif (UI)	R3.10 Culture artistique	R3.11 Audiovisuel et Motion design	R3.12 Développement Front et intégration	R3 Crea.13 Gestion de contenus avancée	R3.14 Déploiement de services	R3.15 Représentation et traitement de l'information	R3.16 Gestion de projet	R3.17 Economie, gestion et droit du numérique	R3.18 Projet Personnel et Professionnel	
Comprendre	AC21.01		X		X					X													X	
	AC21.02		X		X				X		X												X	
	AC21.03			X	X																X		X	
	AC21.04	X			X			X															X	
	AC21.05	X			X			X															X	
Concevoir	AC22.01	X			X				X	X													X	
	AC22.02	X			X			X															X	
	AC22.03		X		X					X													X	
	AC22.04		X		X						X												X	
	AC22.05		X		X						X												X	
Exprimer	AC23.01		X		X	X	X						X										X	
	AC23.02		X	X	X									X	X								X	
	AC23.03		X		X									X	X								X	
	AC23.04		X		X								X			X							X	
	AC23.05		X	X	X											X				X			X	
	AC23.06			X	X									X		X							X	
Développer	AC24.01	X		X	X												X						X	
	AC24.02	X			X													X			X		X	
	AC24.03			X	X												X						X	
	AC24.04	X			X													X					X	
	AC24.05	X			X												X		X				X	
	AC24.06	X			X													X					X	
Entreprendre	AC25.01	X			X																X		X	
	AC25.02	X			X																	X	X	
	AC25.03	X	X		X																		X	
	AC25.04		X		X	X	X					X											X	
	AC25.05		X		X	X	X					X											X	
	AC25.06	X	X		X																	X	X	
Volume total						15	10	15	15	15	15	15	10	15	20	20	35	20	20	20	15	15	10	300
Dont TP						10	5	5	0	0	10	5	5	10	10	10	20	10	10	10	5	0	5	130
Adaptation Locale (SAE)			80																					80
Adaptation Locale (Ressources ou SAE)													50											50
TP Adaptation locale													20											20

1.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

1.2.1. SAÉ 3.Crea.01 : Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : combiner les ressources liées au développement web, au design d'expérience et à la gestion de projet pour concevoir et développer des parcours utilisateurs.

En tant qu'intégrateurs web et UX-designers, les étudiants doivent analyser le cahier des charges d'une application ou d'un site web, identifier les parcours utilisateurs, avant d'en développer les fonctionnalités en répondant à la question : **Comment mettre en place un site web offrant une expérience utilisateur de qualité ?**

Les étudiants du parcours "Création Numérique" doivent modéliser le système d'information et ses fonctionnalités, en réaliser une maquette interactive, puis utiliser un système de gestion de contenus pour mettre en place les parcours utilisateurs définis. Ils porteront une attention particulière à **la mise en page des interfaces intégrées et à leur adaptabilité** (aspects "responsive").

Descriptif générique :

A partir du cahier des charges fonctionnel d'une application ou d'un service web, les étudiants doivent identifier et décrire des parcours utilisateurs, en vue d'optimiser ou d'améliorer l'expérience utilisateur et produire une recommandation ergonomique pour son développement. Ils doivent ensuite concevoir les interfaces du site web, en détailler les fonctionnalités et prototyper les cheminements des utilisateurs, c'est-à-dire la logique de l'application, par exemple avec des maquettes interactives. Enfin, ils doivent intégrer une partie de l'application à l'aide d'un système de gestion de contenus, en adaptant les caractéristiques du système d'information.

Cette SAE doit permettre de mettre en œuvre une démarche de gestion de projet permettant d'intégrer des changements dans le cahier des charges, dans une démarche d'amélioration continue. L'application conçue doit être hébergée de manière sécurisée.

L'intégration et le développement de l'application sont réalisés en utilisant un CMS dont il faudra adapter le système d'information et les vues ou à partir d'une application existante dont le code devra être adapté aux besoins. Dans tous les cas, on se limitera à des données simples (fiche produit, fiche réservation).

Les rendus peuvent inclure :

- l'application mise en ligne à l'aide d'un CMS ;
- les types de données personnalisés créés au sein du CMS ;
- les modèles de pages et thèmes créés ;
- l'analyse des usages, la recommandation ergonomique ;
- les éventuelles maquettes interactives ;
- les documents de suivi de projet.

Exemples d'applications : navigation au sein d'un catalogue ou d'une offre de service ; tunnel de réservation ou d'achat ; outils de commentaire ou d'évaluation sur un blog...

Apprentissages critiques :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office

- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.03 | Design d'expérience
- R3.04 | Culture numérique
- R3.12 | Développement Front et intégration
- R3.Crea.13 | Gestion de contenus avancée
- R3.14 | Déploiement de services
- R3.16 | Gestion de projet
- R3.17 | Economie, gestion et droit du numérique
- R3.18 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.2. SAÉ 3.02 : Produire des contenus pour une communication plurimédia

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mobiliser et combiner l'ensemble des ressources des quatre compétences ciblées (comprendre, concevoir, exprimer et entreprendre) pour produire les contenus d'une communication plurimédia en visant une audience internationale ;
- Comprendre le contexte et les enjeux dans laquelle la communication envisagée se situe ;
- Produire des contenus rédactionnels, graphiques ou audiovisuels cohérents avec la stratégie ;
- Défendre et argumenter les choix proposés au commanditaire.

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en langue étrangère. La SAE doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

En tant que producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail de conception et de production de contenu en lien avec une stratégie de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : **Comment produire des contenus efficaces et pertinents dans le cadre d'une communication plurimédia dans un contexte international ?**

Descriptif générique :

A partir d'une situation de communication donnée, les étudiants doivent analyser le contexte, en comprendre les enjeux et définir une stratégie plurimédia. Cela implique par exemple et de manière non exhaustive, de définir une ligne éditoriale, une identité visuelle, un plan de communication, la liste de contenus à produire.

Dans une seconde phase, les étudiants doivent produire les médias correspondant à la stratégie définie. Ces médias doivent être de nature variée et solliciter l'ensemble des ressources de la compétence "exprimer". Les étudiants doivent penser leurs opérations pour une cible francophone et internationale.

Exemples de mise en œuvre : production d'un documentaire web, mise en place d'une campagne de communication pour un événement ou une marque, création d'un site et de supports de communication pour une association...

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.01 | Anglais
- R3.02 | Anglais Renforcé ou LV2
- R3.Crea.05 | Stratégies de communication et marketing
- R3.06 | Référencement

- R3.07 | Expression, communication et rhétorique
- R3.08 | Écriture multimédia et narration
- R3.Crea.09 | Création et design interactif (UI)
- R3.10 | Culture artistique
- R3.11 | Audiovisuel et Motion design
- R3.15 | Représentation et traitement de l'information
- R3.17 | Economie, gestion et droit du numérique

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.3. SAÉ 3.Crea.03 : Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : les données sont de plus en plus présentes dans le monde de l'entreprise ou des services. Elles permettent d'enrichir une information, mais servent aussi d'outil de communication.

A partir de jeux de données, cette SAE mobilise les ressources liées à l'analyse de données, à la production graphique, à l'intégration et au développement front et amène les étudiants à :

- Analyser des données pour en extraire des indicateurs ou les informations pertinentes ;
- Proposer un site web permettant la visualisation de ces données ;
- Compléter ce site web par la production d'éléments de communication visuelle sur différents supports.

En tant que graphistes ou producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail d'analyse et d'interprétation d'un jeu de données, une réflexion sur les éléments caractéristiques de ces données et produire des visualisations afin d'appuyer un message de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : **Comment concevoir des visualisations de données apportant une information pertinente et conforme à un objectif de communication ?**

Descriptif générique :

Il s'agit de comprendre et analyser des jeux de données bruts, fournis par les enseignants ou issus de sources de données ouvertes, éventuellement géolocalisées, puis d'en extraire des indicateurs statistiques pertinents, répondant à un objectif de communication.

Les données et indicateurs sont ensuite utilisés pour obtenir une représentation visuelle pertinente qui doit faciliter la compréhension des données, donner du sens aux données.

Les étudiants doivent choisir entre les différents types de représentations (courbes, diagrammes, animations, cartes...).

Les étudiants conçoivent ensuite un site web permettant la diffusion des données tout en les mettant en valeur.

Le travail est complété par la production d'éléments de communication visuelle en veillant à la qualité et la diversité des productions proposées, tant sur le plan visuel et esthétique que sur la lisibilité des informations.

Apprentissages critiques :

- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.Crea.09 | Création et design interactif (UI)
- R3.10 | Culture artistique
- R3.11 | Audiovisuel et Motion design
- R3.12 | Développement Front et intégration
- R3.15 | Représentation et traitement de l'information

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.4. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 3, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition des niveaux de compétences de la seconde année du B.U.T. et relativement au parcours suivi.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition des niveaux de compétences ciblées en deuxième année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation tout en intégrant la spécificité du parcours suivi.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.3. Fiches Ressources

1.3.1. Ressource R3.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : développer la pratique de l'anglais dans un cadre professionnel :

- Analyses d'offres de stages ou d'emplois ;
- Présentations professionnelles :
 - à l'écrit : CV, lettre de motivation, portfolio de réalisations ;
 - À l'oral : job interview, job dating, vidéo de présentation ;
- Communications en anglais au sein d'organisations (réunions, conférences) ;
- Maîtrise du vocabulaire technique :
 - Recherche documentaire et veille technologique autour des médias et technologies numériques (lecture et notes de synthèse) ;
 - Compréhension et exploitation de tutoriels et documentations techniques ;
- Production de contenus conformes à un objectifs de communication ;
- Activités de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité, série et film, média d'informations, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

anglais – recherche documentaire – CV en anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.2. Ressource R3.02 : Anglais Renforcé ou LV2

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

LV2 - Anglais renforcé

- En se basant sur les acquis de la ressource R202 développer l'aisance dans les compétences orales et continuer à acquérir la langue professionnelle ;
- S'approprier les techniques de présentation tant orales qu'écrites ;
- Trouver et analyser une offre de stage ou d'emploi ;
- Préparer ses productions professionnelles (CV, lettre de motivation, portfolio de réalisations, CV vidéo) ;
- Préparer sa communication orale (job interview, job dating) ;
- Etre capable d'intervenir au sein d'organisations (réunions, conférences...);
- Faire de la recherche documentaire et de la veille technologique sur les innovations et savoir en rendre compte de manière synthétique et pertinente (note de synthèse) ;
- Produire des médias en anglais ou LV2 pour répondre à la cible ;
- Comprendre et mettre en application un tutoriel de production multimédia complexe (web design, audiovisuel) en temps limité ;
- Rendre compte de la cible d'un projet multimédia (personae, scénario d'utilisation en anglais ou LV2) ;
- Travail sur des contenus spécialisés dans les nouvelles technologies ;
- Thématiques possibles en lien avec les autres ressource : publicité, séries et films, news media, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

LV2 – Anglais renforcé – présentation écrite et/ou orales

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.3. Ressource R3.03 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : Mise en place d'une démarche de production d'interfaces numériques centrée utilisateur :

- Introduction au design d'expérience utilisateur : définition, concepts, modèles ;
- Processus de conception : étapes clés, planification, acteurs ;
- Création de personæ, identification et création de parcours utilisateurs, formalisation de livrables ;
- Proposition de maquettes fonctionnelles (wireframes).

Il est souhaitable de montrer les passerelles et distinctions entre le design d'expérience et le design interactif (R3.09).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)

Mots clés :

personæ – parcours utilisateur – maquette fonctionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.4. Ressource R3.04 : Culture numérique

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre l'écosystème des médias pour concevoir une stratégie médiatique.

Comprendre les médias, leurs effets et leurs enjeux politiques dans le contexte d'une culture numérique en s'appuyant sur les grands courants théoriques.

Exemples : information-désinformation, propagande, participation, fan studies, transmedia/plurimedia, deepmedia, gamification

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)

Mots clés :

information – communication – transmédia – plurimédia

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.5. Ressource R3.Crea.05 : Stratégies de communication et marketing

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : produire une stratégie de communication digitale :

- La recommandation stratégique ;
- Les médias sociaux et leurs spécificités (formats éditoriaux, contenus, cibles) et leur complémentarité ;
- Les tendances émergentes dans la communication digitale ;
- Synergie des moyens d’actions (marketing, charte éditoriale, référencement...) dans le déploiement d’une stratégie de communication.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d’un acteur, d’une organisation au regard d’un secteur ou d’un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d’action)

Mots clés :

identité – image de marque – médias sociaux

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.6. Ressource R3.06 : Référencement

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : acquérir les fondamentaux du SEO :

- Liens entre l'acquisition de trafic et les modèles économiques ;
- Les canaux d'acquisition de trafic et l'importance du référencement naturel ;
- Le fonctionnement des moteurs de recherche ;
- Les visiteurs (personæ) et leurs intentions de recherche ;
- Le positionnement d'un site et l'optimisation des contenus en vue de son référencement ;
- Maîtrise des informations apparaissant dans les résultats des moteurs de recherche ;
- Analyse de trafic ;
- Outils statistiques pour évaluer la pertinence d'une stratégie de référencement naturel.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux

Mots clés :

référencement – positionnement – analyse de trafic – SEO

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.7. Ressource R3.07 : Expression, communication et rhétorique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : connaître et utiliser les outils d'expression et de communication dans le contexte d'un groupe :

- Dynamique de groupe, les outils de l'intelligence collective, ateliers de créativité, la décision en groupe ;
- La réunion : l'organiser, l'animer, y intervenir ;
- Des écrits professionnels complexes (rapport, compte-rendus...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

dynamique de groupe – animation de réunions – écrits professionnels

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.8. Ressource R3.08 : Écriture multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : produire un contenu informationnel pour le web :

- L'objectivité d'un discours ou d'un contenu et ses limites ;
- Les différents formats et styles de narration et leurs usages ;
- La conception de contenus journalistiques et documentaires ;
- Les différentes formes de contenus (rédactionnels, audiovisuels et sonores) et leur combinaison.

Exemples de production : podcasts, articles, documentaires web, reportages vidéos, reportages sonores, etc.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia

Mots clés :

écriture journalistique – écriture documentaire

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.9. Ressource R3.Crea.09 : Création et design interactif (UI)

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Crea.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

Descriptif :

Objectif : maîtriser les aspects techniques de la production graphique pour la conception et la création interfaces web interactives :

- Design et création d'interfaces web modulables (UI) incluant les esquisses et les grilles pour différentes résolutions ;
- Création des éléments d'une charte graphique (grilles, typographies, nuancier...);
- Conception graphique et prototypage des interactions et des animations d'une interface web en lien avec une recommandation UX ;
- Application des normes d'accessibilité aux designs et maquettes produites ;
- Création d'éléments complémentaires pour le déploiement d'une charte graphique (habillages, logotypes, pictogrammes...);
- Outils et méthodes pour la gestion du processus de création.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

design interactif – UI – design system

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.10. Ressource R3.10 : Culture artistique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Crea.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

Descriptif :

Objectifs : approfondir la culture graphique et esthétique des étudiants, pour les amener à comprendre les enjeux du design interactif et du design d'information :

- Culture graphique : typographie, design interactif, design d'information ;
- Veille graphique et culturelle (revues spécialisées, musées, médias sociaux spécialisés...);
- Sémiotique : matérialiser des concepts en utilisant des techniques graphiques ;
- Approfondissement de la notion d'identité visuelle et création de chartes graphiques complètes ;
- Développement de la créativité par des travaux liés à la création graphique et au design information.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)

Mots clés :

culture graphique – design interactif et design d'information

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.11. Ressource R3.11 : Audiovisuel et Motion design

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Crea.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

Descriptif :

Objectif : développer la créativité dans le cadre d'une démarche de communication par la production de contenus audiovisuels ou animés :

- Découverte de différentes méthodes d'animation ou de composition audiovisuelle ;
- Écriture et démarche de scénarisation (storyboard et synopsis) ;
- Habillage et design sonore ;
- Intégration de médias de nature différente (image matricielle ou vectorielle, vidéo, son...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

production audiovisuelle – motion design – design sonore

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.12. Ressource R3.12 : Développement Front et intégration

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information
- SAÉ 3.Crea.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

Descriptif :

Objectif : savoir adapter le contenu et la mise en page de pages Web en fonction du périphérique d'affichage. Savoir agir de manière interactive sur le contenu d'une page Web pour créer des interfaces dynamiques. Exploiter des bibliothèques "front" pour intégrer des contenus interactifs multimédias :

- Langage CSS : mise en page adaptative : responsive design, media queries, points de ruptures ;
- Maîtrise d'un framework CSS ;
- Accessibilité : une part importante de la norme WCAG ;
- Conception et modélisation objets : aspects algorithmiques (hiérarchies, sélections, parcours) ;
- Parcours et actions sur le DOM : sélection, création et modification d'éléments et de leurs attributs ;
- Programmation événementielle : gestion des événements et interactions ;
- Utilisation, configuration et adaptation de bibliothèques "front" pour l'intégration d'éléments multimédia : vidéos, sons, visualisation de données, cartes animées, graphiques SVG... ;
- Outils de développement : préprocesseurs CSS et bibliothèques courantes, compatibilité des navigateurs, outils de profilage du temps de chargement de pages web ;
- Compléments algorithmiques : traitements de données / tableaux (agrégation, tris, filtres...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement

Mots clés :

responsive design – accessibilité – DOM – préprocesseurs

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 35 heures dont 20 heures de TP

1.3.13. Ressource R3.Crea.13 : Gestion de contenus avancée

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre les grands principes du modèle de conception MVC, modéliser et gérer les parcours utilisateurs, maintenir ou développer (à partir d'exemples) un back office pour une application web :

- Modèle de conception MVC : mise en œuvre avec la programmation objet et à partir d'exemples ;
- Création de nouveaux CustomTypes en utilisant une extension comme Custom Post Type UI ;
- Création de nouvelles taxonomies en utilisant une extension comme Custom Post Type UI ;
- Ajout de champs personnalisés en utilisant une extension comme Advanced Custom Fields (version gratuite) ;
- Création d'un thème enfant pour afficher ces nouveaux CustomType et champs personnalisés (notion de Loop et introduction au système de hiérarchie des templates).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web

Mots clés :

système d'information – CMS

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.14. Ressource R3.14 : Déploiement de services

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre les usages et besoins, en terme d'hébergement et de système d'information, de différents services web :

- installation et configuration de services web (wiki, webmail, galerie, blog, ecommerce...);
- dimensionnement de l'hébergement d'un service web ;
- nom de domaine : processus d'achat et de gestion.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Mots clés :

services web – hébergement

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.15. Ressource R3.15 : Représentation et traitement de l'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Crea.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et un support animé

Descriptif :

Objectifs : comprendre l'usage des mathématiques pour le multimédia et le traitement de l'information.

