MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

Liberté
Égalité
Fraternité

Annexe 19

Licence professionnelle « Bachelor Universitaire de Technologie »

METIERS DU MULTIMEDIA ET DE L'INTERNET

Parcours :
- Stratégie de communication numérique et design d'expérience
- Créativité numérique
- Développement Web et dispositifs interactifs

Programme national

© Ministère de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation, 2021
http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr

1. LA FORMATION B.U.T. METIERS DU MULTIMEDIA ET DE L'INTERNET ET SES PARCOURS 5

1.1. OBJECTIFS DE LA FORMATION 5
1.2. REFERENTIEL DE COMPETENCES 6
1.2.1. Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience 13
1.2.2. Parcours Créativité numérique 14
1.2.3. Parcours Développement web et dispositifs interactifs 15

2. REFERENTIELS DE FORMATION 16

2.1. CADRE GENERAL 17
2.1.1. Les situations d'apprentissage et d'évaluation 17
2.1.2. La démarche portfolio 18
2.1.3. Le projet personnel et professionnel 18
2.2. SEMESTRE 1 19
2.2.1. SAÉ 19
SAÉ101 – Audit communication numérique 19
SAÉ102 – Recommandation de communication numérique 20
SAÉ103 – Design Graphique 21
SAÉ104 – Production Audio et vidéo 22
SAÉ105 – Produire un site Web 23
SAÉ106 – Gestion de projet pour une recommandation de communication numérique 24
2.2.2. Fiches ressources 24
R101 – Anglais 25
R102 – Anglais renforcé ou LV2 26
R103 – Ergonomie et accessibilité 26
R104 – Culture numérique 28
R105 – Stratégies de communication 29
R106 – Expression, communication et rhétorique 30
R107 – Écriture multimédia et narration 31
R108 – Production graphique 32
R109 – Culture artistique 33
R112 – Intégration 35
R113 – Développement Web 36
R115 – Hébergement 37
R116 – Représentation et traitement de l'information 38
R117 – Gestion de projet 39
R118 – Économie et droit du numérique 40
R119 – PPP 41
2.3. SEMESTRE 2 42
2.3.1. SAÉ 42
SAÉ201 – Exploration des usages 42
SAÉ202 – Concevoir un produit ou un service et sa communication 43
SAÉ203 – Site Web et BDD 45
SAÉ204 – Construire sa présence en ligne 46
2.3.2. Fiches ressources 47
R201 – Anglais 47
R202 – Anglais renforcé ou LV2 48
R203 – Ergonomie et accessibilité 49
R204 – Culture numérique 50
R205 – Stratégies de communication 51
R206 – Expression, communication et rhétorique 52
R207 – Écriture multimédia et narration 53
R208 – Production graphique 54
R209 – Culture artistique 55
R210 – Production audio et vidéo 56
R211 – Gestion de contenus 57
R212 – Intégration 58
R213 – Développement Web 59
R214 – Système d'information 60
R215 – Hébergement 61

R216 – Représentation et traitement de l'information 62
R217 – Gestion de projet..... 63
R218 – Économie et droit du numérique..... 64
R219 – PPP..... 65

3. REFERENTIEL D'EVALUATION..... 66

1. 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.

1.1. Objectifs de la formation

Les métiers du multimédia et de l'internet sont omniprésents : de la conception / réalisation de site internet (entreprises, administration...) à la gestion de communauté (animation de pages sur les réseaux sociaux), en passant par la production de contenu. 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.

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 dernière année. Néanmoins ces parcours s'appuient sur des référentiels de formation qui permettront une spécification dès la deuxième année que ce soit au travers des mises en situations ou des ressources dispensées.

Les parcours varient entre 25 et 40% selon les années afin de prendre en compte les spécificités locales.

L'étudiant pourra, en fonction de son projet professionnel et personnel, choisir l'un des trois parcours du B.U.T. MMI :

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

Les étudiants diplômés d'un B.U.T. MMI dispensé par les IUT peuvent exercer les activités autour de :

- L'accompagnement des entreprises, des marques, des collectivités locales ou publiques, dans leur démarche de communication numérique.
- La conception d'une réponse stratégique, d'une stratégie globale dans la démarche de communication numérique ou dans la conception d'un produit ou d'un service multimédia.
- L'expression d'un message sur différents supports, fixes ou animés, autour de l'audiovisuel, de la production graphique, d'une conception 3D, d'une charte graphique, …
- Le développement du produit ou du service dans un environnement web, ou sur des dispositifs interactifs
- La mise en place d'une démarche de gestion de projet, mais aussi toutes les compétences nécessaires pour la création d'une marque ou d'une entreprise dans le secteur du numérique.

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

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.

1.2. Référentiel de compétences

Les compétences et les composantes essentielles

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

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 œuvre la compétence.

Comprendre	**Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique**	en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques en écoutant et observant les utilisateurs en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales en restituant les résultats de manière synthétique
Concevoir	**Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe**	en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles 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**	en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives en respectant la stratégie de communication établie en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
Développer	**Développer pour le web et les médias numériques**	en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Entreprendre	**Entreprendre dans le secteur du numérique**	en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet en respectant le droit et la vie privée en favorisant la sobriété numérique en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

© Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation - 2021 - http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr - B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet

Les situations professionnelles

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	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.
Concevoir	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.
Exprimer	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.
Développer	Situations professionnelles	Petite structure : Développement à partir de 0 dans une petite structure, 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.
Entreprendre	Situations professionnelles	Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo…). Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association. Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques en écoutant et observant les utilisateurs en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales 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 de développement	Apprentissages critiques
Niveau 1 Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs	Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques Extraire et interpréter des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques pour évaluer l'efficacité d'un service ou d'un site Web Interpréter les éléments sémiotiques (langage, ton de voix, logotype, typographies, couleurs, visuels...) Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...) Réaliser des entretiens utilisateurs (sélection de la cible, écriture du guide d'entretien, organisation) Bâtir le modèle des attentes utilisateurs
Niveau 2 Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur	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...) Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation Mener des tests d'utilisabilité (hypothèses, protocole, indicateurs de succès) Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.

Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles 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 de développement	Apprentissages critiques
Niveau 1 Concevoir une réponse stratégique	Concevoir un produit ou un service en termes d'usage et de fonctionnalité Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact) Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)
Niveau 2 Co-concevoir une réponse stratégique	Co-concevoir un produit ou service (proposition de valeur, fonctionnalités...) Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive) Co-construire une recommandation stratégique (en interaction avec les équipes créatives et techniques) Structurer un plan d'action (spécifier les canaux de communication, leurs articulations et phaser la diffusion des messages) Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
Niveau 3 Co-concevoir une réponse stratégique complexe et prospective	Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs) Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test) Établir une communication 360, plurimédia ou transmédia Gérer une communauté (relais, ambassadeurs, création d'événements) Préconiser et budgétiser des solutions de visibilité Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...)

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives en respectant la stratégie de communication établie en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions 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 de développement	Apprentissages critiques
Niveau 1 Exprimer un message par des productions simples	Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration Créer, composer et retoucher des visuels Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...) Designer une interface web (wireframes, UI) Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
Niveau 2 Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	Produire un écrit journalistique sourcé et documenté Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos) Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique) Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia 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	Produire un récit plurimédia en adoptant un point de vue d'auteur Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores Développer une narration interactive Réaliser une production avancée (audiovisuel, 3D, motion design, sound design, effets spéciaux, jeux vidéo...) Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)

Développer pour le web et les médias numériques

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

Situations professionnelles

Petite structure : Développement à partir de 0 dans une petite structure, 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 de développement	Apprentissages critiques
Niveau 1 Développer un site web simple et le mettre en ligne	Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard Modéliser les données et les traitements d'une application Web Utiliser et adapter un modèle d'accès aux données Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC
Niveau 2 Développer une application Web interactive	Produire des pages et applications Web responsives avec des interactions riches Développer côté serveur en suivant un ou des patrons de conception Travailler en équipe, grâce aux outils de développements collaboratifs Coder des dispositifs interactifs (jeu, installation, scénographie…) Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
Niveau 3 Développer un écosystème numérique complexe	Développer à l'aide d'un framework de développement côté client Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur Développer des dispositifs interactifs sophistiqués (jeux, réalité virtuelle, webGL, 3D…) Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extension Maintenir et sécuriser un environnement numérique Mettre en place une chaîne d'intégration continue (test, recettage, déploiement)

Entreprendre dans le secteur du numérique	en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet en respectant le droit et la vie privée en favorisant la sobriété numérique en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

Situations professionnelles	Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo…). Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association. Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.