Le son numérique : compression et traitement (modulation, reverb, réduction de bruit, side-chain...)

L'image numérique : compression et traitement (accentuation, contours, flou, tracking...)

Mathématiques pour le multimédia :

- Représentations vectorielles : courbes, tangentes, points d'inflexion (courbes de Bézier, splines...);
- Transformations géométriques du plan et de l'espace ;
- Calcul matriciel (comme dans l'algorithme JPEG/TCD).

Représentation et traitement de l'information :

- Les médias numériques : formats (vidéo, son), optimisation, compression ;
- Algorithmes de compression réversible et irréversible ;
- Algorithmes de traitement : point à point (courbe de conversion), local (masque de convolution) et global (filtrage audio, manipulation d'histogramme).

Analyse de données et statistiques :

- Mettre en place des outils pour l'interprétation de données et pouvoir en extraire des indicateurs ou des tendances.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia

Mots clés :

médias numériques – compression – statistiques et analyse

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.16. Ressource R3.16 : Gestion de projet

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : mettre en place une gestion de projet avec des méthodes agiles :

- L'agilité dans la gestion de projet :
 - Le manifeste agile (valeurs et principes) ;
 - Les différentes méthodes ;
 - Focus sur l'une d'elles : par exemple SCRUM ou Scrumban ;
 - Utilisation de workflow générés (par exemple avec Jira) ;
- Tableaux de bord : définition, intérêts et objectifs, domaines à surveiller, indicateurs de performance (IPC et IPD), mise en forme.
- Gestion de la communication projet : plan et stratégie, relations internes / relation client, travail collaboratif, télétravail, réunion, revue de projet.
- Gestion des risques : check-list, analyse qualitative et quantitative, matrice de gestion, registre, planification des réponses aux risques, surveillance et maîtrise

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile

Mots clés :

méthodes agiles – tableaux de bord – workflow – risques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.17. Ressource R3.17 : Economie, gestion et droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information
- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectifs : découvrir le droit de l'internet et des données personnelles, les méthodes d'enquêtes et l'économie des médias :

- Données personnelles : RGPD et CNIL ;
- Droit de la communication et de la correspondance ;
- Droit des réseaux sociaux ;
- Législation des jeux concours en présentiels et sur les réseaux sociaux ;
- Méthode d'enquêtes ;
- Économie des médias.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

propriété intellectuelle – RGPD – économie des médias

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.18. Ressource R3.18 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Crea.01 | Intégrer des interfaces utilisateurs au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectifs : construire son projet professionnel et personnel en fonction de ses appétences et compétences.

- Définir son profil, en partant de ses appétences, de ses envies et asseoir son choix professionnel notamment au travers de son parcours.
 - Connaissance de soi tout au long de la sa formation
 - Modalités d'admissions (école et entreprise)
 - Initiation à la veille informationnelle sur un secteur d'activité, une entreprise, les innovations, les technologies...
 - Quels sont les différents métiers possibles avec les parcours proposés
- Construire un/des projet(s) professionnel(s) en définissant une stratégie personnelle pour le/les réaliser
 - Identifier les métiers associés au(x) projet(s) professionnel(s)
 - Construire son parcours de formation en adéquation avec son/ses projet(s) professionnel(s) (spécialité et modalité en alternance ou initiale, réorientation, internationale, poursuite d'études, insertion professionnelle)
- Découvrir la pluralité des parcours pour accéder à un métier : Poursuite d'études et passerelles en B.U.T.2 et B.U.T.3 (tant au national qu'à l'international), VAE, formation tout au long de la vie, entrepreneuriat
- Analyser les métiers envisagés : postes, types d'organisation, secteur, environnement professionnel.
 - Les secteurs professionnels
 - Les métiers représentatifs du secteur
 - Quels sont les métiers possibles avec le parcours choisi
- Mettre en place une démarche de recherche de stage et d'alternance et les outils associés
 - Formaliser les acquis personnels et professionnels de l'expérience du stage (connaissance de soi, choix de domaine et de métier/découverte du monde l'entreprise, réadaptation des stratégies de travail dans la perspective de la 3e année)
 - Accompagnement à la recherche de stage, alternance et job étudiant (en lien avec formation)
 - Développer une posture professionnelle adaptée
 - Technique de recherche de stage ou d'alternance : rechercher une offre, l'analyser, élaborer un CV & LM adaptés. Se préparer à l'entretien. Développer une méthodologie de suivi de ses démarches
 - Gérer son identité numérique et e-réputation

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)

- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

PPP

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

2. Semestre 4

2.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAÉ 4.Crea.01 Créer pour une campagne de communication vis	SAÉ 4.Crea.02 Produire du contenu multimédia	STAGE.Crea.Stage-Parcours Cré Numérique	PORTFOLIO Portfolio-Parcours Création Numérique	R4.Crea.01 Anglais	R4.02 Economie, gestion et Droit du numérique	R4.03 Design d'expérience	R4.04 Expression, communication	R4.Crea.05 Gestion de contenus spécialisée	R4.Crea.06 Culture artistique	R4.Crea.07 Audiovisuel - Motion design	R4.Crea.08 Ecriture multimédia et narration
Comprendre	AC21.01	X		X	X								
	AC21.02	X		X	X								
	AC21.03			X	X								
	AC21.04	X		X	X			X					
	AC21.05	X		X	X			X					
Concevoir	AC22.01		X	X	X			X					
	AC22.02	X	X	X	X			X					
	AC22.03	X		X	X			X					
	AC22.04			X	X								
	AC22.05			X	X								
Exprimer	AC23.01			X	X								
	AC23.02	X		X	X						X		
	AC23.03	X		X	X						X		
	AC23.04		X	X	X	X							X
	AC23.05		X	X	X							X	
	AC23.06	X	X	X	X							X	X
Développer	AC24.01		X	X	X					X			
	AC24.02		X	X	X					X			
	AC24.03			X	X								
	AC24.04			X	X								
	AC24.05		X	X	X					X			
	AC24.06		X	X	X					X			
Entreprendre	AC25.01			X	X								
	AC25.02	X		X	X		X		X				
	AC25.03			X	X								
	AC25.04		X	X	X	X			X				
	AC25.05		X	X	X	X			X				
	AC25.06	X		X	X		X						
Volume total						15	15	15	15	20	15	15	10
Dont TP						5	0	5	0	10	10	10	0
Adaptation Locale (SAÉ)			40										
Adaptation Locale (Ressources ou SAÉ)								40					
TP Adaptation locale								20					

2.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

2.2.1. SAÉ 4.Crea.01 : Créer pour une campagne de communication visuelle

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : mobiliser et combiner les ressources liées au design d'expérience et à la création graphique pour produire les éléments d'une campagne de communication visuelle.

En tant que graphistes juniors, les étudiants doivent mettre en place une campagne de communication visuelle répondant à un cahier des charges imposé. Les étudiants doivent être capable de justifier les choix et propositions faites au commanditaire en répondant à la question : **Comment définir et exploiter une identité visuelle pour donner du sens à une campagne de communication ?**

Descriptif générique :

Durant la SAE les étudiant sont amenés à :

- Comprendre et analyser sur le plan graphique et sémiologique le contexte et les objectifs de communication ;
- Définir une identité visuelle correspondant aux objectifs visés et défendre les choix esthétiques effectués auprès du commanditaire ;
- Décliner l'identité visuelle pour les différents supports de communication envisagés ;
- Produire les visuels nécessaires (webdesign, affiches, flyers, brochures...).

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R4.Crea.01 | Anglais
- R4.02 | Economie, gestion et Droit du numérique
- R4.03 | Design d'expérience
- R4.Crea.06 | Culture artistique

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.2. SAÉ 4.Crea.02 : Produire du contenu multimédia

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mobiliser et combiner les ressources liées à l'écriture multimédia, à l'audiovisuel et à la gestion de contenus pour produire un dispositif multimédia en vue de la promotion d'un produit, d'un service ou d'une marque ou dans un objectif de divertissement ou artistique.
- Mobiliser les ressources liées aux **langues vivantes** et à **l'expression écrite et orale**.

En tant que producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent produire et héberger un ensemble de contenus multimédia. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment apporter de la plus value à une campagne de communication en produisant un ensemble cohérents de média numériques ?**

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais et/ou dans une autre langue. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

Descriptif générique :

Au travers la SAE, les étudiants sont amenés à :

- Analyser un objectif de communication et concevoir un dispositif multimédia en visant un objectif commercial, de divertissement ou artistique ;
- Créer un ensemble cohérents de médias de différentes natures (textes, vidéos, animations, illustrations, sons...);
- Exploiter un CMS pour héberger, intégrer et mettre en ligne les productions réalisées.

Apprentissages critiques :

- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Ressources mobilisées et combinées :

- R4.Crea.01 | Anglais
- R4.03 | Design d'expérience
- R4.04 | Expression, communication
- R4.Crea.05 | Gestion de contenus spécialisée
- R4.Crea.07 | Audiovisuel - Motion design
- R4.Crea.08 | Écriture multimédia et narration

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.3. STAGE.Crea : Stage-Parcours Création Numérique

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de fin de deuxième année d'une durée minimale de 10 semaines. Ce stage est une mise en situation dans un milieu professionnel en lien avec le parcours choisi par l'étudiant. Ce stage doit donc être l'occasion pour l'étudiant de confronter ses connaissances et les compétences du niveau 1 et du niveau 2 aux besoins réels du monde de l'entreprise.

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

2.2.4. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 4, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition des niveaux de compétences de la deuxième année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le parcours suivi et le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de deuxième année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littérale, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la seconde année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences et du parcours suivi, tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.3. Fiches Ressources

2.3.1. Ressource R4.Crea.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.01 | Créer pour une campagne de communication visuelle
- SAÉ 4.Crea.02 | Produire du contenu multimédia

Descriptif :

Analyse et réalisation de produits de communication de nature variée.

Anglais professionnel : Analyse du marché, état de l'art, rédaction de cahier des charges, note d'intention, brief de conception de quelques pages, pitch de présentation de projet, conduite de réunion, compte-rendu de réunion.

présenter une architecture des contenus en anglais ou LV2 (arborescence de site, gabarits de page web).

Encourager et stimuler la pratique de l'anglais courant par des activités de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité, série et film, média d'informations, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

anglais – compréhension orale – écrite – communication professionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.2. Ressource R4.02 : Economie, gestion et Droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.01 | Créer pour une campagne de communication visuelle

Descriptif :

Objectif : Découvrir la notion de contrats et les réglementations relatives aux entreprises et activités professionnelles :

- La réglementation relative aux différentes formes d'exercice d'une activité professionnelle (salarié, indépendant) ;
- La formation et la validité des contrats (analyse ou exploitation d'un contrat) ;
- Les relations individuelles de travail et le statut du salarié ;
- Les mutations du travail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

réglementation – droit des réseaux sociaux – contrats juridiques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.3. Ressource R4.03 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.01 | Créer pour une campagne de communication visuelle
- SAÉ 4.Crea.02 | Produire du contenu multimédia

Descriptif :

Objectif : concevoir et réaliser des tests utilisateurs pour la production d'interfaces numériques :

- Application de méthode de collecte et d'analyse qualitative ou quantitative ;
- Adaptation de maquettes fonctionnelles (wireframes) et de prototypes cliquables ;
- Méthodes d'évaluation de l'utilisabilité et de l'expérience utilisateur ;
- Production de recommandations d'amélioration.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)

Mots clés :

utilisateur – évaluation – test utilisateur – prototypage

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.4. Ressource R4.04 : Expression, communication

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.02 | Produire du contenu multimédia

Descriptif :

Objectif : gérer et produire des documentations pour des projets multimédia :

- Stratégie et responsabilités du rédacteur ;
- Règles d'identification, de structuration, de classement, de mise à jour ;
- Uniformisation des présentations, contrôle de la cohérence, vérification ;
- Indexation, documents spécifiques ;
- Création de fonds documentaires dématérialisés.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

documentation – projet

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.5. Ressource R4.Crea.05 : Gestion de contenus spécialisée

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.02 | Produire du contenu multimédia

Descriptif :

Objectif : mettre en place un thème personnalisé sur un outil de gestion de contenus, en intégrant une taxonomie adaptée :

- Création d'un thème de A à Z (hiérarchie des templates) ;
- Utilisation d'un framework comme Redux pour permettre la personnalisation du thème ;
- Utilisation d'un thème enfant si besoin ;
- 2 façons de créer les CT, taxonomies et champs personnalisés :
 - création en dehors du thème (comme en S2 avec CPTUTI et ACF) ;
 - création directement dans le thème (création lors de l'installation du thème) ;
 - création de nouveaux CT et de nouvelles taxonomies en utilisant des générateurs de code comme WP-hasty ;
 - création de nouveaux champs personnalisés en utilisant un framework comme CMB2 (code fourni sous la forme d'une extension - facilite la mise à jour).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Mots clés :

CMS – thème – personnalisation

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

2.3.6. Ressource R4.Crea.06 : Culture artistique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.01 | Créer pour une campagne de communication visuelle

Descriptif :

Objectif : élargir la culture artistique des étudiants en abordant les aspects liés à l’animation, au design sonore, pour leur donner les moyens d’une expression multimédia maîtrisée :

- Culture multimédia : arts visuels et animations, aspects sémiotiques de la relation entre image et son, animations et design sonore... ;
- Développement progressif d’une démarche artistique personnelle par la constitution d’un book et la mise en place d’une veille régulière ;
- Production d’identités visuelles ou d’univers graphiques et leurs déclinaisons pour différents supports et média (print, mobile, web, tv, jeu, animation...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)

Mots clés :

arts numériques – animations – design sonore

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.7. Ressource R4.Crea.07 : Audiovisuel - Motion design

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.02 | Produire du contenu multimédia

Descriptif :

Objectif : produire des contenus audiovisuels ou des animations en maîtrisant les choix esthétiques et sémiotiques effectués :

- Approfondissement des techniques d'animation ou de production audiovisuelle ;
- Création de story-boards à partir de cahiers des charges et d'objectifs de communication précis ;
- Exploitation d'univers graphiques et sonores pour atteindre un objectif de communication donné ;
- Préparation, production et optimisation des médias à intégrer ;
- Méthodes de travail et contraintes de production, formats d'export et optimisation des média.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

story-board – animation – production et optimisation des médias

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.8. Ressource R4.Crea.08 : Ecriture multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Crea.02 | Produire du contenu multimédia

Descriptif :

Objectif : écrire le scénario d'une fiction audiovisuelle :

- Écrire un scénario pour une fiction linéaire ou interactive destinée à être diffusée dans un ou plusieurs médias (transmédia storytelling) ;
- Les bases de l'écriture de scénario de fiction (format, outils) ;
- Narratologie et les ingrédients du récit (univers, personnages, espace, temps, événements) ;
- Particularités d'un scénario audiovisuel (dialogues, théorie du montage, design sonore) ;
- Développement et pré-production (synopsis, traitement, découpage technique, storyboard, repérage).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

scénario – fiction – narratologie – récit

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures

3. Semestre 5

3.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAÉ 5.Crea.01 Créer par/pour le numérique	PORTFOLIO Portfolio-Parcours Création Numérique	R5.01 Anglais	R5.02 Management et Assurance qualité	R5.03 Entrepreneuriat	R5.04 Projet Personnel et Professionnel	R5.Crea.05 Définir une direction artistique	R5.Crea.06 Création numérique	R5.Crea.07 Ecriture Multimédia et narration	
Exprimer	AC33.01	X	X				X	X	X	X	
	AC33.02	X	X				X		X	X	
	AC33.03	X	X	X			X		X	X	
	AC33.04	X	X				X		X	X	
	AC33.05	X	X				X	X	X		
Entreprendre	AC35.01	X	X		X	X	X				
	AC35.02	X	X		X	X	X				
	AC35.03	X	X			X	X				
	AC35.04	X	X	X	X		X				
Volume total			20	15	15	20	40	75	75	260	
Dont TP			0	5	5	0	20	30	30	90	
Adaptation Locale (SAÉ)		50								50	
Adaptation Locale (Ressources ou SAÉ)						90				90	
TP Adaptation locale						50				50	

3.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

3.2.1. SAÉ 5.Crea.01 : Créer par/pour le numérique

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : cette SAE mobilise l'ensemble des compétences et ressources du parcours pour l'élaboration d'un projet de création numérique complet dans un cadre innovant et international.

En tant que créateurs, designers ou producteurs multimédia au sein d'une structure fictive, les étudiants doivent concevoir, créer et produire des contenus numériques variés en réponse à un objectif de communication ambitieux. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment mettre notre créativité et notre maîtrise de la production numérique au service d'objectifs de communication ?**

Pour mobiliser la compétence entreprendre, les étudiants sont amenés à :

- Définir la structure fictive dans laquelle ils travaillent (status, marque, stratégie et supports de communication) ;
- Détailler le modèle économique du projet et assurer son suivi avec une démarche agile ;
- Mettre en place les outils de management et de gestion de la qualité des productions.

Le caractère innovant peut venir de l'agence fictive qui répond à la demande ou du client pour lequel les étudiants travaillent.

Plusieurs univers graphiques devraient être conçus, proposés et déclinés (pour la communication de l'agence fictive et pour le client).

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais et/ou dans une autre langue. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **piloter un projet créatif**.

Descriptif générique :

Concevoir et produire un produit ou service multimédia qui propose un concept novateur ayant pour ambition de déboucher sur la création d'une activité entrepreneuriale.

Cette production doit être à destination d'un public francophone et international.

Tous les domaines de la création numériques sont envisageables : web, e-commerce, culture, art, spectacle, événementiel, exposition, tourisme, éducation, applications utilitaires, objets connectés, simulation 3D, réalité virtuelle et / ou augmentée...

Apprentissages critiques :

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Ressources mobilisées et combinées :

- R5.01 | Anglais
- R5.02 | Management et Assurance qualité
- R5.03 | Entrepreneuriat
- R5.04 | Projet Personnel et Professionnel
- R5.Crea.05 | Définir une direction artistique
- R5.Crea.06 | Création numérique
- R5.Crea.07 | Ecriture Multimédia et narration

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

3.2.2. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 5, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition des niveaux de compétences de la troisième année du B.U.T. et relativement au parcours suivi.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition des niveaux de compétences ciblées en troisième année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation tout en intégrant la spécificité du parcours suivi.

Ressources mobilisées et combinées :

- R5.04 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

3.3. Fiches Ressources

3.3.1. Ressource R5.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique

Descriptif :

Objectifs : aborder en anglais les aspects liés au management et au pilotage de projets.

- Collaborer autour de la conduite d'un projet dans un contexte international (échanger à l'écrit, exploiter une documentation, adapter les contenus pour l'international) ;
- Documenter un projet en anglais (maîtriser le vocabulaire métier, rédiger un cahier des charges, une notice d'utilisation ou de déploiement) ;
- Animer une équipe et piloter un projet (savoir mener une réunion en anglais, savoir présenter et défendre un projet à l'oral).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC33.03 | Maitriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC34.05 | Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

collaborer – piloter – animer – anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

3.3.2. Ressource R5.02 : Management et Assurance qualité

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique

Descriptif :

Objectifs : manager et animer une équipe tout en assurant la qualité des produits ou services proposés :

- Gestion de la qualité : méthodes du management de la qualité (méthode PDCA, diagramme d'Ishikawa, norme ISO 9001, processus d'évaluation, satisfaction client...);
- Exploitation des référentiels ou guides autour de l'éco-conception et la sobriété numérique ;
- Accompagnement du changement, méthodes de management ;
- Construire un projet et le défendre dans un cadre professionnel ;
- Gérer le suivi des tâches, motiver son équipe, suivre les livrables ;
- Construction et utilisation d'outils de suivi d'avancement de projet (tableau de bord, diagramme de gantt, etc.).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

qualité – management – conduite de projet

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

3.3.3. Ressource R5.03 : Entrepreneuriat

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique

Descriptif :

Objectif : Mettre en place les éléments juridiques et financiers pour une création d'entreprise :

- L'entreprise, sa création, son financement, sa croissance, ses enjeux ;
- Savoir choisir un statut juridique pour créer une entreprise ;
- Analyse financière : présentation des documents de synthèse, notions d'analyse financière ;
- Modèles d'affaires (business model) des entreprises ;
- Savoir réaliser un business plan ;
- Financement de l'innovation (incubation, tour A, tour B, appels à projet, aides régionales, nationales, internationales).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque

Mots clés :

innovation – business model – business plan – financement – entreprise

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

3.3.4. Ressource R5.04 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique
- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Création Numérique

Descriptif :

Objectif : définir son plan de carrière :

Connaissance de soi et posture professionnelle (en lien avec années 1&2) :

- Exploiter son stage afin de parfaire sa posture professionnelle ;
- Formaliser ses réseaux professionnels (profils, carte réseau, réseau professionnel...);
- Faire le bilan de ses compétences.

Formaliser son plan de carrière :

- Développer une stratégie personnelle et professionnelle à court terme (pour une insertion professionnelle immédiate après le B.U.T. ou une poursuite d'études) et à plus long terme (VAE, CPF, FTLV, etc.).

S'approprier le processus et s'adapter aux différents types de recrutement :

- mettre à jour les outils de communication professionnelle (CV, LM, identité professionnelle numérique, etc.);
- se préparer aux différents types et formes de recrutement :
 - types : test, entretien collectif ou individuel, mise en situation, concours, etc. ;
 - formes : recrutement d'école, de master, d'entreprise, etc.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique
- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

PPP – plan de carrière

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

3.3.5. Ressource R5.Crea.05 : Définir une direction artistique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique

Descriptif :

Objectif : Approfondir la culture artistique des étudiants, pour les amener à définir, suivre et assumer une direction artistique.

Cette ressource peut prendre de nombreuses formes mais doit conduire les étudiants à :

- Déterminer les enjeux esthétiques en fonction d'un contexte de communication et justifier un parti-pris artistique choisi ;
- Proposer une démarche créative et artistique en cohérence avec le produit multimédia développé ;
- Mettre en corrélation ses productions avec des références historiques ou des tendances artistiques ;
- S'assurer du bon déroulement artistique et technique de toutes les phases d'un projet multimédia ;
- Produire des univers graphiques complexes en concevant les éléments constitutifs (design system).

Au sein de la ressource, des techniques et travaux variés sont proposés aux étudiants pour développer leur créativité : création typographique, design d'information, design d'interaction, infographie 2D/3D...

Apprentissages critiques ciblés :

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique

Mots clés :

direction artistique – design system – démarche créative

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 40 heures dont 20 heures de TP

3.3.6. Ressource R5.Crea.06 : Création numérique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique

Descriptif :

Objectif : Maitriser l'ensemble de la chaine de production pour la création graphique et la production multimédia :

- Maitrise des logiciels et techniques de création numérique pour tout type de supports ;
- Maitrise des techniques d'intégration et d'animation pour le web et le multimédia ;
- Approfondissement des techniques créatives déjà abordées (infographie, web design, design interactif, motion design...);
- Expérimentation et découverte de technologies innovantes (réalité virtuelle, immersion, installation artistique, 3D, vidéo mapping...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maitriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Apprehender les enjeux liés à la direction artistique

Mots clés :

création numérique – infographie – web design – motion design – installation artistique

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 75 heures dont 30 heures de TP

3.3.7. Ressource R5.Crea.07 : Ecriture Multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Crea.01 | Créer par/pour le numérique

Descriptif :

Objectif : Développer la scénarisation et la conception interactive d'un projet multimédia :

- Éléments de narratologie, narrations arborescentes, game design, récit par les images... ;
- Écriture pour un jeu vidéo ou un dispositif spatial virtuel ou réel... ;
- Mise en forme du scénario interactif dans un storyboard multimédia ;
- Particularités du récit hypertextuel (non-linéarité, prise en compte des actions du lecteur) ;
- Investir et exploiter les possibilités expressives et narratives offertes par les nouveaux médias numériques.

Quelques exemples de mise en œuvre : conte interactif, jeu vidéo, film interactif, installation immersive, installation interactive, live streaming...

Apprentissages critiques ciblés :

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maitriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)

Mots clés :

narration – scénario interactif – animation – écriture multimédia

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 75 heures dont 30 heures de TP

4. Semestre 6

4.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	STAGE: Crea Stage-Parcours Cré Numérique	PORTFOLIO Portfeuille-Parcours Création Numérique	R6.01 Entreprenariat	R6.Crea.02 Création numérique interactive	
Exprimer	AC33.01	X	X		X	
	AC33.02	X	X		X	
	AC33.03	X	X		X	
	AC33.04	X	X		X	
	AC33.05	X	X		X	
Entreprendre	AC35.01	X	X		X	
	AC35.02	X	X		X	
	AC35.03	X	X	X		
	AC35.04	X	X	X		
Volume total			15	38	53	
Dont TP			0	0	0	
Adaptation Locale (SAÉ)		7			7	
Adaptation Locale (Ressources ou SAE)			10		10	
TP Adaptation locale			10		10	

4.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

4.2.1. STAGE.Crea : Stage-Parcours Création Numérique

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de fin de cursus.

Apprentissages critiques :

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

4.2.2. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 6, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition des niveaux de compétences de la troisième année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le parcours suivi et le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de troisième année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littérale, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la troisième année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences et du parcours suivi, tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Ressources mobilisées et combinées :

- R6.01 | Entrepreneuriat
- R6.Crea.02 | Création numérique interactive

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

4.3. Fiches Ressources

4.3.1. Ressource R6.01 : Entrepreneuriat

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Création Numérique

Descriptif :

Objectif : Élargir la connaissance des entreprises à leur rôle social :

- La responsabilité sociale et environnementale des entreprises ;
- Les relations juridiques entre entreprise et salariés ;
- Les entreprises à mission ;
- L'entrepreneuriat social : startups d'état, économie sociale et solidaire ;
- La marque employeur ;
- La qualité de vie au travail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

entreprenariat – startups – droit – économie sociale et solidaire – qualité de vie au travail

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

4.3.2. Ressource R6.Crea.02 : Création numérique interactive

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Création Numérique

Descriptif :

Objectif : imaginer / concevoir un portfolio visuel et interactif qui exploite et valorise les compétences acquises par l'étudiant lors de ses 3 années passées en MMI, dans un projet résolument créatif, original et expressif qui puisse être considéré comme une œuvre de fin d'étude :

- Démarche artistique personnelle ;
- Mise en œuvre de techniques adaptées au projet ;
- Justification des choix en référence à des repères culturels, artistiques et technologiques.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia

Mots clés :

conception – création numérique – œuvre

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 38 heures

Chapitre 5.

Parcours : Stratégie de communication numérique et design d'expérience

1. Semestre 3

1.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAE 3 Strat-LUX 01 Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information	SAE 302 Produire des contenus pour une communication pluri-média	SAE 3 Strat-LUX 03 Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une PORTFOLIO Portfolio	R3.01 Anglais	R3.02 Anglais Renforcé ou LV2	R3.03 Design d'expérience	R3.04 Culture numérique	R3 Strat-LUX 05 Stratégies de communication et marketing	R3.06 Référencement	R3.07 Expression, communication et rhétorique	R3.08 Écriture multimédia et narration	R3 Strat-LUX 09 Création et design interactif (UI)	R3.10 Culture artistique	R3.11 Audiovisuel et Motion design	R3.12 Développement Front et intégration	R3 Strat-LUX 13 Gestion de contenus avancée	R3.14 Déploiement de services	R3.15 Représentation et traitement de l'information	R3.16 Gestion de projet	R3.17 Economie, gestion et droit du numérique	R3.18 Projet Personnel et Professionnel	
Comprendre	AC21.01		X		X				X													X	
	AC21.02		X		X			X		X												X	
	AC21.03			X	X														X			X	
	AC21.04	X			X		X															X	
	AC21.05	X			X		X															X	
Concevoir	AC22.01	X			X			X	X													X	
	AC22.02	X			X		X															X	
	AC22.03		X		X				X													X	
	AC22.04		X		X					X												X	
	AC22.05		X		X					X												X	
Exprimer	AC23.01		X		X	X	X					X										X	
	AC23.02		X	X	X								X	X								X	
	AC23.03		X		X								X	X								X	
	AC23.04		X		X							X			X							X	
	AC23.05		X	X	X										X				X			X	
	AC23.06			X	X								X		X							X	
Développer	AC24.01	X		X	X											X						X	
	AC24.02	X			X												X			X		X	
	AC24.03			X	X											X						X	
	AC24.04	X			X												X					X	
	AC24.05	X			X											X		X				X	
	AC24.06	X			X												X					X	
Entreprendre	AC25.01	X			X															X		X	
	AC25.02	X			X																X	X	
	AC25.03	X	X		X																	X	
	AC25.04		X		X	X	X				X											X	
	AC25.05		X		X	X	X				X											X	
	AC25.06	X	X		X																X	X	
Volume total					15	10	15	15	15	15	15	10	15	20	20	35	20	20	20	15	15	10	300
Dont TP					10	5	5	0	0	10	5	5	10	10	10	20	10	10	10	5	0	5	130
Adaptation Locale (SAE)			80																				80
Adaptation Locale (Ressources ou SAE)											50												50
TP Adaptation locale											20												20

1.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

1.2.1. SAÉ 3.Strat-UX.01 : Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : combiner les ressources liées au développement web, au design d'expérience et à la gestion de projet pour concevoir et développer des parcours utilisateurs.

En tant qu'intégrateurs web et UX-designers, les étudiants doivent analyser le cahier des charges d'une application ou d'un site web, identifier les parcours utilisateurs, avant d'en développer les fonctionnalités en répondant à la question : **Comment mettre en place un site web offrant une expérience utilisateur de qualité ?**

Les étudiants du parcours " Stratégie de communication numérique et design d'expérience" doivent modéliser le système d'information et ses fonctionnalités, en réaliser une maquette interactive, puis utiliser un système de gestion de contenus pour mettre en place les parcours utilisateurs définis. Ils porteront une attention particulière à **l'ergonomie des parcours utilisateurs proposés et à l'optimisation du site web en terme de référencement.**

Descriptif générique :

A partir du cahier des charges fonctionnel d'une application ou d'un service web, les étudiants doivent identifier et décrire des parcours utilisateurs, en vue d'optimiser ou d'améliorer l'expérience utilisateur et produire une recommandation ergonomique pour son développement. Ils doivent ensuite concevoir les interfaces du site web, en détailler les fonctionnalités et prototyper les cheminements des utilisateurs, c'est-à-dire la logique de l'application, par exemple avec des maquettes interactives. Enfin, ils doivent intégrer une partie de l'application à l'aide d'un système de gestion de contenus, en adaptant les caractéristiques du système d'information.

Cette SAE doit permettre de mettre en œuvre une démarche de gestion de projet permettant d'intégrer des changements dans le cahier des charges, dans une démarche d'amélioration continue. L'application conçue doit être hébergée de manière sécurisée.

L'intégration et le développement de l'application sont réalisés en utilisant un CMS dont il faudra adapter le système d'information et les vues ou à partir d'une application existante dont le code devra être adapté aux besoins. Dans tous les cas, on se limitera à des données simples (fiche produit, fiche réservation).

Les rendus peuvent inclure :

- l'application mise en ligne à l'aide d'un CMS ;
- les types de données personnalisés créés au sein du CMS ;
- les modèles de pages et thèmes créés ;
- l'analyse des usages, la recommandation ergonomique ;
- les éventuelles maquettes interactives ;
- les documents de suivi de projet.

Exemples d'applications : navigation au sein d'un catalogue ou d'une offre de service ; tunnel de réservation ou d'achat ; outils de commentaire ou d'évaluation sur un blog...

Apprentissages critiques :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office

- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.03 | Design d'expérience
- R3.04 | Culture numérique
- R3.12 | Développement Front et intégration
- R3.Strat-UX.13 | Gestion de contenus avancée
- R3.14 | Déploiement de services
- R3.16 | Gestion de projet
- R3.17 | Economie, gestion et droit du numérique
- R3.18 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.2. SAÉ 3.02 : Produire des contenus pour une communication plurimédia

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mobiliser et combiner l'ensemble des ressources des quatre compétences ciblées (comprendre, concevoir, exprimer et entreprendre) pour produire les contenus d'une communication plurimédia en visant une audience internationale ;
- Comprendre le contexte et les enjeux dans laquelle la communication envisagée se situe ;
- Produire des contenus rédactionnels, graphiques ou audiovisuels cohérents avec la stratégie ;
- Défendre et argumenter les choix proposés au commanditaire.

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en langue étrangère. La SAE doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

En tant que producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail de conception et de production de contenu en lien avec une stratégie de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : **Comment produire des contenus efficaces et pertinents dans le cadre d'une communication plurimédia dans un contexte international ?**

Descriptif générique :

A partir d'une situation de communication donnée, les étudiants doivent analyser le contexte, en comprendre les enjeux et définir une stratégie plurimédia. Cela implique par exemple et de manière non exhaustive, de définir une ligne éditoriale, une identité visuelle, un plan de communication, la liste de contenus à produire.

Dans une seconde phase, les étudiants doivent produire les médias correspondant à la stratégie définie. Ces médias doivent être de nature variée et solliciter l'ensemble des ressources de la compétence "exprimer". Les étudiants doivent penser leurs opérations pour une cible francophone et internationale.

Exemples de mise en œuvre : production d'un documentaire web, mise en place d'une campagne de communication pour un événement ou une marque, création d'un site et de supports de communication pour une association...

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.01 | Anglais
- R3.02 | Anglais Renforcé ou LV2
- R3.Strat-UX.05 | Stratégies de communication et marketing
- R3.06 | Référencement

- R3.07 | Expression, communication et rhétorique
- R3.08 | Écriture multimédia et narration
- R3.Strat-UX.09 | Création et design interactif (UI)
- R3.10 | Culture artistique
- R3.11 | Audiovisuel et Motion design
- R3.15 | Représentation et traitement de l'information
- R3.17 | Economie, gestion et droit du numérique

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.3. SAÉ 3.Strat-UX.03 : Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : les données sont de plus en plus présentes dans le monde de l'entreprise ou des services. Elles permettent d'enrichir une information, mais servent aussi d'outil de communication.

A partir de jeux de données, cette SAE mobilise les ressources liées à l'analyse de données, à la production graphique, à l'intégration et au développement front et amène les étudiants à :

- Analyser des données pour en extraire des indicateurs ou les informations pertinentes ;
- Proposer un site web permettant la visualisation de ces données ;
- Compléter ce site web par la production de contenus dédiés au réseaux sociaux mettant en avant les éléments saillants de ces données.