Niveaux de développement	Apprentissages critiques
Niveau 1 Entreprendre un projet numérique	Gérer un projet avec une méthode classique Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation) Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs…) Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
Niveau 2 Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique	Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité et le ton de la marque et en faire une présentation convaincante Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur) Faire une veille efficace Initier la constitution d'un réseau professionnel
Niveau 3 Entreprendre dans le numérique	Piloter un produit ou service Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia Créer un projet d'entreprise (nom, valeurs, missions...) Ecrire un plan d'affaires Choisir une forme juridique Construire une présentation convaincante

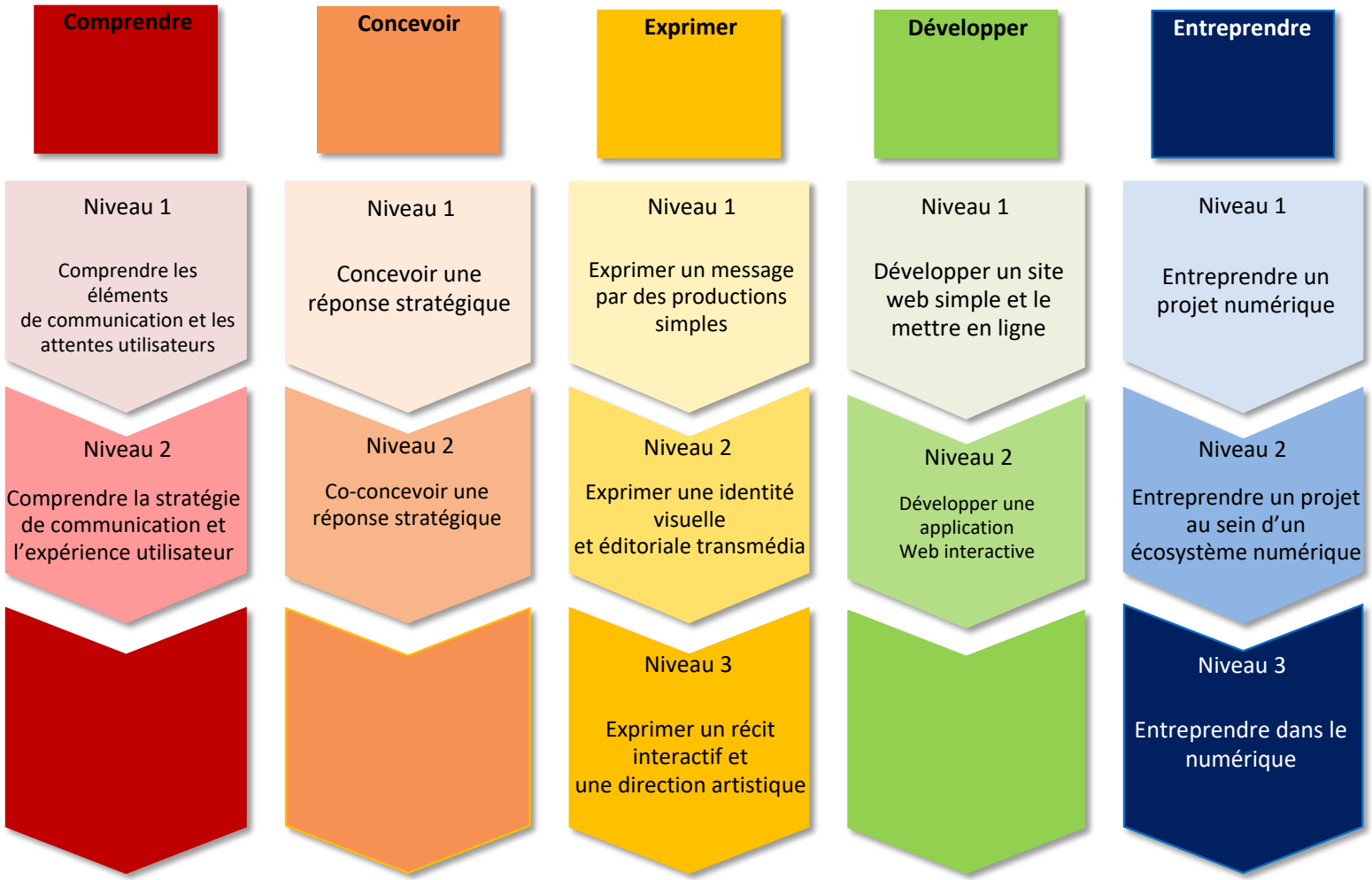
1.2.1.Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Les niveaux de développement des compétences



1.2.2.Parcours Créativité numérique

Les niveaux de développement des compétences



1.2.3. Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Les niveaux de développement des compétences

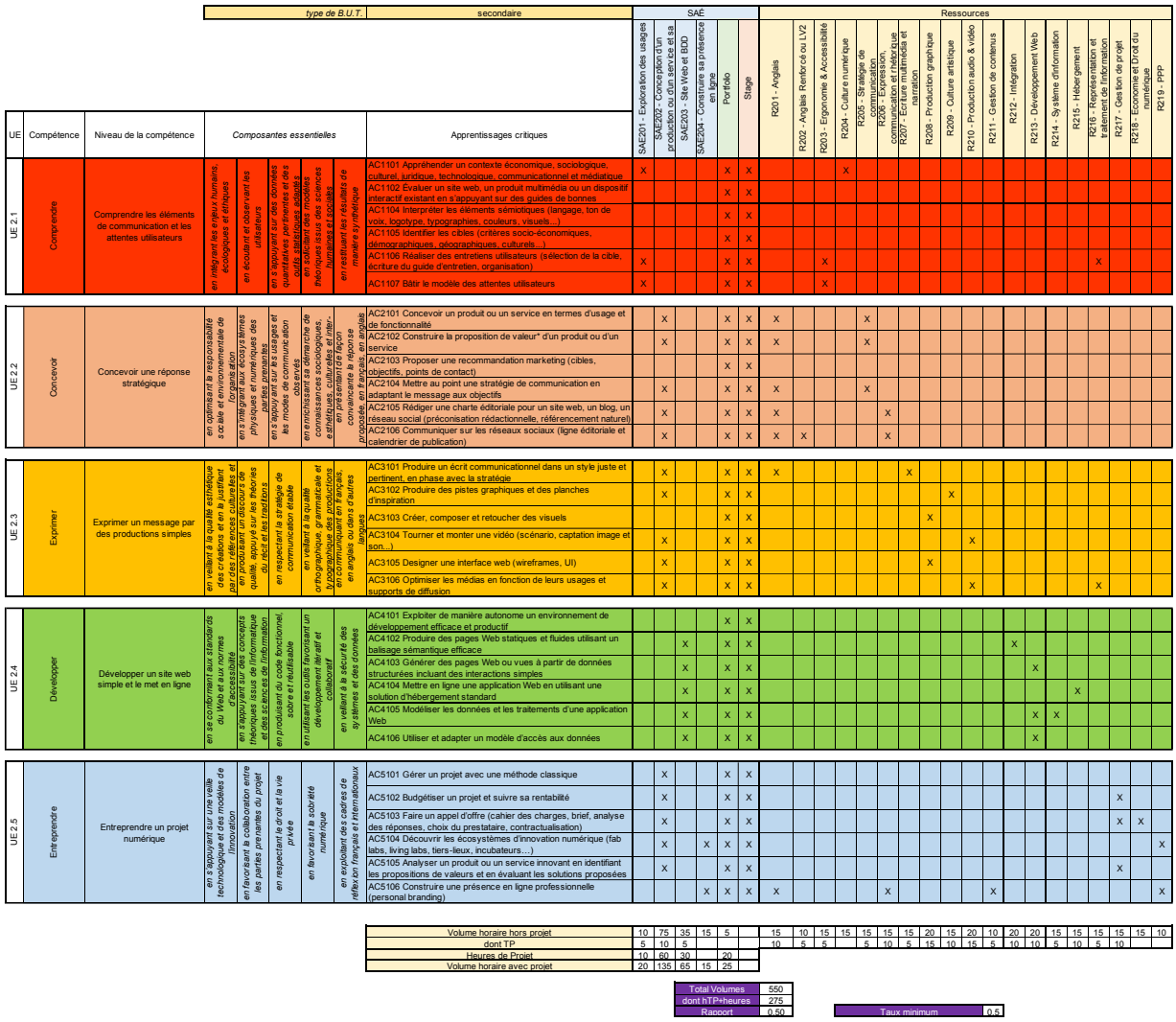


2. Référentiels de Formation

B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet - SEMESTRE 1

| | | | *type de B.U.T.* | | | | | secondaire | SAÉ | | | | | | | Ressources | | | | | | |

B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet - SEMESTRE 2



2.1. Cadre général

2.1.1. Les situations d'apprentissage et d'évaluation

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 1800 ou 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.

2.1.2. 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.

2.1.3. 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.

2.2. Semestre 1

2.2.1.SAÉ

SAÉ101 – Audit communication numérique

Nom de la SAÉ	SAE101 - Audit communication numérique
Compétence ciblée	- Comprendre
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Analyser un site web, un produit multimédia ou la présence en ligne d'une marque ou d'une organisation et établir différents rapports d'audit. Cette SAE peut être l'occasion d'explorer des outils d'analyse de trafic, de sondages d'opinion pour obtenir des données à analyser ou des référentiels de qualité concernant l'ergonomie et l'accessibilité Web.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC1101 Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique - AC1102 Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques - AC1103 Extraire et interpréter des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques pour évaluer l'efficacité d'un service ou d'un site Web - AC1104 Interpréter les éléments sémiotiques (langage, ton de voix, logotype, typographies, couleurs, visuels...) - AC1105 Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
Heures formation (dont TP)	20 h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	20h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R101 : Anglais - R103 : Ergonomie et Accessibilité - R104 : Culture numérique - R105 : Stratégie de communication - R109 : Culture artistique - R116 : Représentation et traitement de l'information - R118 : Économie et droit du numérique
Types de livrable ou de production*	- Audit du contexte (histoire de la marque ou de l'organisation, situation économique, concurrence, controverses, présence sur les réseaux sociaux...) - Audit économique (chiffre d'affaires, proposition de valeur, écosystème technologique) - Audit du trafic, des visites et des comportements (recueil et analyse des données) - Audit d'accessibilité et d'ergonomie - Audit sémiotique (éléments linguistique, discours, typographies, couleurs, visuels...) - Audit de l'architecture de l'information (arborescence, ...)
Semestre	Semestre 1

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
- Audit d'un site Web et de la présence en ligne d'une marque ou d'une organisation connue
- Audit d'un site ou d'un service en ligne particulièrement dysfonctionnel

SAÉ102 – Recommandation de communication numérique

Nom de la SAÉ	SAE102 - Recommandation de communication numérique
Compétence ciblée	- Concevoir
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Construire une recommandation de communication pour la sortie ou le repositionnement d'un produit ou d'un service. Cette SAÉ est à lier avec la SAE106.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC2103 : Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact) - AC2104 : Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs - AC2105 : Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) - AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)
Heures formation (dont TP)	20h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	20 h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R101 : Anglais - R102 : Anglais Renforcé ou LV2 - R105 : Stratégie de communication - R106 : Expression, communication et rhétorique
Types de livrable ou de production*	Pour la communication, les recommandations stratégiques (SAE102) : - Recommandation marketing (cibles, objectifs, positionnement stratégique) - Stratégie de communication (message, canaux, source d'acquisition de trafic) - Charte éditoriale (préconisation rédactionnelle, éléments de référencement) - Plan de communication (typologie et calendrier de publication) Pour la gestion de projet (SAE106): - Cahier des charges - Liste des livrables attendus et des prestataires envisagés - Planning de travail (réception des livrables, recettage, mise en production) - Budget prévisionnel Une partie significative des contenus est en langue étrangère Une présentation des choix stratégiques et de l'avancée du projet pourra être faite au(x) commanditaire(s)
Semestre	Semestre 1

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
- Lancement d'un produit réel ou imaginaire (fairphone, trottinette volante…)
- Ajout d'un service "Conférences" à un complexe hôtelier
- Gérer l'organisation d'un événement réel ou fictif
- Communication d'une collectivité territoriale, d'une association
- Projet de crowdfunding pour une jeune pousse, un projet collaboratif…

SAÉ103 – Design Graphique

Nom de la SAÉ	SAE103 - Design graphique
Compétence ciblée	- Exprimer
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Créer les éléments graphiques et visuels pour une campagne de communication (un événement, la sortie d'un produit, le positionnement d'une marque…) et justifier ses choix esthétiques.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC3102 : Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration - AC3103 : Créer, composer et retoucher des visuels - AC3106 : Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
Heures formation (dont TP)	20h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	10h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R108 : Production graphique - R109 : Culture artistique - R116 : Représentation et traitement de l'information
Types de livrable ou de production*	- Un ensemble cohérent de productions graphiques (affiches, plaquettes, logos, images, photographies, compositions, habillage des réseaux sociaux, …) - Une présentation des éléments produits et des choix esthétiques Les contenus peuvent être produit, en français et/ou en anglais et/ou dans une autre langue
Semestre	Semestre 1

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
- Éléments graphiques pour un événement (les Eurockéennes, salon de l'agriculture, festival MMI, Maison et Objets…)
- Contenus de marque/d'association pour les réseaux sociaux (association locale, Deezer, WWF...)
- Identité visuelle pour une entreprise ou une organisation

SAÉ104 – Production Audio et vidéo

Nom de la SAÉ	SAE104 - Production audio et vidéo
Compétence ciblée	- Exprimer
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Concevoir et produire un contenu audiovisuel dans une perspective de vulgarisation ou d'argumentation.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC3101 : Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie - AC3103 : Créer, composer et retoucher des visuels - AC3104 : Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...) - AC3106 : Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
Heures formation (dont TP)	25h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	10 h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R101 : Anglais - R106 : Expression, communication et rhétorique - R107 : Écriture multimédia et narration - R108 : Production graphique - R110 : Production audio et vidéo - R116 : Représentation et traitement de l'information
Types de livrable ou de production*	- Note de conception (note d'intention, synopsis, découpage technique, story-board, scénario, argumentaires, scripts…) - Les vidéos réalisées (tournage, montage) - Pour chaque média : une justification de son format et de son poids - Pour chaque tournage : une justification des moyens de production mis en œuvre Les contenus peuvent être produit, en français et/ou en anglais et/ou dans une autre langue
Semestre	Semestre 1

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
- Tutoriel vidéo (logiciel, bricolage, recette de cuisine, technologie…)
- Interview
- Reportage sur un sujet d'actualité

SAÉ105 – Produire un site Web

Nom de la SAÉ	SAE105 - Produire un site Web
Compétence ciblée	- Développer
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Produire un site Web contenant à la fois des pages statiques et des pages générées à partir de jeux de données structurées, respectant les normes du W3C et les recommandations du WCAG. Cette activité correspond au travail de conception, d'intégration et de développement des vues d'une application Web, en agence. Elle permet de combiner les ressources liées au développement et à l'intégration. Elle sensibilise les étudiants à la nécessité de respecter les normes et les bonnes pratiques du développement. Elle doit permettre de rendre les étudiants autonomes sur leur poste de travail en les invitant par exemple à héberger le site produit sur un serveur local.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC4101 : Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif - AC4102 : Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace - AC4103 : Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples - AC4104 : Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
Heures formation (dont TP)	30h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	25h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R112 : Intégration - R113 : Développement Web - R115 : Hébergement
Types de livrable ou de production*	- Les jeux de données - Les algorithmes exploitant ces données pour produire du HTML - Les pages Web statiques - Les feuilles de style CSS - Le site Web en ligne - Une preuve de respect des normes
Semestre	Semestre 1

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Exemples de mise en œuvre :

- Un squelette d'application est fourni aux étudiants qui ne partent pas d'une feuille blanche.
- Les étudiants doivent comprendre le code fourni, puis l'adapter à leur besoin (en modifiant les données exemples, en ajoutant des données et des pages) :
- Les données sont écrites par les étudiants et placées dans :
    - des fichiers PHP (variables déclarant des tableaux…)
    - des fichiers JSON à importer
- Les étudiants produisent le code pour générer les pages Web partir de ces données :
    - en PHP : ensemble de fonctions à base de foreach et echo
    - en JS : ensemble de fonctions ajoutant des éléments au DOM
    - autres : utilisation d'un moteur de template (Twig/PHP ou Mustache/JS)

SAÉ106 – Gestion de projet pour une recommandation de communication numérique

Nom de la SAÉ	SAE106 - Gestion de projet pour une recommandation de communication numérique
Compétence ciblée	- Entreprendre
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Mettre en place la gestion de projet pour proposer une recommandation de communication numérique. Cette SAÉ est à lier avec la SAE102.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC5101 : Gérer un projet avec une méthode classique - AC5102 : Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité - AC5103 : Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation)
Heures formation (dont TP)	15h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	10 h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R117 : Gestion de projet
Types de livrable ou de production*	Pour la communication, les recommandations stratégiques (SAE102) : - Recommandation marketing (cibles, objectifs, positionnement stratégique) - Stratégie de communication (message, canaux, source d'acquisition de trafic) - Charte éditoriale (préconisation rédactionnelle, éléments de référencement) - Plan de communication (typologie et calendrier de publication) Pour la gestion de projet (SAE106) : - Cahier des charges - Liste des livrables attendus et des prestataires envisagés - Planning de travail (réception des livrables, recettage, mise en production) - Budget prévisionnel Une partie significative des contenus est en langue étrangère Une présentation des choix stratégiques et de l'avancée du projet pourra être faite au(x) commanditaire(s)
Semestre	Semestre 1