En tant que chargés de communication ou producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail d'analyse et d'interprétation d'un jeu de données, une réflexion sur les éléments caractéristiques de ces données et produire des visualisations afin d'appuyer un message de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : **Comment concevoir des visualisations de données apportant une information pertinente et appuyant une communication ?**

Descriptif générique :

Il s'agit de comprendre et analyser des jeux de données bruts, fournis par les enseignants ou issus de sources de données ouvertes, éventuellement géolocalisées, puis d'en extraire des indicateurs statistiques pertinents, répondant à un objectif de communication.

Les données et indicateurs sont ensuite utilisés pour obtenir une représentation visuelle pertinente qui doit faciliter la compréhension des données, donner du sens aux données, voire aider à la prise de décision.

Les étudiants doivent choisir entre les différents types de représentations (courbes, diagrammes, animations, cartes...).

Les étudiants conçoivent ensuite un site web permettant la diffusion des données tout en les mettant en valeur.

Le travail est complété par la production de contenus dédiés au réseaux sociaux en veillant à la qualité de l'argumentation (mots-clés, slogans, textes...) associés à ces représentations afin d'appuyer efficacement le message de communication.

Apprentissages critiques :

- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.Strat-UX.09 | Création et design interactif (UI)
- R3.10 | Culture artistique
- R3.11 | Audiovisuel et Motion design
- R3.12 | Développement Front et intégration
- R3.15 | Représentation et traitement de l'information

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.4. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 3, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition des niveaux de compétences de la seconde année du B.U.T. et relativement au parcours suivi.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition des niveaux de compétences ciblées en deuxième année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation tout en intégrant la spécificité du parcours suivi.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.3. Fiches Ressources

1.3.1. Ressource R3.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : développer la pratique de l'anglais dans un cadre professionnel :

- Analyses d'offres de stages ou d'emplois ;
- Présentations professionnelles :
 - à l'écrit : CV, lettre de motivation, portfolio de réalisations ;
 - À l'oral : job interview, job dating, vidéo de présentation ;
- Communications en anglais au sein d'organisations (réunions, conférences) ;
- Maîtrise du vocabulaire technique :
 - Recherche documentaire et veille technologique autour des médias et technologies numériques (lecture et notes de synthèse) ;
 - Compréhension et exploitation de tutoriels et documentations techniques ;
- Production de contenus conformes à un objectifs de communication ;
- Activités de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité, série et film, média d'informations, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

anglais – recherche documentaire – CV en anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.2. Ressource R3.02 : Anglais Renforcé ou LV2

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

LV2 - Anglais renforcé

- En se basant sur les acquis de la ressource R202 développer l'aisance dans les compétences orales et continuer à acquérir la langue professionnelle ;
- S'approprier les techniques de présentation tant orales qu'écrites ;
- Trouver et analyser une offre de stage ou d'emploi ;
- Préparer ses productions professionnelles (CV, lettre de motivation, portfolio de réalisations, CV vidéo) ;
- Préparer sa communication orale (job interview, job dating) ;
- Etre capable d'intervenir au sein d'organisations (réunions, conférences...);
- Faire de la recherche documentaire et de la veille technologique sur les innovations et savoir en rendre compte de manière synthétique et pertinente (note de synthèse) ;
- Produire des médias en anglais ou LV2 pour répondre à la cible ;
- Comprendre et mettre en application un tutoriel de production multimédia complexe (web design, audiovisuel) en temps limité ;
- Rendre compte de la cible d'un projet multimédia (personae, scénario d'utilisation en anglais ou LV2) ;
- Travail sur des contenus spécialisés dans les nouvelles technologies ;
- Thématiques possibles en lien avec les autres ressource : publicité, séries et films, news media, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

LV2 – Anglais renforcé – présentation écrite et/ou orales

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.3. Ressource R3.03 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : Mise en place d'une démarche de production d'interfaces numériques centrée utilisateur :

- Introduction au design d'expérience utilisateur : définition, concepts, modèles ;
- Processus de conception : étapes clés, planification, acteurs ;
- Création de personæ, identification et création de parcours utilisateurs, formalisation de livrables ;
- Proposition de maquettes fonctionnelles (wireframes).

Il est souhaitable de montrer les passerelles et distinctions entre le design d'expérience et le design interactif (R3.09).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)

Mots clés :

personæ – parcours utilisateur – maquette fonctionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.4. Ressource R3.04 : Culture numérique

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre l'écosystème des médias pour concevoir une stratégie médiatique.

Comprendre les médias, leurs effets et leurs enjeux politiques dans le contexte d'une culture numérique en s'appuyant sur les grands courants théoriques.

Exemples : information-désinformation, propagande, participation, fan studies, transmedia/plurimedia, deepmedia, gamification

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)

Mots clés :

information – communication – transmédia – plurimédia

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.5. Ressource R3.Strat-UX.05 : Stratégies de communication et marketing

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : comprendre les enjeux énonciatifs et sémiotiques d'une stratégie de communication digitale :

- La recommandation stratégique ;
- Les médias sociaux et leurs spécificités (formats éditoriaux, contenus, cibles) et leur complémentarité ;
- La prise de parole des marques sur les médias sociaux : différences, complémentarité avec les médias traditionnels ;
- Les tendances émergentes dans la communication digitale ;
- Les spécificités de l'écriture pour chacun des médias numériques ;
- Les enjeux énonciatifs et sémiotiques d'une stratégie de communication numérique pour formuler un message complexe.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)

Mots clés :

identité – image de marque – médias sociaux – écriture – sémiotique

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.6. Ressource R3.06 : Référencement

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : acquérir les fondamentaux du SEO :

- Liens entre l'acquisition de trafic et les modèles économiques ;
- Les canaux d'acquisition de trafic et l'importance du référencement naturel ;
- Le fonctionnement des moteurs de recherche ;
- Les visiteurs (personæ) et leurs intentions de recherche ;
- Le positionnement d'un site et l'optimisation des contenus en vue de son référencement ;
- Maîtrise des informations apparaissant dans les résultats des moteurs de recherche ;
- Analyse de trafic ;
- Outils statistiques pour évaluer la pertinence d'une stratégie de référencement naturel.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux

Mots clés :

référencement – positionnement – analyse de trafic – SEO

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.7. Ressource R3.07 : Expression, communication et rhétorique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : connaître et utiliser les outils d'expression et de communication dans le contexte d'un groupe :

- Dynamique de groupe, les outils de l'intelligence collective, ateliers de créativité, la décision en groupe ;
- La réunion : l'organiser, l'animer, y intervenir ;
- Des écrits professionnels complexes (rapport, compte-rendus...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

dynamique de groupe – animation de réunions – écrits professionnels

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.8. Ressource R3.08 : Écriture multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : produire un contenu informationnel pour le web :

- L'objectivité d'un discours ou d'un contenu et ses limites ;
- Les différents formats et styles de narration et leurs usages ;
- La conception de contenus journalistiques et documentaires ;
- Les différentes formes de contenus (rédactionnels, audiovisuels et sonores) et leur combinaison.

Exemples de production : podcasts, articles, documentaires web, reportages vidéos, reportages sonores, etc.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia

Mots clés :

écriture journalistique – écriture documentaire

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.9. Ressource R3.Strat-UX.09 : Création et design interactif (UI)

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Strat-UX.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux

Descriptif :

Objectif : maîtriser les aspects techniques de la production graphique pour la conception et la création interfaces web interactives :

- Design et création d'interfaces web modulables (UI) incluant les esquisses et les grilles pour différentes résolutions ;
- Création des éléments d'une charte graphique (grilles, typographies, nuancier...);
- Prototypage des interactions et des animations d'une interface web en lien avec une recommandation UX ;
- Application des normes d'accessibilité aux designs et maquettes produites.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

design interactif – UI

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.10. Ressource R3.10 : Culture artistique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Strat-UX.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux

Descriptif :

Objectifs : approfondir la culture graphique et esthétique des étudiants, pour les amener à comprendre les enjeux du design interactif et du design d'information :

- Culture graphique : typographie, design interactif, design d'information ;
- Veille graphique et culturelle (revues spécialisées, musées, médias sociaux spécialisés...);
- Sémiotique : matérialiser des concepts en utilisant des techniques graphiques ;
- Approfondissement de la notion d'identité visuelle et création de chartes graphiques complètes ;
- Développement de la créativité par des travaux liés à la création graphique et au design information.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)

Mots clés :

culture graphique – design interactif et design d'information

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.11. Ressource R3.11 : Audiovisuel et Motion design

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Strat-UX.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux

Descriptif :

Objectif : développer la créativité dans le cadre d'une démarche de communication par la production de contenus audiovisuels ou animés :

- Découverte de différentes méthodes d'animation ou de composition audiovisuelle ;
- Écriture et démarche de scénarisation (storyboard et synopsis) ;
- Habillage et design sonore ;
- Intégration de médias de nature différente (image matricielle ou vectorielle, vidéo, son...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

production audiovisuelle – motion design – design sonore

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.12. Ressource R3.12 : Développement Front et intégration

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information
- SAÉ 3.Strat-UX.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux

Descriptif :

Objectif : savoir adapter le contenu et la mise en page de pages Web en fonction du périphérique d'affichage. Savoir agir de manière interactive sur le contenu d'une page Web pour créer des interfaces dynamiques. Exploiter des bibliothèques "front" pour intégrer des contenus interactifs multimédias :

- Langage CSS : mise en page adaptative : responsive design, media queries, points de ruptures ;
- Maîtrise d'un framework CSS ;
- Accessibilité : une part importante de la norme WCAG ;
- Conception et modélisation objets : aspects algorithmiques (hiérarchies, sélections, parcours) ;
- Parcours et actions sur le DOM : sélection, création et modification d'éléments et de leurs attributs ;
- Programmation événementielle : gestion des événements et interactions ;
- Utilisation, configuration et adaptation de bibliothèques "front" pour l'intégration d'éléments multimédia : vidéos, sons, visualisation de données, cartes animées, graphiques SVG... ;
- Outils de développement : préprocesseurs CSS et bibliothèques courantes, compatibilité des navigateurs, outils de profilage du temps de chargement de pages web ;
- Compléments algorithmiques : traitements de données / tableaux (agrégation, tris, filtres...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement

Mots clés :

responsive design – accessibilité – DOM – préprocesseurs

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 35 heures dont 20 heures de TP

1.3.13. Ressource R3.Strat-UX.13 : Gestion de contenus avancée

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre les grands principes du modèle de conception MVC, modéliser et gérer les parcours utilisateurs, maintenir ou développer (à partir d'exemples) un back office pour une application web :

- Modèle de conception MVC : mise en œuvre avec la programmation objet et à partir d'exemples ;
- Création de nouveaux CustomTypes en utilisant une extension comme Custom Post Type UI ;
- Création de nouvelles taxonomies en utilisant une extension comme Custom Post Type UI ;
- Ajout de champs personnalisés en utilisant une extension comme Advanced Custom Fields (version gratuite) ;
- Création d'un thème enfant pour afficher ces nouveaux CustomType et champs personnalisés (notion de Loop et introduction au système de hiérarchie des templates).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web

Mots clés :

système d'information – CMS

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.14. Ressource R3.14 : Déploiement de services

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre les usages et besoins, en terme d'hébergement et de système d'information, de différents services web :

- installation et configuration de services web (wiki, webmail, galerie, blog, ecommerce...);
- dimensionnement de l'hébergement d'un service web ;
- nom de domaine : processus d'achat et de gestion.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Mots clés :

services web – hébergement

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.15. Ressource R3.15 : Représentation et traitement de l'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.Strat-UX.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et dans un contexte d'une communication print et/ou sur les réseaux sociaux

Descriptif :

Objectifs : comprendre l'usage des mathématiques pour le multimédia et le traitement de l'information.

Le son numérique : compression et traitement (modulation, reverb, réduction de bruit, side-chain...)

L'image numérique : compression et traitement (accentuation, contours, flou, tracking...)

Mathématiques pour le multimédia :

- Représentations vectorielles : courbes, tangentes, points d'inflexion (courbes de Bézier, splines...);
- Transformations géométriques du plan et de l'espace ;
- Calcul matriciel (comme dans l'algorithme JPEG/TCD).

Représentation et traitement de l'information :

- Les médias numériques : formats (vidéo, son), optimisation, compression ;
- Algorithmes de compression réversible et irréversible ;
- Algorithmes de traitement : point à point (courbe de conversion), local (masque de convolution) et global (filtrage audio, manipulation d'histogramme).

Analyse de données et statistiques :

- Mettre en place des outils pour l'interprétation de données et pouvoir en extraire des indicateurs ou des tendances.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia

Mots clés :

médias numériques – compression – statistiques et analyse

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.16. Ressource R3.16 : Gestion de projet

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : mettre en place une gestion de projet avec des méthodes agiles :

- L'agilité dans la gestion de projet :
 - Le manifeste agile (valeurs et principes) ;
 - Les différentes méthodes ;
 - Focus sur l'une d'elles : par exemple SCRUM ou Scrumban ;
 - Utilisation de workflow générés (par exemple avec Jira) ;
- Tableaux de bord : définition, intérêts et objectifs, domaines à surveiller, indicateurs de performance (IPC et IPD), mise en forme.
- Gestion de la communication projet : plan et stratégie, relations internes / relation client, travail collaboratif, télétravail, réunion, revue de projet.
- Gestion des risques : check-list, analyse qualitative et quantitative, matrice de gestion, registre, planification des réponses aux risques, surveillance et maîtrise

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile

Mots clés :

méthodes agiles – tableaux de bord – workflow – risques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.17. Ressource R3.17 : Economie, gestion et droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information
- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectifs : découvrir le droit de l'internet et des données personnelles, les méthodes d'enquêtes et l'économie des médias :

- Données personnelles : RGPD et CNIL ;
- Droit de la communication et de la correspondance ;
- Droit des réseaux sociaux ;
- Législation des jeux concours en présentiels et sur les réseaux sociaux ;
- Méthode d'enquêtes ;
- Économie des médias.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

propriété intellectuelle – RGPD – économie des médias

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.18. Ressource R3.18 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.Strat-UX.01 | Intégrer une expérience utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectifs : construire son projet professionnel et personnel en fonction de ses appétences et compétences.

- Définir son profil, en partant de ses appétences, de ses envies et asseoir son choix professionnel notamment au travers de son parcours.
 - Connaissance de soi tout au long de la sa formation
 - Modalités d'admissions (école et entreprise)
 - Initiation à la veille informationnelle sur un secteur d'activité, une entreprise, les innovations, les technologies...
 - Quels sont les différents métiers possibles avec les parcours proposés
- Construire un/des projet(s) professionnel(s) en définissant une stratégie personnelle pour le/les réaliser
 - Identifier les métiers associés au(x) projet(s) professionnel(s)
 - Construire son parcours de formation en adéquation avec son/ses projet(s) professionnel(s) (spécialité et modalité en alternance ou initiale, réorientation, internationale, poursuite d'études, insertion professionnelle)
- Découvrir la pluralité des parcours pour accéder à un métier : Poursuite d'études et passerelles en B.U.T.2 et B.U.T.3 (tant au national qu'à l'international), VAE, formation tout au long de la vie, entrepreneuriat
- Analyser les métiers envisagés : postes, types d'organisation, secteur, environnement professionnel.
 - Les secteurs professionnels
 - Les métiers représentatifs du secteur
 - Quels sont les métiers possibles avec le parcours choisi
- Mettre en place une démarche de recherche de stage et d'alternance et les outils associés
 - Formaliser les acquis personnels et professionnels de l'expérience du stage (connaissance de soi, choix de domaine et de métier/découverte du monde l'entreprise, réadaptation des stratégies de travail dans la perspective de la 3e année)
 - Accompagnement à la recherche de stage, alternance et job étudiant (en lien avec formation)
 - Développer une posture professionnelle adaptée
 - Technique de recherche de stage ou d'alternance : rechercher une offre, l'analyser, élaborer un CV & LM adaptés. Se préparer à l'entretien. Développer une méthodologie de suivi de ses démarches
 - Gérer son identité numérique et e-réputation

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)

- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

PPP

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

2. Semestre 4

2.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAE 4. Strat-UX.01 Mettre en place une solution e-commerce et la stratégie associée	SAE 4. Strat-UX.02 Développer une communication sur les médias sociaux	STAGE. Strat-UX Stage-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	PORTFOLIO Portfolio-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	R4. Strat-UX.01 Anglais	R4.02 Economie, gestion et Droit du numérique	R4.03 Design d'expérience	R4.04 Expression, communication	R4. Strat-UX.05 Stratégie de Com / Webmarketing	R4. Strat-UX.06 Storytelling (communication narrative)	R4. Strat-UX.07 Gestion de contenus spécialisée
Comprendre	AC21.01	X	X	X	X					X		
	AC21.02	X	X	X	X					X		
	AC21.03			X	X							
	AC21.04	X		X	X			X				
	AC21.05	X		X	X			X				
Concevoir	AC22.01	X		X	X			X				
	AC22.02			X	X			X				
	AC22.03		X	X	X			X		X		
	AC22.04	X	X	X	X					X		
	AC22.05		X	X	X	X				X		
Exprimer	AC23.01			X	X							
	AC23.02			X	X							
	AC23.03			X	X							
	AC23.04		X	X	X						X	
	AC23.05		X	X	X						X	
	AC23.06			X	X							
Développer	AC24.01	X		X	X							X
	AC24.02	X		X	X							X
	AC24.03			X	X							
	AC24.04			X	X							
	AC24.05	X		X	X							X
	AC24.06	X		X	X							X
Entreprendre	AC25.01			X	X							
	AC25.02	X		X	X		X		X			
	AC25.03			X	X							
	AC25.04		X	X	X	X			X			
	AC25.05		X	X	X	X			X			
	AC25.06	X		X	X		X					
Volume total						15	15	15	15	20	20	20
Dont TP						5	0	5	0	10	10	10
Adaptation Locale (SAE)		40										
Adaptation Locale (Ressources ou SAE)							40					
TP Adaptation locale							20					

2.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

2.2.1. SAÉ 4.Strat-UX.01 : Mettre en place une solution e-commerce et la stratégie associée

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : combiner les ressources et apprentissages des compétences liées à la SAE (comprendre, concevoir, développer et entreprendre) pour mettre en place une solution e-commerce.