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
- Lancement d'un produit réel ou imaginaire (fairphone, trottinette volante…)
- Ajout d'un service "Conférences" à un complexe hôtelier
- Gérer l'organisation d'un événement réel ou fictif
- Communication d'une collectivité territoriale, d'une association
- Projet de crowdfunding pour une jeune pousse, un projet collaboratif…

2.2.2. Fiches ressources

R101 – Anglais

Nom de la ressource	R101 - Anglais			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	X	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1104 : Interpréter les éléments sémiotiques (langage, ton de voix, logotype, typographies, couleurs, visuels...) AC1105 : Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)	AC2105 : Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)	AC3101 : Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie		
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication numérique SAE102 : Recommandation de communication numérique SAE104 : Production audio et vidéo			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	- Prolonger les acquis de l'enseignement secondaire par l'élargissement des connaissances culturelles du monde anglo-saxon, particulièrement en ce qui concerne les TIC et le monde de l'entreprise, favoriser l'autonomie de l'étudiant en matière d'apprentissage de la langue. - Comprendre un langage clair et standard, connaître les possibilités des outils de recherche, et savoir s'en servir pour assurer son autonomie.			
Mots clés :	Anglais			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 10 heures TP)			

© Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation - 2021 - http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr - B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet

R102 – Anglais renforcé ou LV2

Nom de la ressource	R102 - Anglais Renforcé ou LV2			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	X	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
	AC2105 : Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)			
SAÉ concernée(s)	SAE102 : Recommandation de communication numérique			
Prérequis	R101 pour anglais renforcé, pas de niveau requis pour la LV2			
Descriptif détaillé	LV2 : Prolonger les acquis précédents dans la langue concernée et développer l'aisance dans la langue, tout en intégrant la dimension interculturelle. Avoir des notions de base de la communication interculturelle. Anglais renforcé : Il s'agira soit de consolider les acquis par de la remédiation soit d'approfondir les apprentissages dans les 5 compétences langagières (expression orale, expression écrite, compréhension orale, compréhension écrite et expression orale en interaction) et en ciblant les spécificités de la formation.			
Mots clés :	Anglais Renforcé, Langue vivante			
Heures de formation (dont TP)	10 heures (dont 5 heures TP)			

R103 – Ergonomie et accessibilité

Nom de la ressource	R103 - Ergonomie et Accessibilité

Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1102 : Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques				
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication numérique			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : Présenter les fondamentaux de l'ergonomie des interfaces et les appliquer dans une démarche d'évaluation d'un produit existant - Architecture de l'information - Fondamentaux de l'ergonomie des interfaces (origine, enjeux, principes de psychologie cognitive appliqués aux interfaces…) - Démarche centrée utilisateur (bonnes pratiques, critères) - Panorama des méthodes d'évaluation qualitatives et quantitatives, présentation des livrables possibles - Introduction à des référentiels de qualité pour les sites Web			
Mots clés :	Ergonomie, Utilisateur, Évaluation, Qualité, UX, Design d'expérience, Design de service			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 5 heures TP)			

R104 – Culture numérique

Nom de la ressource	R104 - Culture numérique			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1101 : Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique AC1105 : Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)				
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication numérique			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : Cette ressource permet de comprendre les transformations sociales, économiques, politiques, voire anthropologiques provoquées par l'émergence 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 en y contribuant positivement. - Généalogie d'internet : ARPANET, rôle de la cybernétique, rôle des hackers et de la contre-culture, diffusion grand public - Gouvernance d'Internet : instances, enjeux juridiques, techniques, économiques, géopolitiques - Enjeux sociaux et politiques du numérique : protection de la vie privée et société de surveillance, dépendance aux nouvelles technologies, cyberharcèlement, expression de soi et inclusion, IA, big data et gouvernance algorithmique, éthique hacker et digital labor, sobriété numérique et enjeux écologiques...			
Mots clés :	Culture numérique, Internet, Vie privée			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (aucun TP)			

R105 – Stratégies de communication

Nom de la ressource	R105 - Stratégies de communication			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	X	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1105 : Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)	AC2103 : Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact) AC2104 : Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs			
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication numérique SAE102 : Recommandation de communication numérique			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : Comprendre les enjeux d'une stratégie Marketing et Introduire la stratégie de communication - Introduction à la démarche Marketing - Introduction au marketing digital - Introduction à la stratégie de communication 5h démarche marketing, 5h marketing digital, 5h stratégie de communication			
Mots clés :	Marketing, Marketing digital, Stratégie de communication			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (aucun TP)			

R106 – Expression, communication et rhétorique

<table>
<tr><td>Nom de la ressource</td><td colspan="4">R106 - Expression, communication et rhétorique</td></tr>
<tr><td>Semestre</td><td colspan="4">Semestre 1</td></tr>
<tr><td colspan="5">Compétence(s) ciblée(s)</td></tr>
<tr><td>Comprendre</td><td>Concevoir</td><td>Exprimer</td><td>Développer</td><td>Entreprendre</td></tr>
<tr><td>-</td><td>X</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="5">Apprentissages critiques</td></tr>
<tr><td>Niveau 1 de Comprendre</td><td>Niveau 1 de Concevoir</td><td>Niveau 1 de Exprimer</td><td>Niveau 1 de Développer</td><td>Niveau 1 de Entreprendre</td></tr>
<tr><td></td><td>AC2105 : Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel)
AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)</td><td>AC3101 : Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>SAÉ concernée(s)</td><td colspan="4">SAE102 : Recommandation de communication numérique
SAE104 : Production audio et vidéo</td></tr>
<tr><td>Prérequis</td><td colspan="4">Aucun</td></tr>
<tr><td>Descriptif détaillé</td><td colspan="4">Objectif : Réaliser une production écrite ou orale adaptée à la situation de communication
- Structurer une réflexion : formuler une problématique ; construire un plan cohérent et pertinent ; esprit de synthèse
- Développer ses compétences en expression orale, réaliser une présentation, un exposé, une performance (par ex. tutoriel) : posture énonciative, prise en compte de l’auditoire, accroche, voix, gestuelle, utilisation d’un support adapté (logiciel de présentation)
- Savoir décrypter une situation de communication : contexte, enjeux et risques
- Construire la charte éditoriale d’un site ou d’un réseau social (objectifs, cibles, règles rédactionnelles, organisation des publications…)</td></tr>
<tr><td>Mots clés :</td><td colspan="4">Expression-Communication, Ligne éditoriale, Structuration du discours, Réseaux sociaux</td></tr>
<tr><td>Heures de formation (dont TP)</td><td colspan="4">20 heures (dont 10 heures TP)</td></tr>
</table>

R107 – Écriture multimédia et narration

<table>
<tr><td>Nom de la ressource</td><td colspan="5">R107 - Écriture multimédia et narration</td></tr>
<tr><td>Semestre</td><td colspan="5">Semestre 1</td></tr>
<tr><td colspan="6">Compétence(s) ciblée(s)</td></tr>
<tr><td>Comprendre</td><td>Concevoir</td><td colspan="2">Exprimer</td><td>Développer</td><td>Entreprendre</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td colspan="2">X</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="6">Apprentissages critiques</td></tr>
<tr><td>Niveau 1 de Comprendre</td><td>Niveau 1 de Concevoir</td><td colspan="2">Niveau 1 de Exprimer</td><td>Niveau 1 de Développer</td><td>Niveau 1 de Entreprendre</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">AC3101 : Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>SAÉ concernée(s)</td><td colspan="5">SAE104 : Production audio et vidéo</td></tr>
<tr><td>Prérequis</td><td colspan="5">Aucun</td></tr>
<tr><td>Descriptif détaillé</td><td colspan="5">Objectif : Introduire et expérimenter les outils et méthodologies pour la conception de scénario multimédia
- Écriture d’un concept du produit multimédia, d’un scénario ou d’une note d’intentions
- Découpage technique et story-board
- Méthodes d’interview (argumentations, script, rôle)
- Éléments de narratologie : techniques narratives, instance, perspective…
- L’écriture de script (phase/acte, idée, animation, texte à l’écran, contenu voix off…)</td></tr>
<tr><td>Mots clés :</td><td colspan="5">Écriture et narration, Story-board, Script, Interview</td></tr>
<tr><td>Heures de formation (dont TP)</td><td colspan="5">15 heures (dont 5 heures TP)</td></tr>
</table>

R108 – Production graphique

<table>
<tr><td>Nom de la ressource</td><td colspan="5">R108 - Production graphique</td></tr>
<tr><td>Semestre</td><td colspan="5">Semestre 1</td></tr>
<tr><td colspan="6">Compétence(s) ciblée(s)</td></tr>
<tr><td>Comprendre</td><td>Concevoir</td><td>Exprimer</td><td>Développer</td><td>Entreprendre</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="6">Apprentissages critiques</td></tr>
<tr><td>Niveau 1 de Comprendre</td><td>Niveau 1 de Concevoir</td><td>Niveau 1 de Exprimer</td><td>Niveau 1 de Développer</td><td>Niveau 1 de Entreprendre</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>AC3103 : Créer, composer et retoucher des visuels</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>SAÉ concernée(s)</td><td colspan="5">SAE103 : Design graphique
SAE104 : Production audio et vidéo</td></tr>
<tr><td>Prérequis</td><td colspan="5">Aucun</td></tr>
<tr><td>Descriptif détaillé</td><td colspan="5">Objectifs : Découvrir les aspects techniques de la production d’images et de la retouche photo. Savoir réaliser des compositions complexes en justifiant ses choix :
- Découverte des logiciels de création graphique (matriciels et vectoriels)
- Passer de la recherche graphique à sa mise en œuvre avec des outils numériques
- Compositions graphiques complexes (détourage, colorimétrie, retouche, équilibre et sens de lecture…)
- Conception et réalisation d’éléments graphiques cohérents, répondant à une commande
- Traitement typographique
- Gestion du processus de création</td></tr>
<tr><td>Mots clés :</td><td colspan="5">Production graphique, recherche graphique, typographie</td></tr>
<tr><td>Heures de formation (dont TP)</td><td colspan="5">20 heures (dont 15 heures de TP)</td></tr>
</table>

R109 – Culture artistique

Nom de la ressource	R109 - Culture artistique			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1104 : Interpréter les éléments sémiotiques (langage, ton de voix, logotype, typographies, couleurs, visuels...)		AC3102 : Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration		
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication SAE103 : Design graphique			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectifs : cette ressource vise à fournir aux étudiants les bases de la culture artistique, afin de développer leur sensibilité et leur créativité, mais aussi leur connaissance et leur compréhension des arts (approche historique, art contemporain, courants esthétiques, les genres, les styles ; veille graphique et culturelle…) et les amener à faire des propositions graphiques réfléchies et justifiées. Les éléments graphiques et les constituants de l'image : - Appropriation du langage visuel et de ses composantes élémentaires (forme, couleur, lumière, matière, espace, composition...) - L'expression graphique et la communication visuelle (hiérarchie des informations, composition, sens de lecture, rythmes, typographie, couleur...) Culture générale et développement de la créativité : - Enrichir et développer la culture graphique et plastique (apports théoriques et historiques, veille graphique et culturelle...) - Les TP peuvent inclure des cours de dessin ou de techniques développant la créativité.			
Mots clés :	Culture artistique, langage visuel			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 10 heures TP)			

R110 – Production audio et vidéo

<table>
<tr><td>Nom de la ressource</td><td colspan="4">R111 - Production audio et vidéo</td></tr>
<tr><td>Semestre</td><td colspan="4">Semestre 1</td></tr>
<tr><td colspan="5">Compétence(s) ciblée(s)</td></tr>
<tr><td>Comprendre</td><td>Concevoir</td><td>Exprimer</td><td>Développer</td><td>Entreprendre</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="5">Apprentissages critiques</td></tr>
<tr><td>Niveau 1 de Comprendre</td><td>Niveau 1 de Concevoir</td><td>Niveau 1 de Exprimer</td><td>Niveau 1 de Développer</td><td>Niveau 1 de Entreprendre</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>AC3104 : Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>SAÉ concernée(s)</td><td colspan="4">SAE104 : Production audio et vidéo</td></tr>
<tr><td>Prérequis</td><td colspan="4">Aucun</td></tr>
<tr><td>Descriptif détaillé</td><td colspan="4">Objectif : La ressource permet de découvrir la culture cinématographique et amène les étudiants à comprendre comment l’image est utilisée pour faire passer des messages et des émotions. Elle permet de s’initier à la prise de vue et au montage audiovisuel. En termes de production, elle vise à la réalisation de capsules vidéo courtes telles que des interviews ou de courts 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 : story board, choix des images et des plans, exportation dans un format adapté</td></tr>
<tr><td>Mots clés :</td><td colspan="4">Prise de vues, prise de son, montage, cadrage, photographie</td></tr>
<tr><td>Heures de formation (dont TP)</td><td colspan="4">20 heures (dont 15 heures TP)</td></tr>
</table>

R112 – Intégration

Nom de la ressource	R112 - Intégration			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4101 : Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif AC4102 : Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace	
SAÉ concernée(s)	SAE105 : Produire un site Web			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : savoir intégrer des pages Web efficacement et dans le respect des normes - Le langage HTML : structuration du contenu, sémantique des balises, norme 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 structuration du contenu textuel : paragraphe, titre, liste, tableau... - La gestion des formulaires (champs de saisie, label, nommage de champs, validation côté client) - 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...)			
Mots clés :	Intégration, sémantique, structuration de contenus, accessibilité, mise en forme, normalisation			
Heures de formation (dont TP)	25 heures (dont 10 heures de TP)			

R113 – Développement Web

Nom de la ressource	R113 - Développement Web			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4101 : Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif AC4103 : Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples	
SAÉ concernée(s)	SAE105 : Produire un site Web			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	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 (types, variables, tableaux, objets...) - Base de l'algorithmique (structures de contrôles et fonctions) - Découverte d'un langage de développement Web - Introduction aux bonnes pratiques (organisation du code et des fichiers, approche MVC avec focus sur les vues) - Présentation et configuration des outils de développement, méthodes de débogage et de travail à distance - Introduction à l'utilisation d'un moteur de template pour le travail en SAÉ			
Mots clés :	Développement Web, Algorithmique, IDE, Vues			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont 15 heures de TP)			

R115 – Hébergement

Nom de la ressource	R115 - Hébergement			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4101 : Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif AC4104 : Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard	
SAÉ concernée(s)	SAE105 : Produire un site Web			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : Comprendre le fonctionnement général d'internet et initier à l'administration de serveurs en gérant son poste de travail : - Présentation de l'architecture (processeur, mémoire, entrées/sorties) de différents matériels (ordinateurs, tablettes, téléphones, objets connectés…) 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 géographique, routage) - Les applications sur Internet : modèle client/serveur, notion de ports (DNS, HTTP), expérimentation et visualisation des échanges via les outils de développements 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, partage de fichiers, authentification - Déploiement d'un site Web sur un serveur Web préconfiguré			
Mots clés :	Hébergement, environnement de travail connecté, système d'exploitation, serveur			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 10 heures de TP)			

R116 – Représentation et traitement de l'information

Nom de la ressource	R116 - Représentation et traitement de l'information			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1103 : Extraire et interpréter des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques pour évaluer l'efficacité d'un service ou d'un site Web		AC3106: Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion		
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication numérique SAE103 : Design graphique SAE104 : Production audio et vidéo			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	AC3106 : - Caractéristiques de la vision et de l'audition humaine (couleur, espace couleur, acoustique, échelle en dB, fréquences…) - Numérisation de l'information : numération, échantillonnage, quantification, codage, débit… - Sobriété numérique et codage du son et des images : définition, résolution, poids, débit… AC1103 : - Statistiques descriptives : moyenne, écart-type, intervalle de confiance… - Visualisation de données : différentes représentations, fonctions de répartition (déciles, quartiles…) Préconisation AC3106 : 15h, AC1103 : 5h			
Mots clés :	Statistiques, Analyse de données, Numérisation, Encodage, Compression			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont 10 heures TP)			

R117 – Gestion de projet

Nom de la ressource	R117 - Gestion de projet			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
				AC5101 : Gérer un projet avec une méthode classique AC5102 : Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité AC5103 : Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation)
SAÉ concernée(s)	SAE106 : Gestion de projet pour une recommandation de communication numérique			
Prérequis	Être capable de structurer un document écrit ou une présentation orale			
Descriptif détaillé	Objectif : Découvrir les outils de la gestion de projet et expérimenter les contextes dans lesquels les mettre en œuvre. Il s'agit 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)			
Mots clés :	Cahier des charges, Tâches, Planification			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 10 heures TP)			

R118 – Économie et droit du numérique

Nom de la ressource	R118 - Économie et Droit du numérique			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1101 Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique AC1103 Extraire et interpréter des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques pour évaluer l'efficacité d'un service ou d'un site Web				
SAÉ concernée(s)	SAE101 : Audit communication numérique			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	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 différentes fonctions de l'entreprise et leurs missions - Les principaux indicateurs des organisations : indicateur de performance, d'activité, de rentabilité, de productivité… - Les écosystèmes et les nouveaux modèles économiques (plateformes, réseaux, modèles GAFAM, référencement) Préconisation : aborder la question de l'efficacité d'un service ou d'un site Web (AC 1103) en SAE			
Mots clés :	Économie numérique, entreprise, organisation, écosystèmes			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (aucun TP)			