En tant que chargés de communication ou UX-designer juniors, les étudiants doivent mener un travail de conception et de mise en place d'une solution e-commerce. Les étudiants présenteront le site de e-commerce et la stratégie marketing associée et feront des recommandations pour la rédaction des fiches produits. Ils devront répondre à la question : **Comment mettre en place une solution e-commerce en optimisant son positionnement et son référencement ?**

Descriptif générique :

La SAE doit amener les étudiants à :

- Mettre en place une solution e-Commerce en se basant sur un outil du domaine ;
- Configurer l'outil retenu en y associant une démarche de communication et de marketing adaptée ;
- Rédiger les fiches produits en tenant compte des contraintes liées au référencement et au positionnement marketing ;
- Configurer le site pour améliorer son référencement naturel par exemple en utilisant des plugins dédiés.

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R4.02 | Economie, gestion et Droit du numérique
- R4.03 | Design d'expérience
- R4.04 | Expression, communication
- R4.Strat-UX.05 | Stratégie de Com / Webmarketing
- R4.Strat-UX.07 | Gestion de contenus spécialisée

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.2. SAÉ 4.Strat-UX.02 : Développer une communication sur les médias sociaux

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : combiner les ressources liés au marketing et à la création numérique pour développer une communication sur les médias sociaux dans un contexte international.

En tant que chargés de communication juniors, les étudiants doivent concevoir et produire des contenus pour promouvoir un produit, une marque ou un service en exploitant les réseaux sociaux. Les étudiants présenteront des exemples de contenus adaptés à chacun des médias ainsi qu'une planification des publications en répondant à la question : **Comment exploiter les réseaux sociaux pour promouvoir une marque, un produit ou un service à l'international ?**

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais et/ou dans une autre langue. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à communiquer au sein d'organisations.

Descriptif générique :

La SAE doit amener les étudiants à analyser les codes et la stratégie de communication d'une marque, d'un service ou d'un produit, et proposer une campagne de communication pour en développer la visibilité, en France et à l'international. Cette campagne de communication s'appuiera sur les réseaux sociaux en exploitant leurs codes spécifiques.

Les étudiants pourront par exemple :

- Créer les comptes sur les différents réseaux, les configurer et les lier afin de développer la visibilité d'une marque ;
- Rédiger des publications pour ces différents réseaux sociaux, en adaptant le message aux codes de chaque réseau ;
- Réaliser des contenus spécifiques pour ces plateformes (story, capsules vidéos, jeux concours, bannière...).

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Ressources mobilisées et combinées :

- R4.Strat-UX.01 | Anglais
- R4.04 | Expression, communication
- R4.Strat-UX.05 | Stratégie de Com / Webmarketing
- R4.Strat-UX.06 | Storytelling (communication narrative)

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.3. STAGE.Strat-UX : Stage-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de fin de deuxième année d'une durée minimale de 10 semaines. Ce stage est une mise en situation dans un milieu professionnel en lien avec le parcours choisi par l'étudiant. Ce stage doit donc être l'occasion pour l'étudiant de confronter ses connaissances et les compétences du niveau 1 et du niveau 2 aux besoins réels du monde de l'entreprise.

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

2.2.4. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 4, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition des niveaux de compétences de la deuxième année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le parcours suivi et le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de deuxième année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littéraire, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la seconde année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences et du parcours suivi, tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.3. Fiches Ressources

2.3.1. Ressource R4.Strat-UX.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.02 | Développer une communication sur les médias sociaux

Descriptif :

Analyse et réalisation de produits de communication de nature variée.

Anglais professionnel : Analyse du marché, état de l'art, rédaction de cahier des charges, note d'intention, brief de conception de quelques pages, pitch de présentation de projet, conduite de réunion, compte-rendu de réunion.

présenter une architecture des contenus en anglais ou LV2 (arborescence de site, gabarits de page web).

Encourager et stimuler la pratique de l'anglais courant par des activités de compréhension et de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité (TV, radio, internet) (en lien avec les ressources en communication et en marketing), séries et films (en lien avec production audiovisuelle), news media (en lien avec la communication), monde du travail, (en lien avec le PPP et la gestion de projet), culture artistique et numérique (en lien avec les ressources de culture numérique et création graphique), problématiques liées aux domaines d'activité.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

anglais – compréhension orale – écrite – communication professionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.2. Ressource R4.02 : Economie, gestion et Droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.01 | Mettre en place une solution e-commerce et la stratégie associée

Descriptif :

Objectif : Découvrir la notion de contrats et les réglementations relatives aux entreprises et activités professionnelles :

- La réglementation relative aux différentes formes d'exercice d'une activité professionnelle (salarié, indépendant) ;
- La formation et la validité des contrats (analyse ou exploitation d'un contrat) ;
- Les relations individuelles de travail et le statut du salarié ;
- Les mutations du travail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

réglementation – droit des réseaux sociaux – contrats juridiques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.3. Ressource R4.03 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.01 | Mettre en place une solution e-commerce et la stratégie associée

Descriptif :

Objectif : concevoir et réaliser des tests utilisateurs pour la production d'interfaces numériques :

- Application de méthode de collecte et d'analyse qualitative ou quantitative ;
- Adaptation de maquettes fonctionnelles (wireframes) et de prototypes cliquables ;
- Méthodes d'évaluation de l'utilisabilité et de l'expérience utilisateur ;
- Production de recommandations d'amélioration.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)

Mots clés :

utilisateur – évaluation – test utilisateur – prototypage

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.4. Ressource R4.04 : Expression, communication

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.01 | Mettre en place une solution ecommerce et la stratégie associée
- SAÉ 4.Strat-UX.02 | Développer une communication sur les médias sociaux

Descriptif :

Objectif : gérer et produire des documentations pour des projets multimédia :

- Stratégie et responsabilités du rédacteur ;
- Règles d'identification, de structuration, de classement, de mise à jour ;
- Uniformisation des présentations, contrôle de la cohérence, vérification ;
- Indexation, documents spécifiques ;
- Création de fonds documentaires dématérialisés.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

documentation – projet

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.5. Ressource R4.Strat-UX.05 : Stratégie de Com / Webmarketing

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.01 | Mettre en place une solution e-commerce et la stratégie associée
- SAÉ 4.Strat-UX.02 | Développer une communication sur les médias sociaux

Descriptif :

Objectif : mettre en œuvre une recommandation stratégique digitale en appliquant les techniques de référencement :

- Mettre en œuvre une stratégie de mots-clés (fiches produits, blogging, etc.) ;
- Concevoir une stratégie éditoriale afin d'optimiser le positionnement d'une page web dans les résultats d'un moteur de recherche ;
- Produire des contenus à l'aide des techniques de mise en visibilité des contenus (stratégie d'influence, newsletter, newsjacking, modèle POE, snacking content, les tiers, etc.).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux

Mots clés :

community management – régie – influence – e-commerce

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

2.3.6. Ressource R4.Strat-UX.06 : Storytelling (communication narrative)

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.02 | Développer une communication sur les médias sociaux

Descriptif :

Objectif : utiliser les techniques du storytelling au service de sa communication :

- Techniques transmédia et ses styles d'écriture (narration spéculative, narration interactive, etc.) ;
- Histoire et univers fictionnel (mise en récit, jouabilité et récit, gamification, etc.) ;
- Construire des personnages (archétypes, secondaires, etc.) ;
- Contexte et histoire (temporel et géographique) ;
- Techniques d'écriture (écriture automatique, AIDA...)
- Stratégie médiatique et planification des publications.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia

Mots clés :

narration – storytelling – transmédia – gamification – serious gaming

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

2.3.7. Ressource R4.Strat-UX.07 : Gestion de contenus spécialisée

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.Strat-UX.01 | Mettre en place une solution e-commerce et la stratégie associée

Descriptif :

Objectif : mettre en place un thème personnalisé sur un outil de gestion de contenus, en intégrant une taxonomie adaptée :

- Création d'un thème de A à Z (hiérarchie des templates) ;
- Utilisation d'un framework comme Redux pour permettre la personnalisation du thème ;
- Utilisation d'un thème enfant si besoin ;
- 2 façons de créer les CT, taxonomies et champs personnalisés :
 - création en dehors du thème (comme en S2 avec CPTUTI et ACF) ;
 - création directement dans le thème (création lors de l'installation du thème) ;
 - création de nouveaux CT et de nouvelles taxonomies en utilisant des générateurs de code comme WP-hasty ;
 - création de nouveaux champs personnalisés en utilisant un framework comme CMB2 (code fourni sous la forme d'une extension - facilite la mise à jour).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Mots clés :

CMS – thème – personnalisation

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

3. Semestre 5

3.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAE 5 Strat-UX.01 Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience	PORTFOLIO Portfolio-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	R5.01 Anglais	R5.02 Management et Assurance qualité	R5.03 Entrepreneuriat	R5.04 Projet Personnel et Professionnel	R5 Strat-UX.05 Stratégie de communication	R5. Strat-UX.06 Webmarketing	R5 Strat-UX.07 Design d'expérience	
Concevoir	AC32.01	X	X				X	X	X	X	
	AC32.02	X	X				X		X	X	
	AC32.03	X	X	X			X	X	X		
	AC32.04	X	X				X	X	X	X	
Entreprendre	AC35.01	X	X		X	X	X				
	AC35.02	X	X		X	X	X				
	AC35.03	X	X			X	X				
	AC35.04	X	X	X	X		X				
Volume total				20	15	15	20	60	65	65	260
Dont TP				0	5	5	0	20	30	30	90
Adaptation Locale (SAÉ)		50									50
Adaptation Locale (Ressources ou SAÉ)						90					90
TP Adaptation locale						50					50

3.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

3.2.1. SAÉ 5.Strat-UX.01 : Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Concevoir une solution numérique pertinente à une problématique d'usage
- Mettre en place une communication plurimédia visant à déployer la solution
- Proposition "d'une structure" pour sa promotion (entreprise, marque, forme juridique, ...)

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais et/ou dans une autre langue. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **piloter un projet**.

En tant que chargés de communication ou UX-designer juniors, les étudiants doivent concevoir une solution numérique pertinente à une problématique d'usage. Les étudiants sont placés par cette SAÉ dans une perspective entrepreneuriale et créative. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment concevoir et déployer une stratégie de communication, a destination internationale, et/ou une expérience utilisateur pour un produit, un service ou une marque ?**

Descriptif générique :

Mettre en œuvre une démarche de design serviciel :

- Evaluation de la demande ou du besoin
- Etat des lieux sectoriel et technologique (benchmark)
- Ecoute et observation des utilisateurs (entretiens, étude in vivo, focus groupes, tests)
- Formalisation et restitution des résultats
- Idéation
- Prototypage
- Tests
- Stratégie de communication
- Production des contenus
- Définition et mise en place des outils de mesure
- Présentation du projet (pitch)
- Adapter les éléments pour une cible internationale

Apprentissages critiques :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Ressources mobilisées et combinées :

- R5.01 | Anglais
- R5.02 | Management et Assurance qualité
- R5.03 | Entrepreneuriat
- R5.04 | Projet Personnel et Professionnel
- R5.Strat-UX.05 | Stratégie de communication

- R5.Strat-UX.06 | Webmarketing
- R5.Strat-UX.07 | Design d'expérience

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

3.2.2. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 5, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition des niveaux de compétences de la troisième année du B.U.T. et relativement au parcours suivi.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition des niveaux de compétences ciblées en troisième année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation tout en intégrant la spécificité du parcours suivi.

Ressources mobilisées et combinées :

- R5.03 | Entrepreneuriat
- R5.04 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

3.3. Fiches Ressources

3.3.1. Ressource R5.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur

Descriptif :

Objectifs : aborder en anglais les aspects liés au management et au pilotage de projets.

- Collaborer autour de la conduite d'un projet dans un contexte international (échanger à l'écrit, exploiter une documentation, adapter les contenus pour l'international) ;
- Documenter un projet en anglais (maîtriser le vocabulaire métier, rédiger un cahier des charges, une notice d'utilisation ou de déploiement) ;
- Animer une équipe et piloter un projet (savoir mener une réunion en anglais, savoir présenter et défendre un projet à l'oral).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC33.03 | Maitriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC34.05 | Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

collaborer – piloter – animer – anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

3.3.2. Ressource R5.02 : Management et Assurance qualité

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur

Descriptif :

Objectifs : manager et animer une équipe tout en assurant la qualité des produits ou services proposés :

- Gestion de la qualité : méthodes du management de la qualité (méthode PDCA, diagramme d'Ishikawa, norme ISO 9001, processus d'évaluation, satisfaction client...);
- Exploitation des référentiels ou guides autour de l'éco-conception et la sobriété numérique ;
- Accompagnement du changement, méthodes de management ;
- Construire un projet et le défendre dans un cadre professionnel ;
- Gérer le suivi des tâches, motiver son équipe, suivre les livrables ;
- Construction et utilisation d'outils de suivi d'avancement de projet (tableau de bord, diagramme de gantt, etc.).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

qualité – management – conduite de projet

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

3.3.3. Ressource R5.03 : Entrepreneuriat

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur
- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience

Descriptif :

Objectif : Mettre en place les éléments juridiques et financiers pour une création d'entreprise :

- L'entreprise, sa création, son financement, sa croissance, ses enjeux ;
- Savoir choisir un statut juridique pour créer une entreprise ;
- Analyse financière : présentation des documents de synthèse, notions d'analyse financière ;
- Modèles d'affaires (business model) des entreprises ;
- Savoir réaliser un business plan ;
- Financement de l'innovation (incubation, tour A, tour B, appels à projet, aides régionales, nationales, internationales).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque

Mots clés :

innovation – business model – business plan – financement – entreprise

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

3.3.4. Ressource R5.04 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur
- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience

Descriptif :

Objectif : définir son plan de carrière :

Connaissance de soi et posture professionnelle (en lien avec années 1&2) :

- Exploiter son stage afin de parfaire sa posture professionnelle ;
- Formaliser ses réseaux professionnels (profils, carte réseau, réseau professionnel...);
- Faire le bilan de ses compétences.

Formaliser son plan de carrière :

- Développer une stratégie personnelle et professionnelle à court terme (pour une insertion professionnelle immédiate après le B.U.T. ou une poursuite d'études) et à plus long terme (VAE, CPF, FTLV, etc.).

S'approprier le processus et s'adapter aux différents types de recrutement :

- mettre à jour les outils de communication professionnelle (CV, LM, identité professionnelle numérique, etc.);
- se préparer aux différents types et formes de recrutement :
 - types : test, entretien collectif ou individuel, mise en situation, concours, etc. ;
 - formes : recrutement d'école, de master, d'entreprise, etc.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique
- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

PPP – plan de carrière

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

3.3.5. Ressource R5.Strat-UX.05 : Stratégie de communication

Compétence ciblée :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur

Descriptif :

Objectif : Mettre en place une campagne de communication et ses indicateurs de performance :

- Campagne de communication plurimédia ou 360° pour un service ou un produit ;
- KPI et indicateurs clés de performance (notoriété, engagement, acquisition, e-réputation...);
- Production de contenus adaptés à des objectifs de communication.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)

Mots clés :

communication 360 – communication plurimédia – performance

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 60 heures dont 20 heures de TP

3.3.6. Ressource R5.Strat-UX.06 : Webmarketing

Compétence ciblée :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur

Descriptif :

Objectif : Ouvrir aux expérimentations, aux tendances et aux évolutions de la stratégie de communication et du design d'expérience dans le domaine du webmarketing et du retail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)

Mots clés :

data analyse – KPI – conversion – abandon – rebond – facilitation – idéation – collaboration

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 65 heures dont 30 heures de TP

3.3.7. Ressource R5.Strat-UX.07 : Design d'expérience

Compétence ciblée :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.Strat-UX.01 | Concevoir et déployer une stratégie de communication et une expérience utilisateur

Descriptif :

Objectif : Mettre en œuvre une démarche de conception itérative et des outils d'analyse :

- Démarches de conceptions participatives, collaboratives et itératives ;
- Méthodes et outils d'idéation ;
- Indicateurs de suivi ad hoc en phase de production d'une expérience utilisateur (Analytics, Hotjar, Google Data Studio, etc).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)

Mots clés :

itération – ux design – conception collaborative – idéation

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 65 heures dont 30 heures de TP

4. Semestre 6

4.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	STAGE Strat-UX Stage-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	PORTFOLIO Portfolios-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience	R6.01 Entreprenariat	R6.Strat-UX.02 Design d'expérience	R6.Strat-UX.03 Stratégie de communication multi-média	
Concevoir	AC32.01	X	X		X	X	
	AC32.02	X	X		X	X	
	AC32.03	X	X		X	X	
	AC32.04	X	X		X	X	
Entreprendre	AC35.01	X	X		X	X	
	AC35.02	X	X		X	X	
	AC35.03	X	X	X			
	AC35.04	X	X	X			
Volume total				15	18	20	53
Dont TP				0	0	0	0
Adaptation Locale (SAÉ)		7					7
Adaptation Locale (Ressources ou SAÉ)				10			10
TP Adaptation locale				10			10

4.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

4.2.1. STAGE.Strat-UX : Stage-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de fin de cursus.

Apprentissages critiques :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

4.2.2. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 6, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition des niveaux de compétences de la troisième année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le parcours suivi et le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de troisième année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littéraire, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la troisième année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences et du parcours suivi, tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Ressources mobilisées et combinées :

- R6.01 | Entrepreneuriat

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

4.3. Fiches Ressources

4.3.1. Ressource R6.01 : Entrepreneuriat

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Stratégie de communication et design d'expérience

Descriptif :

Objectif : Élargir la connaissance des entreprises à leur rôle social :

- La responsabilité sociale et environnementale des entreprises ;
- Les relations juridiques entre entreprise et salariés ;
- Les entreprises à mission ;
- L'entrepreneuriat social : startups d'état, économie sociale et solidaire ;
- La marque employeur ;
- La qualité de vie au travail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

entrepreneuriat – startups – droit – économie sociale et solidaire – qualité de vie au travail

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

4.3.2. Ressource R6.Strat-UX.02 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

Descriptif :

Objectif : élargir les champs d'action du design d'expériences :

- Prise en compte d'attentes sociétales (au delà des attentes utilisateur) : principes d'écoconception et évaluation de l'impact du numérique ;
- Ouverture à d'autres formes d'expériences utilisateur (réalité virtuelle, espaces immersifs, interfaces tangibles...);
- Problématique plus générale de la conception d'interfaces hommes / machines.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia

Mots clés :

écoconception – IHM – immersion – interfaces tangibles

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 18 heures

4.3.3. Ressource R6.Strat-UX.03 : Stratégie de communication pluri-média

Compétences ciblées :

- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

Descriptif :

Objectif : Analyser l'impact de la stratégie de communication mise en place au semestre 5 :

- Outils de collecte des données ;
- Analyse des performances ;
- Prise en compte des données pour imaginer les évolutions d'une stratégie de communication ou d'un design d'expérience.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia

Mots clés :

analyse – performance – évolution stratégique

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

Chapitre 6.