R119 – PPP

Nom de la ressource	R119 - PPP			
Semestre	Semestre 1			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
				AC5104 : Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs…) AC5106 : Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
SAÉ concernée(s)	Portfolio			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : Le PPP de la première année est essentiel et doit permettre à l'étudiant : - de connaître les métiers en lien avec la formation, et de mettre en place une recherche documentaire sur ces métiers - d'avoir une compréhension exhaustive du référentiel de compétences de la formation et des éléments le structurant (composantes essentielles, niveaux, apprentissages critiques, famille de situations) - 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 ; - de se positionner sur un des parcours de la spécialité ce que ça implique, les pré-requis, la compréhension des débouchés et des enjeux, le marché du travail.			
Mots clés :	PPP, domaines et métiers des MMI, portfolio, parcours, référentiel de compétences, identité professionnelle			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont TP 10 heures)			

2.3. Semestre 2

2.3.1. SAÉ

SAÉ201 – Exploration des usages

Nom de la SAÉ	SAE201 - Exploration des usages
Compétence ciblée	- Comprendre
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Concevoir, organiser et réaliser des entretiens utilisateur pour comprendre et mesurer les attentes des utilisateurs d'un site web, d'un service en ligne ou d'un produit multimédia.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC1101 : Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique - AC1106 : Réaliser des entretiens utilisateurs (sélection de la cible, écriture du guide d'entretien, organisation) - AC1107 : Bâtir le modèle des attentes utilisateurs
Heures formation (dont TP)	10h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	10h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R203 : Ergonomie et Accessibilité - R204 : Culture numérique - R216 : Représentation et traitement de l'information
Types de livrable ou de production*	Construire un dossier d'analyse des attentes incluant : - Analyse des contextes d'usages - Guide d'entretien - Entretiens utilisateurs - Le modèle des attentes Présentation du dossier au commanditaire. Le dossier peut être rédigé en français ou en anglais, la présentation peut se faire en français ou en anglais
Semestre	Semestre 2

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
Concevoir, organiser et réaliser des entretiens utilisateur pour comprendre et mesurer les attentes des utilisateurs d'un site web, d'un service en ligne ou d'un produit multimédia.

Note : cette SAÉ peut précéder la SAÉ202

© Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation - 2021 - http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr - B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet

SAÉ202 – Concevoir un produit ou un service et sa communication

Nom de la SAÉ	SAE202 - Concevoir un produit ou un service et sa communication
Compétence ciblée	- Concevoir - Exprimer - Développer - Entreprendre
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Projet intégrateur de fin de première année : Concevoir un produit ou un service et déployer sa communication. Cette communication peut inclure par exemple : un site Web de présentation du produit, une campagne de communication sur les réseaux sociaux, un événement, un site d'agence...
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC2101 Concevoir un produit ou un service en termes d'usage et de fonctionnalité - AC2102 Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service - AC2104 Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs - AC2105 Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) - AC2106 Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication) - AC3101 Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie - AC3102 Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration - AC3104 Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...) - AC3105 Designer une interface web (wireframes, UI) - AC3106 Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion - AC4107 Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC - AC5101 Gérer un projet avec une méthode classique - AC5102 Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité - AC5103 Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation) - AC5104 Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs…) - AC5105 Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
Heures formation (dont TP)	75h (dont 10h TP)
Heures « projet tutoré »	60h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R201 : Anglais - R202 : Anglais Renforcé ou LV2 - R205 : Stratégie de communication - R206 : Expression, communication et rhétorique - R207 : Écriture multimédia et narration - R208 : Production graphique - R209 : Culture artistique - R210 : Production audio et vidéo - R211 : Gestion de contenus - R216 : Représentation et traitement de l'information - R217 : Gestion de projet - R218 : Économie et droit du numérique

Types de livrable ou de production*	- Concept d'un produit ou d'un service innovant (dossier de conception, proposition de valeur, ciblage marketing) - Campagne de communication (stratégie, plan de communication, présence sur les réseaux sociaux) - Un site web basé sur un CMS - Un audit juridique pour le projet (CGU, droit d'auteur, droit à l'image) - Dossier de production (scénario, note d'intention, découpage technique, story-board, plan de travail, autorisation de tournage, ...) - Les médias à réaliser (textes, images, éléments graphiques ou audiovisuel) - Checklist des éléments juridiques à prendre en compte dans le projet (responsabilité éditoriale, RGPD, droit d'auteur, droit à l'image) - Gestion de projet (appel d'offre, budget, document de suivi et de planification) - Présentations (pitch) intermédiaires pour le suivi ou le recettage du projet Une partie significative des contenus est en langue étrangère
Semestre	Semestre 2

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
Il est possible de repartir du projet de conception du S1 (SAE 102) ou de travailler sur un autre produit ou service :
- Lancement d'un produit imaginaire (Fairphone, trottinette volante…)
- Ajout d'un service "Conférences" à un complexe hôtelier
- Communication d'une collectivité territoriale
- Projet de crowdfunding pour une jeune pousse, un projet collaboratif…

Le site Web peut concerner le produit en lui-même ou correspondre à un site d'agence. Le produit ou le service en lui-même ne doit pas être réalisé ou développé.

SAÉ203 – Site Web et BDD

Nom de la SAÉ	SAE203 - Site Web et BDD
Compétence ciblée	- Développer
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Développer un site web, exploitant une base de données et permettant quelques interactions simples pour le client (liste, recherche, ajout, ...). Le site proposera une mise en page respectant l'accessibilité et le W3C, mais aussi des interactions
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC4102 : Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace - AC4103 : Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples - AC4104 : Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard - AC4105 : Modéliser les données et les traitements d'une application Web - AC4106 : Utiliser et adapter un modèle d'accès aux données
Heures formation (dont TP)	35 h (dont 5h TP)
Heures « projet tutoré »	30 h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R212 : Intégration - R213 : Développement Web - R214 : Hébergement - R215 : Système d'information
Types de livrable ou de production*	- 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 (enchaînement des pages et actions/requêtes) - Les fonctions permettant d'accéder aux données (PDO...) - Des formulaires pour l'ajout de données (POST, INSERT) et le code de contrôle, filtrage et validation des données - Les feuilles de style CSS - Quelques scripts côté client pour rendre le site interactif - Le site Web complet en ligne (hébergement avec BDD) - Un plan de migration / sauvegarde du site (passage d'un hébergement à l'autre)
Semestre	Semestre 2

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
Préconisation : un squelette d'application est fourni aux étudiants qui ne partent pas d'une feuille blanche. Les étudiants doivent comprendre le code fourni, puis l'adapter à leur besoin (en modifiant les données, en ajoutant des tables, des relations ou des pages). Le site Web devrait être hébergé sur au moins deux serveurs (local, développement, production) pour aborder les questions de migration.
Reprise de la première SAE avec
- Ajout d'une base de données
- Un travail plus précis / pointu sur l'intégration (mise en page, positionnement)
- Ajout d'éléments interactifs
- Travail sur différents serveurs ou hébergement

Ouverture au niveau de la mise en œuvre : usage d'un framework

SAÉ204 – Construire sa présence en ligne

Nom de la SAÉ	SAE204 - Construire sa présence en ligne
Compétence ciblée	- Entreprendre
Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée	Étudier, analyser et construire sa présence professionnelle en ligne. Mettre en ligne ses productions personnelles, sur des sites dédiés ou en développant son site personnel.
Apprentissage(s) critique(s) couvert(s)	- AC5104 : Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs…) - AC5106 : Construire une présence en ligne professionnelle (*personal branding*)
Heures formation (dont TP)	15 h (dont aucun TP)
Heures « projet tutoré »	0 h
Liste des ressources mobilisées et combinées	- R201 : Anglais - R206 : Expression, communication et rhétorique - R211 : Gestion de contenus - R219 : PPP
Types de livrable ou de production*	- Mise en ligne de ses productions personnelles - Présence sur les réseaux sociaux professionnels - Veille, e-réputation - CV interactif
Semestre	Semestre 2

*Afin d'articuler les SAÉ avec l'évaluation des compétences à proprement parler, ces livrables et productions seront les traces que l'apprenant mobilisera comme preuve et analysera dans le cadre du portfolio.

Liste d'exemples de SAÉ :
- Site personnel
- Pages sur les sites dédiés aux partages de production multimédia
- Création d'un compte (personnel) sur un média social professionnel

2.3.2. Fiches ressources

R201 – Anglais

Nom de la ressource	R201 - Anglais			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	X	X	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
	AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)	AC3101 : Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie		AC5106 : Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
SAÉ concernée(s)	- SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication - SAE204 : Construire sa présence en ligne			
Prérequis	R101 Anglais			
Descriptif détaillé	Objectif : Développer l'aisance de l'expression orale tant spontanée que continue, accroître l'autonomie dans l'apprentissage par des pratiques spécifiques, favoriser la connaissance des médias de pays anglophones et permettre à l'étudiant de - Débattre, argumenter sur des thèmes plus spécifiques au domaine. - Rédiger une note de synthèse et la présenter devant un public. - Comprendre et analyser le fonctionnement des médias. - Produire des médias en anglais pour répondre à la cible			
Mots clés :	Anglais			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 10 heures TP)			

© Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation - 2021 - http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr - B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet

R202 – Anglais renforcé ou LV2

Nom de la ressource	R202 - Anglais Renforcé ou LV2			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	X	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
	AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)			
SAÉ concernée(s)	- SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R102 : Anglais Renforcé ou LV2			
Descriptif détaillé	**LV2** En se basant sur les acquis du module R102 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** Il s'agira soit de continuer à 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.			
Mots clés :	Anglais renforcé, LV2			
Heures de formation (dont TP)	10 heures (dont 5 heures TP)			

R203 – Ergonomie et accessibilité

Nom de la ressource	R203 - Ergonomie et Accessibilité			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1106 : Réaliser des entretiens utilisateurs (sélection de la cible, écriture du guide d'entretien, organisation) AC1107 : Bâtir le modèle des attentes utilisateurs				
SAÉ concernée(s)	SAE201 : Exploration des usages			
Prérequis	R103 : Ergonomie et accessibilité			

Descriptif détaillé	Objectif : Découvrir les fondamentaux du design d'expérience et de l'accessibilité numérique
	- Le modèle des attentes utilisateurs
	  - Introduction aux Modèles cognitifs de la recherche d'information
	  - Guide et technique d'entretiens semi-directifs, recueil et analyse des besoins
	  - Scénario utilisateur
	- Introduction à l'accessibilité numérique (enjeux humains, juridiques et techniques, à quelles étapes d'un projet...)
	  - Introduction à des référentiels de qualité, comprendre la norme internationale WCAG
	  - Méthodes d'audit de l'accessibilité d'un site ou d'un service (sur les plans fonctionnel, graphique et multimédia)			

Mots clés :	Ergonomie, Accessibilité, Design inclusif, UX, Design d'expérience, Design de service			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 5 heures TP)			

R204 – Culture numérique

Nom de la ressource	R204 - Culture numérique			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1101 : Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique				
SAÉ concernée(s)	SAE201 : Exploration des usages			
Prérequis	R104 : Culture numérique			
Descriptif détaillé	Objectif : Présenter les approches théoriques permettant de comprendre les usages des technologies numériques et d'analyser les expériences utilisateurs. Analyser les logiques de l'innovation technologique et montrer leur articulation avec les attentes et usages sociaux. - Usages des technologies numériques : critique des déterminismes technologique et social, du solutionnisme technique ; les différentes approches théoriques des usages ; usages et non usages des technologies numériques, fracture numérique ; l'usage comme expérience. - Logiques de l'innovation : conception et utilisation, diffusion et adoption, usages et appropriation, progrès versus innovation - Sensibilisation aux théories des sciences de l'information et de la communication (l'empirisme américain, courant critique, les *cultural studies*…) - Maîtriser l'intérêt de la démarche théorique, savoir replacer de manière autonome des idées dans leur contexte historique et sociologique.			
Mots clés :	Culture numérique, Usages, Innovation			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (aucun TP)			

R205 – Stratégies de communication

Nom de la ressource	R205 - Stratégies de communication			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	X	-	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
	AC2101 : Concevoir un produit ou un service en termes d'usage et de fonctionnalité AC2102 : Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service AC2104 : Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs			
SAÉ concernée(s)	SAE202 Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R105 : Stratégie de communication			
Descriptif détaillé	Objectifs : Initier les étudiants à la stratégie de communication en vue de concevoir ou promouvoir un service ou un produit - Approfondissement de la stratégie de communication - Introduction à la communication digitale (problématique, objectifs, outils, plan de communication…) - Introduction à l'analyse sémiotique			
Mots clés :	Stratégie de communication, stratégie de communication digitale			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 5 heures TP)			

R206 – Expression, communication et rhétorique

Nom de la ressource	R206 - Expression, communication et rhétorique			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	X	-	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
	AC2105 : Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) AC2106 : Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)			AC5106 : Construire une présence en ligne professionnelle (p*ersonal branding*)
SAÉ concernée(s)	SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R106 : Expression, communication et rhétorique			
Descriptif détaillé	Objectif : Produire un écrit communicationnel argumenté et définir un cadre de production de contenus dans une stratégie de communication digitale. - Savoir décrypter et interpréter des consignes, des directives, des orientations stratégiques (de type brief) en vue de la conception, de la mise en forme d'un message en tenant compte du contexte de réception - Les écrits professionnels courants - Construire une argumentation (écrite et orale) - Développer l'esprit critique en développant de bonnes habitudes et en sachant repérer les faux argumentaires et les biais cognitifs en œuvre - Dynamique de groupe, les outils de l'intelligence collective (SAE202) - La communication en situation de groupe (organisation de réunion, prise de décision, gestion de conflits…) - S'interroger sur son propre comportement et ses façons de penser ; parler de soi (SAE204). - S'exprimer devant une caméra - Construire la charte éditoriale d'un site web ou d'un réseau social en organisant la publication des contenus (SAE202).			
Mots clés :	Expression, communication, argumentation			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont TP 10 heures)			

R207 – Écriture multimédia et narration

Nom de la ressource	R207 - Écriture multimédia et narration			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
		AC3101 : Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie		
SAÉ concernée(s)	SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R107 : Écriture multimédia et narration			
Descriptif détaillé	Objectif : Écrire pour le Web avec pertinence, qualité et efficacité - Écrire pour le Web (structuration du contenu, contraintes rédactionnelles liées au SEO…) - Structurer l'information, respecter les règles de rédaction, sensibiliser à l'écriture journalistique - Introduction au storytelling - Narration fictionnelle, narration documentaire - Initiation aux écritures numériques (écriture collaborative, interactive, hypertextuelle…)			
Mots clés :	Écriture, Narration, Storytelling, Structuration de l'information			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 5 heures TP)			

R208 – Production graphique

Nom de la ressource	R208 - Production graphique			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
		AC3103 : Créer, composer et retoucher des visuels AC3105 : Designer une interface web (wireframes, UI)		
SAÉ concernée(s)	SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R108 : Production graphique et R209 : Culture artistique			
Descriptif détaillé	Objectif : Produire des contenus et maquettes graphiques visuellement pertinents et techniquement adaptés, en réponse à une démarche de communication - Approfondissement des logiciels de création graphique - Maquettage et design d'interaction avec des logiciels de prototypage - Optimiser les médias en fonction de leurs usages et des supports de diffusion - Créer ou recueillir, les éléments essentiels d'une identité visuelle (logo, typo, couleur) - Créer ou appliquer, une charte graphique détaillée - Designer et réaliser des maquettes et interfaces Web (UI)			
Mots clés :	Production graphique			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont TP 15 heures)			

R209 – Culture artistique

<table>
<tr><td>Nom de la ressource</td><td colspan="4">R209 - Culture artistique</td></tr>
<tr><td>Semestre</td><td colspan="4">Semestre 2</td></tr>
<tr><td colspan="5">Compétence(s) ciblée(s)</td></tr>
<tr><td>Comprendre</td><td>Concevoir</td><td>Exprimer</td><td>Développer</td><td>Entreprendre</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="5">Apprentissages critiques</td></tr>
<tr><td>Niveau 1 de Comprendre</td><td>Niveau 1 de Concevoir</td><td>Niveau 1 de Exprimer</td><td>Niveau 1 de Développer</td><td>Niveau 1 de Entreprendre</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>AC3102 : Concevoir des pistes graphiques et des planches d’inspiration</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>SAÉ concernée(s)</td><td colspan="4">SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication</td></tr>
<tr><td>Prérequis</td><td colspan="4">R109 : Culture artistique</td></tr>
<tr><td>Descriptif détaillé</td><td colspan="4">Objectifs : Mise en application des fondamentaux travaillés en R109 - Culture artistique :
- Proposer des pistes graphiques et des planches d'inspiration pertinentes en réponse à une démarche de communication.
- Être capable de justifier ses choix visuels et graphiques, sa démarche
- Veille culturelle et graphique, planches d'inspiration.
- Recherches graphiques sur papier et/ou support numérique
- Culture typographique, graphique et du design
- Apports théoriques, culturels et historiques en lien avec le projet
- Développer la sensibilité artistique, la créativité et le vocabulaire plastique
- Création d’identités visuelles
- Prise en compte des contraintes liées à la spécificité des différents matériaux et supports de publication (print, web...)</td></tr>
<tr><td>Mots clés :</td><td colspan="4">Culture artistique, design, identité visuelle, culture</td></tr>
<tr><td>Heures de formation (dont TP)</td><td colspan="4">15 heures (dont 10 heures TP)</td></tr>
</table>