Parcours : Développement web et dispositifs interactifs

1. Semestre 3

1.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAE 3 DWeb-DI01 Développer d parcours utilisateur au sein d'un systèmes d'information	SAE 302 Produire des contenus pour une communication pluri-média	SAE 3 DWeb-DI03 Concevoir de visualisations de données pour le web et une application interactive	PORTFOLIO Portfolio	R3.01 Anglais	R3.02 Anglais Renforcé ou LV2	R3.03 Design d'expérience	R3.04 Culture numérique	R3 DWeb-DI 05 Stratégies de communication et marketing	R3.06 Référencement	R3.07 Expression, communication et rhétorique	R3.08 Écriture multimédia et narration	R3 DWeb-DI 09 Création et design interactif (UI)	R3.10 Culture artistique	R3.11 Audiovisuel et Motion design	R3.12 Développement Front et intégration	R3 DWeb-DI 13 Développement Back	R3.14 Déploiement de services	R3.15 Représentation et traitement de l'information	R3.16 Gestion de projet	R3.17 Economie, gestion et droit du numérique	R3.18 Projet Personnel et Professionnel	
Comprendre	AC21.01		X		X					X													X	
	AC21.02		X		X				X		X												X	
	AC21.03			X	X															X			X	
	AC21.04	X			X			X															X	
	AC21.05	X			X			X															X	
Concevoir	AC22.01	X			X				X	X													X	
	AC22.02	X			X			X															X	
	AC22.03		X		X					X													X	
	AC22.04		X		X						X												X	
	AC22.05		X		X						X												X	
Exprimer	AC23.01		X		X	X	X						X										X	
	AC23.02		X	X	X									X	X								X	
	AC23.03		X		X									X	X								X	
	AC23.04		X		X								X			X							X	
	AC23.05		X	X	X											X				X			X	
	AC23.06			X	X									X		X							X	
Développer	AC24.01	X		X	X												X						X	
	AC24.02	X			X													X			X		X	
	AC24.03			X	X												X						X	
	AC24.04	X			X													X					X	
	AC24.05	X			X												X		X				X	
	AC24.06	X			X													X					X	
Entreprendre	AC25.01	X			X																X		X	
	AC25.02	X			X																	X	X	
	AC25.03	X	X		X																		X	
	AC25.04		X		X	X	X					X											X	
	AC25.05		X		X	X	X					X											X	
	AC25.06	X	X		X																	X	X	
Volume total						15	10	15	15	15	15	15	10	15	20	20	35	20	20	20	15	15	10	300
Dont TP						10	5	5	0	0	10	5	5	10	10	10	20	10	10	10	5	0	5	130
Adaptation Locale (SAE)			80																					80
Adaptation Locale (Ressources ou SAE)												50												50
TP Adaptation locale													20											20

1.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

1.2.1. SAÉ 3.DWeb-DI.01 : Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : combiner les ressources liées au développement web, au design d'expérience et à la gestion de projet pour concevoir et développer des parcours utilisateurs.

En tant que développeurs web et UX-designers, les étudiants doivent analyser le cahier des charges d'une application ou d'un site web, identifier les parcours utilisateurs, avant d'en développer les fonctionnalités en répondant à la question : **Comment mettre en place un site web offrant une expérience utilisateur de qualité ?**

Les étudiants du parcours "Développement web et dispositifs interactifs" doivent **développer par eux-mêmes le système d'information et les traitements liés aux parcours utilisateurs définis**, en mettant l'accent sur la qualité du code produit.

Descriptif générique :

A partir du cahier des charges fonctionnel d'une application ou d'un service web, les étudiants doivent identifier et décrire des parcours utilisateurs, en vue d'optimiser ou d'améliorer l'expérience utilisateur et produire une recommandation ergonomique pour son développement. Ils doivent ensuite concevoir les interfaces du site web, en détailler les fonctionnalités et prototyper les cheminements des utilisateurs, c'est-à-dire la logique de l'application, par exemple avec des maquettes interactives. Enfin, ils doivent développer une partie de l'application en faisant le lien avec les fonctionnalités du système d'information.

Cette SAE doit permettre de mettre en œuvre une démarche de gestion de projet permettant d'intégrer des changements dans le cahier des charges, dans une démarche d'amélioration continue. L'application conçue doit être hébergée de manière sécurisée.

Les développements sont réalisés avec un langage de programmation côté serveur, en suivant le modèle MVC, les données utilisées sont complexes, les traitements peuvent inclure, par exemple, la gestion de différents rôles et droits associés.

Les rendus peuvent inclure :

- l'application développée et ses codes sources commentés ;
- l'analyse des usages, la recommandation ergonomique ;
- les éventuelles maquettes interactives ;
- les documents de suivi de projet.

Exemples d'applications : navigation au sein d'un catalogue ou d'une offre de service ; tunnel de réservation ou d'achat ; outils de commentaire ou d'évaluation sur un blog...

Apprentissages critiques :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)

- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.03 | Design d'expérience
- R3.04 | Culture numérique
- R3.12 | Développement Front et intégration
- R3.DWeb-DI.13 | Développement Back
- R3.14 | Déploiement de services
- R3.16 | Gestion de projet
- R3.17 | Economie, gestion et droit du numérique
- R3.18 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.2. SAÉ 3.02 : Produire des contenus pour une communication plurimédia

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Mobiliser et combiner l'ensemble des ressources des quatre compétences ciblées (comprendre, concevoir, exprimer et entreprendre) pour produire les contenus d'une communication plurimédia en visant une audience internationale ;
- Comprendre le contexte et les enjeux dans laquelle la communication envisagée se situe ;
- Produire des contenus rédactionnels, graphiques ou audiovisuels cohérents avec la stratégie ;
- Défendre et argumenter les choix proposés au commanditaire.

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en langue étrangère. La SAE doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **communiquer au sein d'organisations**.

En tant que producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail de conception et de production de contenu en lien avec une stratégie de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : **Comment produire des contenus efficaces et pertinents dans le cadre d'une communication plurimédia dans un contexte international ?**

Descriptif générique :

A partir d'une situation de communication donnée, les étudiants doivent analyser le contexte, en comprendre les enjeux et définir une stratégie plurimédia. Cela implique par exemple et de manière non exhaustive, de définir une ligne éditoriale, une identité visuelle, un plan de communication, la liste de contenus à produire.

Dans une seconde phase, les étudiants doivent produire les médias correspondant à la stratégie définie. Ces médias doivent être de nature variée et solliciter l'ensemble des ressources de la compétence "exprimer". Les étudiants doivent penser leurs opérations pour une cible francophone et internationale.

Exemples de mise en œuvre : production d'un documentaire web, mise en place d'une campagne de communication pour un événement ou une marque, création d'un site et de supports de communication pour une association...

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.01 | Anglais
- R3.02 | Anglais Renforcé ou LV2
- R3.DWeb-DI.05 | Stratégies de communication et marketing
- R3.06 | Référencement

- R3.07 | Expression, communication et rhétorique
- R3.08 | Écriture multimédia et narration
- R3.DWeb-DI.09 | Création et design interactif (UI)
- R3.10 | Culture artistique
- R3.11 | Audiovisuel et Motion design
- R3.15 | Représentation et traitement de l'information
- R3.17 | Economie, gestion et droit du numérique

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.3. SAÉ 3.DWeb-DI.03 : Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : les données sont de plus en plus présentes dans le monde de l'entreprise ou des services. Elles permettent d'enrichir une information, mais servent aussi d'outil de communication.

A partir de jeux de données, cette SAE mobilise les ressources liées à l'analyse de données, à la production graphique, à l'intégration et au développement front et amène les étudiants à :

- Analyser des données pour en extraire des indicateurs ou les informations pertinentes ;
- Proposer un site web permettant la visualisation de ces données ;
- Compléter ce site web par la production d'une application interactive permettant une navigation au sein des données.

En tant que développeurs web et/ou d'application ou producteurs de contenus juniors, les étudiants doivent mener un travail d'analyse et d'interprétation d'un jeu de données, une réflexion sur les éléments caractéristiques de ces données et produire des visualisations afin d'appuyer un message de communication. Les étudiants réalisent les contenus et les présentent au commanditaire en répondant à la question : **Comment concevoir des visualisations de données apportant une information pertinente et appuyant une communication ?**

Descriptif générique :

Il s'agit de comprendre et analyser des jeux de données bruts, fournis par les enseignants ou issus de sources de données ouvertes, éventuellement géolocalisées, puis d'en extraire des indicateurs statistiques pertinents, répondant à un objectif de communication.

Les données et indicateurs sont ensuite utilisés pour obtenir une représentation visuelle pertinente qui doit faciliter la compréhension des données, donner du sens aux données, voire aider à la prise de décision.

Les étudiants doivent choisir entre les différents types de représentations (courbes, diagrammes, animations, cartes...).

Les étudiants conçoivent ensuite un site web permettant la diffusion des données tout en les mettant en valeur.

Le travail est complété par la mise en place d'une application avec des interactions simples permettant de naviguer dans les données, de visualiser des informations complémentaires ou de favoriser la compréhension des éléments.

Apprentissages critiques :

- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

Ressources mobilisées et combinées :

- R3.DWeb-DI.09 | Création et design interactif (UI)
- R3.10 | Culture artistique
- R3.11 | Audiovisuel et Motion design
- R3.12 | Développement Front et intégration
- R3.15 | Représentation et traitement de l'information

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.2.4. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 3, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition des niveaux de compétences de la seconde année du B.U.T. et relativement au parcours suivi.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition des niveaux de compétences ciblées en deuxième année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation tout en intégrant la spécificité du parcours suivi.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

1.3. Fiches Ressources

1.3.1. Ressource R3.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : développer la pratique de l'anglais dans un cadre professionnel :

- Analyses d'offres de stages ou d'emplois ;
- Présentations professionnelles :
 - à l'écrit : CV, lettre de motivation, portfolio de réalisations ;
 - À l'oral : job interview, job dating, vidéo de présentation ;
- Communications en anglais au sein d'organisations (réunions, conférences) ;
- Maîtrise du vocabulaire technique :
 - Recherche documentaire et veille technologique autour des médias et technologies numériques (lecture et notes de synthèse) ;
 - Compréhension et exploitation de tutoriels et documentations techniques ;
- Production de contenus conformes à un objectifs de communication ;
- Activités de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité, série et film, média d'informations, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

anglais – recherche documentaire – CV en anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.2. Ressource R3.02 : Anglais Renforcé ou LV2

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

LV2 - Anglais renforcé

- En se basant sur les acquis de la ressource R202 développer l'aisance dans les compétences orales et continuer à acquérir la langue professionnelle ;
- S'approprier les techniques de présentation tant orales qu'écrites ;
- Trouver et analyser une offre de stage ou d'emploi ;
- Préparer ses productions professionnelles (CV, lettre de motivation, portfolio de réalisations, CV vidéo) ;
- Préparer sa communication orale (job interview, job dating) ;
- Etre capable d'intervenir au sein d'organisations (réunions, conférences...);
- Faire de la recherche documentaire et de la veille technologique sur les innovations et savoir en rendre compte de manière synthétique et pertinente (note de synthèse) ;
- Produire des médias en anglais ou LV2 pour répondre à la cible ;
- Comprendre et mettre en application un tutoriel de production multimédia complexe (web design, audiovisuel) en temps limité ;
- Rendre compte de la cible d'un projet multimédia (personae, scénario d'utilisation en anglais ou LV2) ;
- Travail sur des contenus spécialisés dans les nouvelles technologies ;
- Thématiques possibles en lien avec les autres ressource : publicité, séries et films, news media, monde du travail, culture artistique et numérique.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

LV2 – Anglais renforcé – présentation écrite et/ou orales

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.3. Ressource R3.03 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : Mise en place d'une démarche de production d'interfaces numériques centrée utilisateur :

- Introduction au design d'expérience utilisateur : définition, concepts, modèles ;
- Processus de conception : étapes clés, planification, acteurs ;
- Création de personæ, identification et création de parcours utilisateurs, formalisation de livrables ;
- Proposition de maquettes fonctionnelles (wireframes).

Il est souhaitable de montrer les passerelles et distinctions entre le design d'expérience et le design interactif (R3.09).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)

Mots clés :

personæ – parcours utilisateur – maquette fonctionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.4. Ressource R3.04 : Culture numérique

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre l'écosystème des médias pour concevoir une stratégie médiatique.

Comprendre les médias, leurs effets et leurs enjeux politiques dans le contexte d'une culture numérique en s'appuyant sur les grands courants théoriques.

Exemples : information-désinformation, propagande, participation, fan studies, transmedia/plurimedia, deepmedia, gamification

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)

Mots clés :

information – communication – transmédia – plurimédia

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.5. Ressource R3.DWeb-DI.05 : Stratégies de communication et marketing

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : produire une stratégie de communication digitale :

- La recommandation stratégique ;
- Les médias sociaux et leurs spécificités (formats éditoriaux, contenus, cibles) et leur complémentarité ;
- Les tendances émergentes dans la communication digitale ;
- Synergie des moyens d’actions (marketing, charte éditoriale, référencement...) dans le déploiement d’une stratégie de communication.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d’un acteur, d’une organisation au regard d’un secteur ou d’un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d’action)

Mots clés :

identité – image de marque – médias sociaux

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.6. Ressource R3.06 : Référencement

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : acquérir les fondamentaux du SEO :

- Liens entre l'acquisition de trafic et les modèles économiques ;
- Les canaux d'acquisition de trafic et l'importance du référencement naturel ;
- Le fonctionnement des moteurs de recherche ;
- Les visiteurs (personæ) et leurs intentions de recherche ;
- Le positionnement d'un site et l'optimisation des contenus en vue de son référencement ;
- Maîtrise des informations apparaissant dans les résultats des moteurs de recherche ;
- Analyse de trafic ;
- Outils statistiques pour évaluer la pertinence d'une stratégie de référencement naturel.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux

Mots clés :

référencement – positionnement – analyse de trafic – SEO

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.7. Ressource R3.07 : Expression, communication et rhétorique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : connaître et utiliser les outils d'expression et de communication dans le contexte d'un groupe :

- Dynamique de groupe, les outils de l'intelligence collective, ateliers de créativité, la décision en groupe ;
- La réunion : l'organiser, l'animer, y intervenir ;
- Des écrits professionnels complexes (rapport, compte-rendus...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

dynamique de groupe – animation de réunions – écrits professionnels

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.8. Ressource R3.08 : Écriture multimédia et narration

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectif : produire un contenu informationnel pour le web :

- L'objectivité d'un discours ou d'un contenu et ses limites ;
- Les différents formats et styles de narration et leurs usages ;
- La conception de contenus journalistiques et documentaires ;
- Les différentes formes de contenus (rédactionnels, audiovisuels et sonores) et leur combinaison.