R210 – Production audio et vidéo

Nom de la ressource	R211 - Production audio et vidéo			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
		AC3104 : Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son…) AC3106 : Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion		
SAÉ concernée(s)	SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R107 : Écriture multimédia et narration et R110 : Production audio et vidéo			
Descriptif détaillé	Objectif : Approfondir les techniques abordées au S1 pour la production audiovisuelle : - Écriture d'un scénario, développement d'une narration qui répond à la commande - Conception d'un story-board (dessin / photographie) pour appréhender le tournage du film - Choix motivé des équipements de tournage - Paramétrage du matériel de captation en vue d'une optimisation de l'enregistrement - Réalisation des prises de vue et de son - Préparation des médias et dérushage pour une 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 respectant les normes techniques image / son en fonction de sa diffusion - Identité sonore			
Mots clés :	Production audio et vidéo, prise de vue, son, montage, post-production			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont 15h TP)			

R211 – Gestion de contenus

Nom de la ressource	R211 - Gestion de contenus			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4107 : Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC	AC5106 : Construire une présence en ligne professionnelle (*personal branding*)
SAÉ concernée(s)	SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R112 : Intégration et R115 : Hébergement			
Descriptif détaillé	Objectif : Savoir déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS - Découverte d'un système de gestion de contenus (installation, configuration, définition des rôles) - Utilisation : ajout et édition de contenus, importation et gestion des médias, permaliens - Personnalisation : installation de plugin, de thèmes ou thèmes enfants et configuration - Maintenance de niveau 1 : mises à jour, sauvegardes et restaurations			
Mots clés :	CMS, Gestion de contenus, Personnalisation			
Heures de formation (dont TP)	10 heures (dont 5h de TP)			

R212 – Intégration

Nom de la ressource	R212 - Intégration			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4102 : Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace	
SAÉ concernée(s)	SAE203 : Site Web et BDD			
Prérequis	R113 : Intégration			
Descriptif détaillé	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			
Mots clés :	Intégration, mise en page, transitions, interaction, accessibilité			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont 10 heures TP)			

R213 – Développement Web

Nom de la ressource	R213 - Développement Web			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4103 : Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples AC4105 : Modéliser les données et les traitements d'une application Web AC4106 : Utiliser et adapter un modèle d'accès aux données	
SAÉ concernée(s)	SAE203 : Site Web et BDD			
Prérequis	R114 : Développement Web et R216 : Système d'information			
Descriptif détaillé	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) - Modélisation des traitements et transmission de données d'une page à l'autre (méthode GET) - Découverte d'une librairie permettant l'accès à une base de données - Gestion des échanges de données client/serveur (méthode POST, gestion des formulaires et validation des données) - Compléments algorithmiques - Outils et méthodes de débogage			
Mots clés :	Développement Web, client/serveur, débogage, accès aux données,			
Heures de formation (dont TP)	20 heures (dont 10 heures TP)			

R214 – Système d'information

Nom de la ressource	R214 - Système d'information			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	X	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
			AC4105 : Modéliser les données et les traitements d'une application Web	
SAÉ concernée(s)	SAE203 : Site Web et BDD			
Prérequis	Aucun			
Descriptif détaillé	Objectif : Savoir modéliser les données d'un système d'information et utiliser un système de gestion de base de données standard : - Analyse et modélisation des données : modèle relationnel, schéma entité / relation. - 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, interfaces Web…) - Introduction aux formats d'échange (CSV, XML, JSON…) et sauvegarde / migration de bases de données			
Mots clés :	Base de données, modélisation, langage de requête, SQL, entité/relation			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 5 heures TP)			

R215 – Hébergement

<table>
<tr><td>Nom de la ressource</td><td colspan="4">R215 - Hébergement</td></tr>
<tr><td>Semestre</td><td colspan="4">Semestre 2</td></tr>
<tr><td colspan="5">Compétence(s) ciblée(s)</td></tr>
<tr><td>Comprendre</td><td>Concevoir</td><td>Exprimer</td><td>Développer</td><td>Entreprendre</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="5">Apprentissages critiques</td></tr>
<tr><td>Niveau 1 de Comprendre</td><td>Niveau 1 de Concevoir</td><td>Niveau 1 de Exprimer</td><td>Niveau 1 de Développer</td><td>Niveau 1 de Entreprendre</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>AC4104 : Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d’hébergement standard</td><td></td></tr>
<tr><td>SAÉ concernée(s)</td><td colspan="4">SAE203 : Site Web et BDD</td></tr>
<tr><td>Prérequis</td><td colspan="4">R115 : Hébergement</td></tr>
<tr><td>Descriptif détaillé</td><td colspan="4">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, 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 oeuvre HTTPS, clés SSH, SFTP</td></tr>
<tr><td>Mots clés :</td><td colspan="4">Hébergement, réseaux, sécurité</td></tr>
<tr><td>Heures de formation (dont TP)</td><td colspan="4">15 heures (dont 10 heures TP)</td></tr>
</table>

R216 – Représentation et traitement de l'information

Nom de la ressource	R216 - Représentation et traitement de l'information			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
X	-	X	-	-
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
AC1106 : Réaliser des entretiens utilisateurs (sélection de la cible, écriture du guide d'entretien, organisation)		AC3106 : Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion		
SAÉ concernée(s)	SAE201 : Exploration des usages SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R116 : Représentation et traitement de l'information			
Descriptif détaillé	AC3106 : - Théorie de l'information : information, entropie, contenu informatif, codage associé (Huffman, Fano-Shannon, …), … - 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, optimisation… - L'image numérique : bitmap, vectorielle, palettes couleur, transparence, mode de transmission, entrelacement, formats non compressés et compressés, optimisation… AC1106 : - Analyse de données : covariance, droite de régression, analyse des correspondances - Visualisation de données : lissage de données temporelles (moyennes glissantes, régression, Algorithme de Savitzky-Golay...) Préconisation AC3106 : 10h, AC1106 : 5h			
Mots clés :	Statistiques, Visualisation de données, Théorie de l'information, Compression, Son et Image numériques			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 5 heures TP)			

R217 – Gestion de projet

Nom de la ressource	R217 - Gestion de projet			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
				AC5102 : Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité AC5103 : Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation) AC5105 : Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
SAÉ concernée(s)	SAE202 : Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R117 : Gestion de projet			
Descriptif détaillé	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...			
Mots clés :	Proposition de valeur, Délais, Coûts, Risques, Équipes, Contrats			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (dont 10 heures TP)			

R218 – Économie et droit du numérique

Nom de la ressource	R218 - Économie et droit du numérique			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
				AC5103 : Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation)
SAÉ concernée(s)	SAE202 - Concevoir un produit ou un service et sa communication			
Prérequis	R118 : Économie et droit du numérique			
Descriptif détaillé	Objectif : cette ressource constitue une introduction au droit du numérique et aux enjeux sociétaux qui y sont lié : - L'organisation de la justice et les grands principes du droit - La propriété intellectuelle (Propriété littéraire et artistique + Signes distinctifs et dessins et modèles - Le droit à l'image			
Mots clés :	Droit, propriété intellectuelle, droit à l'image			
Heures de formation (dont TP)	15 heures (aucune heure TP)			

R219 – PPP

Nom de la ressource	R219 - PPP			
Semestre	Semestre 2			
Compétence(s) ciblée(s)				
Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
-	-	-	-	X
Apprentissages critiques				
Niveau 1 de Comprendre	Niveau 1 de Concevoir	Niveau 1 de Exprimer	Niveau 1 de Développer	Niveau 1 de Entreprendre
				AC5104 : Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs…) AC5106 : Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)
SAÉ concernée(s)	SAE204 : Construire sa présence en ligne			
Prérequis	R119 : PPP			
Descriptif détaillé	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.			
Mots clés :	PPP, personal branding, e-réputation, CV, fab labs, innovation, entrepreneuriat			
Heures de formation (dont TP)	10 heures (aucune heure TP)			

3. Référentiel d’évaluation

Les dispositions relatives à l’évaluation sont décrites dans l’annexe 1 de l’arrêté relatif aux programmes nationaux de la licence professionnelle-bachelor universitaire de technologie.

© Ministère de l’Enseignement supérieur, de la Recherche et de l’Innovation - 2021 - http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr - B.U.T. Métiers du Multimédia et de l’Internet