Exemples de production : podcasts, articles, documentaires web, reportages vidéos, reportages sonores, etc.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia

Mots clés :

écriture journalistique – écriture documentaire

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

1.3.9. Ressource R3.DWeb-DI.09 : Création et design interactif (UI)

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.DWeb-DI.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive

Descriptif :

Objectif : maîtriser les aspects techniques de la production graphique pour la conception et la création interfaces web interactives :

- Design et création d'interfaces web modulables (UI) incluant les esquisses et les grilles pour différentes résolutions ;
- Création des éléments d'une charte graphique (grilles, typographies, nuancier...);
- Prototypage des interactions et des animations d'une interface web en lien avec une recommandation UX ;
- Application des normes d'accessibilité aux designs et maquettes produites.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

design interactif – UI

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

1.3.10. Ressource R3.10 : Culture artistique

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.DWeb-DI.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive

Descriptif :

Objectifs : approfondir la culture graphique et esthétique des étudiants, pour les amener à comprendre les enjeux du design interactif et du design d'information :

- Culture graphique : typographie, design interactif, design d'information ;
- Veille graphique et culturelle (revues spécialisées, musées, médias sociaux spécialisés...);
- Sémiotique : matérialiser des concepts en utilisant des techniques graphiques ;
- Approfondissement de la notion d'identité visuelle et création de chartes graphiques complètes ;
- Développement de la créativité par des travaux liés à la création graphique et au design information.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)

Mots clés :

culture graphique – design interactif et design d'information

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.11. Ressource R3.11 : Audiovisuel et Motion design

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.DWeb-DI.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive

Descriptif :

Objectif : développer la créativité dans le cadre d'une démarche de communication par la production de contenus audiovisuels ou animés :

- Découverte de différentes méthodes d'animation ou de composition audiovisuelle ;
- Écriture et démarche de scénarisation (storyboard et synopsis) ;
- Habillage et design sonore ;
- Intégration de médias de nature différente (image matricielle ou vectorielle, vidéo, son...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

production audiovisuelle – motion design – design sonore

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.12. Ressource R3.12 : Développement Front et intégration

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information
- SAÉ 3.DWeb-DI.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive

Descriptif :

Objectif : savoir adapter le contenu et la mise en page de pages Web en fonction du périphérique d'affichage. Savoir agir de manière interactive sur le contenu d'une page Web pour créer des interfaces dynamiques. Exploiter des bibliothèques "front" pour intégrer des contenus interactifs multimédias :

- Langage CSS : mise en page adaptative : responsive design, media queries, points de ruptures ;
- Maîtrise d'un framework CSS ;
- Accessibilité : une part importante de la norme WCAG ;
- Conception et modélisation objets : aspects algorithmiques (hiérarchies, sélections, parcours) ;
- Parcours et actions sur le DOM : sélection, création et modification d'éléments et de leurs attributs ;
- Programmation événementielle : gestion des événements et interactions ;
- Utilisation, configuration et adaptation de bibliothèques "front" pour l'intégration d'éléments multimédia : vidéos, sons, visualisation de données, cartes animées, graphiques SVG... ;
- Outils de développement : préprocesseurs CSS et bibliothèques courantes, compatibilité des navigateurs, outils de profilage du temps de chargement de pages web ;
- Compléments algorithmiques : traitements de données / tableaux (agrégation, tris, filtres...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement

Mots clés :

responsive design – accessibilité – DOM – préprocesseurs

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 35 heures dont 20 heures de TP

1.3.13. Ressource R3.DWeb-DI.13 : Développement Back

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre les grands principes du modèle de conception MVC, modéliser et gérer les parcours utilisateurs, maintenir ou développer (à partir d'exemples) un back office pour une application web :

- Conception et modélisation objets : concepts de base (classes et héritage) ;
- Modèle de conception MVC : mise en oeuvre avec la programmation objet et à partir d'exemples ;
- Modélisation des traitements : agir sur des données de manière efficace (standards CRUD/REST) ;
- Modélisation des parcours : la notion de contrôleur et de route ;
- Gestion des sessions et cookies : authentification et la gestion des droits d'accès ;
- Gestion des téléversements : récupération et stockage des fichiers.

Pour le parcours "développement web et dispositifs interactifs", les applications et les données utilisées sont plus complexes.

A titre d'exemple, cela peut inclure la gestion de différents rôles, la sécurisation des données échangées, le traitement par lot (sauvegarde et restauration).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web

Mots clés :

développement Web – POO – MVC – CRUD

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.14. Ressource R3.14 : Déploiement de services

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : comprendre les usages et besoins, en terme d'hébergement et de système d'information, de différents services web :

- installation et configuration de services web (wiki, webmail, galerie, blog, ecommerce...);
- dimensionnement de l'hébergement d'un service web ;
- nom de domaine : processus d'achat et de gestion.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Mots clés :

services web – hébergement

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.15. Ressource R3.15 : Représentation et traitement de l'information

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia
- SAÉ 3.DWeb-DI.03 | Concevoir des visualisations de données pour le web et une application interactive

Descriptif :

Objectifs : comprendre l'usage des mathématiques pour le multimédia et le traitement de l'information.

Le son numérique : compression et traitement (modulation, reverb, réduction de bruit, side-chain...)

L'image numérique : compression et traitement (accentuation, contours, flou, tracking...)

Mathématiques pour le multimédia :

- Représentations vectorielles : courbes, tangentes, points d'inflexion (courbes de Bézier, splines...);
- Transformations géométriques du plan et de l'espace ;
- Calcul matriciel (comme dans l'algorithme JPEG/TCD).

Représentation et traitement de l'information :

- Les médias numériques : formats (vidéo, son), optimisation, compression ;
- Algorithmes de compression réversible et irréversible ;
- Algorithmes de traitement : point à point (courbe de conversion), local (masque de convolution) et global (filtrage audio, manipulation d'histogramme).

Analyse de données et statistiques :

- Mettre en place des outils pour l'interprétation de données et pouvoir en extraire des indicateurs ou des tendances.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia

Mots clés :

médias numériques – compression – statistiques et analyse

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

1.3.16. Ressource R3.16 : Gestion de projet

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectif : mettre en place une gestion de projet avec des méthodes agiles :

- L'agilité dans la gestion de projet :
 - Le manifeste agile (valeurs et principes) ;
 - Les différentes méthodes ;
 - Focus sur l'une d'elles : par exemple SCRUM ou Scrumban ;
 - Utilisation de workflow générés (par exemple avec Jira) ;
- Tableaux de bord : définition, intérêts et objectifs, domaines à surveiller, indicateurs de performance (IPC et IPD), mise en forme.
- Gestion de la communication projet : plan et stratégie, relations internes / relation client, travail collaboratif, télétravail, réunion, revue de projet.
- Gestion des risques : check-list, analyse qualitative et quantitative, matrice de gestion, registre, planification des réponses aux risques, surveillance et maîtrise

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile

Mots clés :

méthodes agiles – tableaux de bord – workflow – risques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

1.3.17. Ressource R3.17 : Economie, gestion et droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information
- SAÉ 3.02 | Produire des contenus pour une communication plurimédia

Descriptif :

Objectifs : découvrir le droit de l'internet et des données personnelles, les méthodes d'enquêtes et l'économie des médias :

- Données personnelles : RGPD et CNIL ;
- Droit de la communication et de la correspondance ;
- Droit des réseaux sociaux ;
- Législation des jeux concours en présentiels et sur les réseaux sociaux ;
- Méthode d'enquêtes ;
- Économie des médias.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

propriété intellectuelle – RGPD – économie des médias

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

1.3.18. Ressource R3.18 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 3.DWeb-DI.01 | Développer des parcours utilisateur au sein d'un système d'information

Descriptif :

Objectifs : construire son projet professionnel et personnel en fonction de ses appétences et compétences.

- Définir son profil, en partant de ses appétences, de ses envies et asseoir son choix professionnel notamment au travers de son parcours.
 - Connaissance de soi tout au long de la sa formation
 - Modalités d'admissions (école et entreprise)
 - Initiation à la veille informationnelle sur un secteur d'activité, une entreprise, les innovations, les technologies...
 - Quels sont les différents métiers possibles avec les parcours proposés
- Construire un/des projet(s) professionnel(s) en définissant une stratégie personnelle pour le/les réaliser
 - Identifier les métiers associés au(x) projet(s) professionnel(s)
 - Construire son parcours de formation en adéquation avec son/ses projet(s) professionnel(s) (spécialité et modalité en alternance ou initiale, réorientation, internationale, poursuite d'études, insertion professionnelle)
- Découvrir la pluralité des parcours pour accéder à un métier : Poursuite d'études et passerelles en B.U.T.2 et B.U.T.3 (tant au national qu'à l'international), VAE, formation tout au long de la vie, entrepreneuriat
- Analyser les métiers envisagés : postes, types d'organisation, secteur, environnement professionnel.
 - Les secteurs professionnels
 - Les métiers représentatifs du secteur
 - Quels sont les métiers possibles avec le parcours choisi
- Mettre en place une démarche de recherche de stage et d'alternance et les outils associés
 - Formaliser les acquis personnels et professionnels de l'expérience du stage (connaissance de soi, choix de domaine et de métier/découverte du monde l'entreprise, réadaptation des stratégies de travail dans la perspective de la 3e année)
 - Accompagnement à la recherche de stage, alternance et job étudiant (en lien avec formation)
 - Développer une posture professionnelle adaptée
 - Technique de recherche de stage ou d'alternance : rechercher une offre, l'analyser, élaborer un CV & LM adaptés. Se préparer à l'entretien. Développer une méthodologie de suivi de ses démarches
 - Gérer son identité numérique et e-réputation

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)

- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

PPP

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

2. Semestre 4

2.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAÉ 4.DWeb-DI.01 Développer p le Web	SAÉ 4.DWeb-DI.02 Concevoir un dispositif interactif	STAGE.DWeb-DI Stages-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	PORTFOLIO Portfolio-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	R4.DWeb-DI.01 Anglais	R4.02 Economie, gestion et Droit du numérique	R4.03 Design d'expérience	R4.04 Expression, communication	R4.DWeb-DI.05 Création et design interactif	R4.DWeb-DI.06 Développement front	R4.DWeb-DI.07 Développement back	R4.DWeb-DI.08 Déploiement de services
Comprendre	AC21.01			X	X								
	AC21.02			X	X								
	AC21.03			X	X								
	AC21.04	X		X	X			X					
	AC21.05	X		X	X			X					
Concevoir	AC22.01	X		X	X			X					
	AC22.02	X		X	X			X					
	AC22.03			X	X			X					
	AC22.04			X	X								
	AC22.05			X	X								
Exprimer	AC23.01			X	X								
	AC23.02		X	X	X								
	AC23.03			X	X								
	AC23.04		X	X	X	X							
	AC23.05			X	X								
	AC23.06		X	X	X					X			
Développer	AC24.01	X		X	X						X		
	AC24.02	X		X	X							X	
	AC24.03		X	X	X						X		
	AC24.04	X		X	X							X	
	AC24.05	X		X	X								
	AC24.06	X		X	X								X
Entreprendre	AC25.01	X		X	X								
	AC25.02	X		X	X		X		X				
	AC25.03			X	X								
	AC25.04	X		X	X	X			X				
	AC25.05	X		X	X	X			X				
	AC25.06	X		X	X		X						
Volume total						15	15	15	15	15	15	20	10
Dont TP						5	0	5	0	5	10	10	5
Adaptation Locale (SAÉ)		40											
Adaptation Locale (Ressources ou SAÉ)								40					
TP Adaptation locale								20					

2.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

2.2.1. SAÉ 4.DWeb-DI.01 : Développer pour le Web

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : mettre en œuvre et combiner les compétences associées à la SAE (comprendre, concevoir, développer et entreprendre) pour développer une application web intégrant un back office et une interface dynamique dans un contexte international.

En tant que développeurs web juniors, les étudiants doivent concevoir et développer une application ou un service web et doivent répondre à la question : **Comment développer une application ou un service web en proposant une expérience utilisateur de qualité ?**

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à communiquer au sein d'organisations.

Descriptif générique :

Les étudiants devront développer une application ou un service web et seront notamment amenés à :

- Concevoir et développer une application ou un service web en mettant en œuvre des outils de développement côté serveur et côté client ;
- Mettre en place d'un back office pour la manipulation et le traitement des données, accompagnée d'une interface client riche ;
- Concevoir et mettre en place une expérience utilisateur ergonomique aussi bien pour les utilisateurs finaux que pour les administrateurs du site ;
- Veiller à la sécurité et à la performance de l'application et de son hébergement ;
- Prendre en compte les contraintes juridiques et documenter le projet **en anglais** pour répondre aux contraintes du contexte international.

La SAE offre l'opportunité d'une expérimentation de frameworks de développement back ou front. Elle introduit l'utilisation d'outils de déploiement des codes développés sur un hébergement sécurisé.

L'application pourra être développée spécifiquement pour le mobile ou être responsive. Il est possible de mobiliser des outils de cartographie ou de géolocalisation pour améliorer l'expérience utilisateur.

Apprentissages critiques :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Ressources mobilisées et combinées :

- R4.DWeb-DI.01 | Anglais
- R4.02 | Economie, gestion et Droit du numérique
- R4.03 | Design d'expérience
- R4.04 | Expression, communication
- R4.DWeb-DI.06 | Développement front
- R4.DWeb-DI.07 | Développement back
- R4.DWeb-DI.08 | Déploiement de services

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.2. SAÉ 4.DWeb-DI.02 : Concevoir un dispositif interactif

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs : combiner les ressources liées aux compétences développer et exprimer pour développer une application interactive avec un objectif de promotion d'un produit, de divertissement ou simplement artistique.

En tant que développeurs juniors, les étudiants doivent concevoir et développer une application en répondant à la question : **Comment développer une application interactive plaçant les utilisateurs au centre du dispositif ?**

Descriptif générique :

La SAE est l'occasion d'expérimenter différentes technologies ou méthodes de programmation : réalité virtuelle, dispositifs interactifs ou immersifs, jeux vidéo 2D ou 3D.

Les étudiants mobilisent des compétences et ressources techniques aussi bien que créatives et veillent à l'ergonomie et à la qualité esthétique des productions.

Apprentissages critiques :

- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

Ressources mobilisées et combinées :

- R4.DWeb-DI.01 | Anglais
- R4.DWeb-DI.05 | Création et design interactif
- R4.DWeb-DI.06 | Développement front

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.2.3. STAGE.DWeb-DI : Stage-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de fin de deuxième année d'une durée minimale de 10 semaines. Ce stage est une mise en situation dans un milieu professionnel en lien avec le parcours choisi par l'étudiant. Ce stage doit donc être l'occasion pour l'étudiant de confronter ses connaissances et les compétences du niveau 1 et du niveau 2 aux besoins réels du monde de l'entreprise.

Apprentissages critiques :

- AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)
- AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
- AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté
- AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)
- AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)
- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web
- AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
- AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

2.2.4. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 4, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition des niveaux de compétences de la deuxième année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le parcours suivi et le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de deuxième année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littérale, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la seconde année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences et du parcours suivi, tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

2.3. Fiches Ressources

2.3.1. Ressource R4.DWeb-DI.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web
- SAÉ 4.DWeb-DI.02 | Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Analyse et réalisation de produits de communication de nature variée.

Anglais professionnel : Analyse du marché, état de l'art, rédaction de cahier des charges, note d'intention, brief de conception de quelques pages, pitch de présentation de projet, conduite de réunion, compte-rendu de réunion.

présenter une architecture des contenus en anglais ou LV2 (arborescence de site, gabarits de page web).

Encourager et stimuler la pratique de l'anglais courant par des activités de compréhension et de prise de parole en continu et en interaction, en lien avec les champs d'action couverts par la formation : publicité (TV, radio, internet) (en lien avec les ressources en communication et en marketing), séries et films (en lien avec production audiovisuelle), news media (en lien avec la communication), monde du travail, (en lien avec le PPP et la gestion de projet), culture artistique et numérique (en lien avec les ressources de culture numérique et création graphique), problématiques liées aux domaines d'activité.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

anglais – compréhension orale – écrite – communication professionnelle

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.2. Ressource R4.02 : Economie, gestion et Droit du numérique

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web

Descriptif :

Objectif : Découvrir la notion de contrats et les réglementations relatives aux entreprises et activités professionnelles :

- La réglementation relative aux différentes formes d'exercice d'une activité professionnelle (salarié, indépendant) ;
- La formation et la validité des contrats (analyse ou exploitation d'un contrat) ;
- Les relations individuelles de travail et le statut du salarié ;
- Les mutations du travail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Mots clés :

réglementation – droit des réseaux sociaux – contrats juridiques

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.3. Ressource R4.03 : Design d'expérience

Compétences ciblées :

- Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web

Descriptif :

Objectif : concevoir et réaliser des tests utilisateurs pour la production d'interfaces numériques :

- Application de méthode de collecte et d'analyse qualitative ou quantitative ;
- Adaptation de maquettes fonctionnelles (wireframes) et de prototypes cliquables ;
- Méthodes d'évaluation de l'utilisabilité et de l'expérience utilisateur ;
- Production de recommandations d'amélioration.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)
- AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)
- AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)

Mots clés :

utilisateur – évaluation – test utilisateur – prototypage

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.4. Ressource R4.04 : Expression, communication

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web

Descriptif :

Objectif : gérer et produire des documentations pour des projets multimédia :

- Stratégie et responsabilités du rédacteur ;
- Règles d'identification, de structuration, de classement, de mise à jour ;
- Uniformisation des présentations, contrôle de la cohérence, vérification ;
- Indexation, documents spécifiques ;
- Création de fonds documentaires dématérialisés.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- AC25.04 | Collaborer au sein des organisations
- AC25.05 | Maitriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Mots clés :

documentation – projet

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

2.3.5. Ressource R4.DWeb-DI.05 : Création et design interactif

Compétence ciblée :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.02 | Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectif : découvrir le développement pour des dispositifs interactifs :

- Découverte de langages de programmation ou de plateformes spécifiques (réalité virtuelle, jeu vidéo, applications pour mobile...);
- Développement d'applications interactives exploitant différents médias (images, son, vidéo, 3D...);
- Exploitation de matériels ou systèmes d'interaction spécifiques (dispositifs immersifs, dispositifs tactiles, captation des mouvements...).

Apprentissage critique ciblé :

- AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

Mots clés :

dispositifs interactifs – réalité virtuelle – jeu vidéo

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

2.3.6. Ressource R4.DWeb-DI.06 : Développement front

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web
- SAÉ 4.DWeb-DI.02 | Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectifs : développer des applications web interactives côté client, savoir générer des interfaces web à partir de patrons de page, savoir exploiter des requêtes asynchrones et des services web pour modifier les contenus d'une page, savoir utiliser le stockage local des données pour optimiser les temps de chargement :

- Modèles de contenus : création de modèles et intégration dynamique de données ;
- Programmation événementielle : promesses et exécution asynchrone de traitements ;
- Requêtes HTTP : exécution asynchrone/synchrone, récupération et traitement des données, gestion des erreurs ;
- Stockage local des données : accès et enregistrement de données ;
- Optimisation des temps de chargement : mise en cache, chargement asynchrone ;
- Découverte d'un framework de développement côté client.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.01 | Produire des pages et applications Web responsives
- AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

Mots clés :

template – programmation événementielle – asynchrone/synchrone – optimisation – framework client

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 10 heures de TP

2.3.7. Ressource R4.DWeb-DI.07 : Développement back

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web

Descriptif :

Objectif : prendre en compte tous les aspects du développement d'une application web côté serveur. Découvrir l'utilisation de framework de développement côté serveur, le développement d'API ou de services web :

- Programmation orientée objet : savoir réutiliser des composants logiciels et maintenir un code propre ;
- Découverte des services web : objectifs, normes, API (REST...), formats d'échange (JSON, XML...);
- Découverte d'un framework côté serveur ;
- Reconnaître et utiliser quelques patrons de conception (patron de méthode / adaptateur / observateur).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office
- AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application Web

Mots clés :

POO – framework serveur – services web

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures dont 10 heures de TP

2.3.8. Ressource R4.DWeb-DI.08 : Déploiement de services

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 4.DWeb-DI.01 | Développer pour le Web

Descriptif :

Objectif : savoir gérer les environnements de développement et de production d'une application web, savoir déployer une application web sur différentes architectures en prenant en compte les questions de sécurité et les évolutions du code :

- Configurations particulières des serveurs Web (hôte virtuel, réécriture d'url, redirection, droit d'accès, gestion de certificats...);
- Hébergements spécifiques et leurs problématiques (flux audio/vidéo...);
- Maîtriser la création de scripts sur différents systèmes d'exploitation ou environnements ;
- Configuration d'environnements de développement, notamment collaboratif, et gestion des paquets logiciels (composer, npm, yarn...);
- Gestion de codes sources et de versionning ;
- Méthodes et outils de déploiement d'applications web (pas en continu et pas automatisés) ;
- Découverte des formules d'hébergement en cloud (SAAS).

Apprentissage critique ciblé :

- AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Mots clés :

serveurs web – système d'exploitation – paquets logiciel – versionning – déploiement

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 10 heures dont 5 heures de TP

3. Semestre 5

3.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	SAE 5.DWeb-DI.01 Développer p le web ou Concevoir un dispositif interactif	PORTFOLIO Portfolios-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	R5.01 Anglais	R5.02 Management et Assurance qualité	R5.03 Entrepreneuriat	R5.04 Projet Personnel et Professionnel	R5.DWeb-DI.05 Développement front avancé	R5.DWeb-DI.06 Développement back avancé	R5.DWeb-DI.07 Dispositifs interactifs	R5.DWeb-DI.08 Hébergement et cybersécurité	
Développer	AC34.01	X	X				X	X			X	
	AC34.02	X	X				X		X		X	
	AC34.03	X	X				X	X		X		
	AC34.04	X	X				X	X	X	X		
	AC34.05	X	X	X			X		X		X	
Entreprendre	AC35.01	X	X		X	X	X					
	AC35.02	X	X		X	X	X					
	AC35.03	X	X			X	X					
	AC35.04	X	X	X	X		X					
Volume total			20	15	15	20	50	50	50	40	260	
Dont TP			0	5	5	0	20	20	20	20	90	
Adaptation Locale (SAÉ)		50										50
Adaptation Locale (Ressources ou SAE)						90						90
TP Adaptation locale						50						50

3.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

3.2.1. SAÉ 5.DWeb-DI.01 : Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Objectifs :

- Développement complet d'un produit interactif et évolutif
- Proposition "d'une structure" pour sa promotion (entreprise, marque, forme juridique...)

Une **partie significative** des contenus sera réalisée en anglais et/ou dans une autre langue. La SAÉ doit prévoir des situations permettant d'évaluer la capacité des étudiants à **piloter un projet**.

En tant que développeur web, concepteur multimédia, les étudiants doivent concevoir un produit interactif et évolutif. Les étudiants sont placés par cette SAÉ dans une perspective entrepreneuriale et créative. Les étudiants doivent répondre à la question : **Comment développer un produit interactif ou une application et développer une entreprise autour de ce projet ?**

Descriptif générique :

Développer une application ou service web dans un contexte de production, en intégrant les bonnes pratiques en matière de génie logiciel (ex. SOLID, GRASP, design pattern...), devOps, cybersécurité

L'application pourra être développée dans des contextes technologiques variés : applications web, mobiles natives, réalité virtuelle...

Préciser l'attention particulière à l'accessibilité numérique et l'éco-conception

Aborder les outils de déploiement et maintenance des applications ; tests unitaires ; automatisation des tâches.

Prévoir l'évolutivité du produit.

Apprentissages critiques :

- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Ressources mobilisées et combinées :

- R5.01 | Anglais
- R5.02 | Management et Assurance qualité
- R5.03 | Entrepreneuriat
- R5.04 | Projet Personnel et Professionnel
- R5.DWeb-DI.05 | Développement front avancé
- R5.DWeb-DI.06 | Développement back avancé
- R5.DWeb-DI.07 | Dispositifs interactifs
- R5.DWeb-DI.08 | Hébergement et cybersécurité

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

3.2.2. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 5, la démarche portfolio consistera en un point étape intermédiaire qui permettra à l'étudiant de se positionner, sans être évalué, dans le processus d'acquisition des niveaux de compétences de la troisième année du B.U.T. et relativement au parcours suivi.

Descriptif générique :

L'équipe pédagogique devra accompagner l'étudiant dans la compréhension et l'appropriation effectives du référentiel de compétences et de ses éléments constitutifs tels que les composantes essentielles en tant qu'elles constituent des critères qualité. Seront également exposées les différentes possibilités de démonstration et d'évaluation de l'acquisition des niveaux de compétences ciblées en troisième année par la mobilisation notamment d'éléments de preuve issus de toutes les SAÉ. L'enjeu est de permettre à l'étudiant d'engager une démarche d'auto-positionnement et d'auto-évaluation tout en intégrant la spécificité du parcours suivi.

Ressources mobilisées et combinées :

- R5.03 | Entrepreneuriat
- R5.04 | Projet Personnel et Professionnel

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

3.3. Fiches Ressources

3.3.1. Ressource R5.01 : Anglais

Compétences ciblées :

- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectifs : aborder en anglais les aspects liés au management et au pilotage de projets.

- Collaborer autour de la conduite d'un projet dans un contexte international (échanger à l'écrit, exploiter une documentation, adapter les contenus pour l'international) ;
- Documenter un projet en anglais (maîtriser le vocabulaire métier, rédiger un cahier des charges, une notice d'utilisation ou de déploiement) ;
- Animer une équipe et piloter un projet (savoir mener une réunion en anglais, savoir présenter et défendre un projet à l'oral).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC33.03 | Maitriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC34.05 | Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

collaborer – piloter – animer – anglais

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

3.3.2. Ressource R5.02 : Management et Assurance qualité

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectifs : manager et animer une équipe tout en assurant la qualité des produits ou services proposés :

- Gestion de la qualité : méthodes du management de la qualité (méthode PDCA, diagramme d'Ishikawa, norme ISO 9001, processus d'évaluation, satisfaction client...);
- Exploitation des référentiels ou guides autour de l'éco-conception et la sobriété numérique ;
- Accompagnement du changement, méthodes de management ;
- Construire un projet et le défendre dans un cadre professionnel ;
- Gérer le suivi des tâches, motiver son équipe, suivre les livrables ;
- Construction et utilisation d'outils de suivi d'avancement de projet (tableau de bord, diagramme de gantt, etc.).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

qualité – management – conduite de projet

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

3.3.3. Ressource R5.03 : Entrepreneuriat

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif
- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Descriptif :

Objectif : Mettre en place les éléments juridiques et financiers pour une création d'entreprise :

- L'entreprise, sa création, son financement, sa croissance, ses enjeux ;
- Savoir choisir un statut juridique pour créer une entreprise ;
- Analyse financière : présentation des documents de synthèse, notions d'analyse financière ;
- Modèles d'affaires (business model) des entreprises ;
- Savoir réaliser un business plan ;
- Financement de l'innovation (incubation, tour A, tour B, appels à projet, aides régionales, nationales, internationales).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque

Mots clés :

innovation – business model – business plan – financement – entreprise

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures dont 5 heures de TP

3.3.4. Ressource R5.04 : Projet Personnel et Professionnel

Compétences ciblées :

- Entreprendre dans le secteur du numérique
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif
- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Descriptif :

Objectif : définir son plan de carrière :

Connaissance de soi et posture professionnelle (en lien avec années 1&2) :

- Exploiter son stage afin de parfaire sa posture professionnelle ;
- Formaliser ses réseaux professionnels (profils, carte réseau, réseau professionnel...);
- Faire le bilan de ses compétences.

Formaliser son plan de carrière :

- Développer une stratégie personnelle et professionnelle à court terme (pour une insertion professionnelle immédiate après le B.U.T. ou une poursuite d'études) et à plus long terme (VAE, CPF, FTLV, etc.).

S'approprier le processus et s'adapter aux différents types de recrutement :

- mettre à jour les outils de communication professionnelle (CV, LM, identité professionnelle numérique, etc.);
- se préparer aux différents types et formes de recrutement :
 - types : test, entretien collectif ou individuel, mise en situation, concours, etc. ;
 - formes : recrutement d'école, de master, d'entreprise, etc.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC32.01 | Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- AC32.02 | Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- AC32.03 | Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia
- AC32.04 | Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)
- AC33.01 | Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions
- AC33.02 | Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- AC33.03 | Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia
- AC33.04 | Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)
- AC33.05 | Appréhender les enjeux liés à la direction artistique
- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

PPP – plan de carrière

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 20 heures

3.3.5. Ressource R5.DWeb-DI.05 : Développement front avancé

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectifs : Développer des applications côté client en utilisant des méthodes et outils modernes pour leur développement et leur déploiement :

- Approche par composant avec un framework et/ou en natif et maîtrise des concepts sous-jacents (API Custom Element, Shadow DOM, template/slots, composants...);
- Applications collaboratives multi-utilisateurs basées sur un protocole de communication bi-directionnel (API Websocket) ;
- API et services de haut niveau (géolocalisation, webworker, service de cartographie...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions

Mots clés :

approche composant – applications multi-utilisateurs – API et services

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 50 heures dont 20 heures de TP

3.3.6. Ressource R5.DWeb-DI.06 : Développement back avancé

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectifs : Développer des applications coté serveur en utilisant des outils modernes en terme de développement, de qualité de code et de déploiement :

- Maîtrise d'une architecture MVC ;
- Routage HTTP : gestion des URLs, analyse des requêtes et génération des réponses ;
- Abstraction des données : liens entre entité et objet, gestion des relations, requêtage avancé (ORM) ;
- Contrôleur d'application : injection, requête personnalisé, validation, authentification, autorisation ;
- Déploiement sur le cloud ;
- Utilisation d'un système d'authentification partagée ou de fédération d'identité (oAuth, openId) ;
- Mise en place d'une API REST ;
- Découverte de l'approche micro-service.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications

Mots clés :

MVC – API – abstraction des données – sécurité

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 50 heures dont 20 heures de TP

3.3.7. Ressource R5.DWeb-DI.07 : Dispositifs interactifs

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectif : Approfondir le développement d'applications pour des dispositifs interactifs :

- Découverte d'une ou plusieurs technologies innovantes (3D-interactive, jeu vidéo, réalité virtuelle, WebGL, WebXR...) ;
- Approfondissement d'un ou plusieurs frameworks de développement dédiés à ces technologies (réalité virtuelle, jeu vidéo, applications pour mobile...);
- Exploitation de médias (images, son, vidéo, 3D...) sur des dispositifs de rendu ou d'affichage spécifiques (projection, installation, immersion...);
- Exploitation de matériels ou dispositifs d'interaction spécifiques (dispositifs immersifs, dispositifs tactiles, captation des mouvements...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions

Mots clés :

3D interactive – réalité virtuelle – jeu vidéo

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 50 heures dont 20 heures de TP

3.3.8. Ressource R5.DWeb-DI.08 : Hébergement et cybersécurité

Compétence ciblée :

- Développer pour le web et les médias numériques

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- SAÉ 5.DWeb-DI.01 | Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Descriptif :

Objectif : Maîtriser les critères essentiels de la sécurité d'une application web.

Être capable de déployer des applications web sur différentes architectures.

Comprendre tous les aspects de la vie d'une application web des phases de test, d'optimisation, de mise en production, jusqu'à sa supervision.

Aspects sécurité :

- Les bases de la sécurité : critères DICP (disponibilité, intégrité, confidentialité, preuve) de l'ANSSI, mise en place d'une veille ;
- Les outils cryptographiques et les architectures recommandées pour répondre à ces critères ;
- Les différents moyens d'authentification et de gestion de session.

Aspects DevOps :

- Intégration et déploiement continus : outils de déploiement et de configuration automatique ;
- Tests et sécurité logiciels ;
- Surveillance d'une application en production (analyse de logs, système de reporting, suivi des bugs) ;
- Conteneurs logiciels (Docker, Kubernetes) ;
- Présentation des architectures cloud (AWS, GCP, Azure...) ;
- Optimisation des applications Web et de leur hébergement (cache, mise à l'échelle, affectation de ressources...).

Apprentissages critiques ciblés :

- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.05 | Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications

Mots clés :

sécurité – cryptographie – authentification – intégration et déploiement continus – tests – devOps

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 40 heures dont 20 heures de TP

4. Semestre 6

4.1. Tableau croisé

Ce tableau explicite les correspondances entre les compétences, les apprentissages critiques, les SAÉ et les ressources programmés dans le semestre.

Les SAÉ et les ressources ainsi identifiées pour chaque UE participent à son obtention, et en ce sens doivent faire l'objet d'une évaluation, à l'exception de la démarche portfolio des semestres impairs.

Ce tableau détaille par ailleurs la répartition du volume horaire global des heures d'enseignement encadré de chaque semestre, à savoir :

- le volume horaire alloué à l'ensemble des SAÉ ;
- le volume de chaque ressource définie nationalement dont les heures TP ;
- le volume horaire, dont les heures TP, relevant d'une partie de l'adaptation locale et pouvant être affecté de manière non exclusive soit aux SAÉ, soit aux ressources définies nationalement ou localement.

	AC	STAGE D'Web-DI Stage-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	PORTFOLIO Parcours-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs	R6.01 Entreprenariat	R6.D'Web-DI.02 Développement Web et dispositif interactif	
Développer	AC34.01	X	X		X	
	AC34.02	X	X		X	
	AC34.03	X	X		X	
	AC34.04	X	X		X	
	AC34.05	X	X		X	
Entreprenre	AC35.01	X	X		X	
	AC35.02	X	X		X	
	AC35.03	X	X	X		
	AC35.04	X	X	X		
Volume total			15	38	53	
Dont TP			0	0	0	
Adaptation Locale (SAÉ)		7			7	
Adaptation Locale (Ressources ou SAÉ)			10		10	
TP Adaptation locale			10		10	

4.2. Fiches Situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

4.2.1. STAGE.DWeb-DI : Stage-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Stage de fin de cursus.

Apprentissages critiques :

- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia
- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Ressources mobilisées et combinées :

- R6.DWeb-DI.02 | Développement Web et dispositif interactif

4.2.2. PORTFOLIO : Démarche portfolio

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

Objectifs et problématique professionnelle :

Au semestre 6, la démarche portfolio permettra d'évaluer l'étudiant dans son processus d'acquisition des niveaux de compétences de la troisième année du B.U.T., et dans sa capacité à en faire la démonstration par la mobilisation d'éléments de preuve argumentés et sélectionnés. L'étudiant devra donc engager une posture réflexive et de distanciation critique en cohérence avec le parcours suivi et le degré de complexité des niveaux de compétences ciblés, tout en s'appuyant sur l'ensemble des mises en situation proposées dans le cadre des SAÉ de troisième année.

Descriptif générique :

Prenant n'importe quelle forme, littéraire, analogique ou numérique, la démarche portfolio pourra être menée dans le cadre d'ateliers au cours desquels l'étudiant retracera la trajectoire individuelle qui a été la sienne durant la troisième année du B.U.T. au prisme du référentiel de compétences et du parcours suivi, tout en adoptant une posture propice à une analyse distanciée et intégrative de l'ensemble des SAÉ.

Ressources mobilisées et combinées :

- R6.01 | Entrepreneuriat

Volume horaire :

Volume horaire : à définir localement par chaque IUT

4.3. Fiches Ressources

4.3.1. Ressource R6.01 : Entrepreneuriat

Compétence ciblée :

- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :

- PORTFOLIO | Portfolio-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Descriptif :

Objectif : Élargir la connaissance des entreprises à leur rôle social :

- La responsabilité sociale et environnementale des entreprises ;
- Les relations juridiques entre entreprise et salariés ;
- Les entreprises à mission ;
- L'entrepreneuriat social : startups d'état, économie sociale et solidaire ;
- La marque employeur ;
- La qualité de vie au travail.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC35.03 | Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque
- AC35.04 | Défendre un projet de manière convaincante

Mots clés :

entrepreneuriat – startups – droit – économie sociale et solidaire – qualité de vie au travail

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 15 heures

4.3.2. Ressource R6.DWeb-DI.02 : Développement Web et dispositif interactif

Compétences ciblées :

- Développer pour le web et les médias numériques
- Entreprendre dans le secteur du numérique

SAÉ au sein desquelles la ressource peut être mobilisée et combinée :

- STAGE.DWeb-DI | Stage-Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Descriptif :

Objectifs : Approfondir les enjeux autour du développement d'applications ou de dispositifs interactifs.

Approche Développement (dont web) :

- maîtrise des concepts de programmation micro-service ;
- maîtrise des concepts du déploiement continu et de l'intégration continue (CD/CI) ;
- maîtrise des concepts du testing ;
- mise en place des tests end-to-end ;
- livrer un produit de qualité professionnelle.

Approche dispositifs interactifs :

- Développement d'une solution de réalité augmentée ou réalité virtuelle ou réalité mixte.

Apprentissages critiques ciblés :

- AC34.01 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté client
- AC34.02 | Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur
- AC34.03 | Développer des dispositifs interactifs sophistiqués
- AC34.04 | Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions
- AC34.05 | Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications
- AC35.01 | Piloter un produit, un service ou une équipe
- AC35.02 | Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia

Mots clés :

testing – CI/CD – micro-service – dispositifs interactifs

Volume horaire :

Volume horaire défini nationalement : 38 heures