

## PLAN DE FORMATION

### « LICENCE PROFESSIONNELLE MÉTIERS DU NUMÉRIQUE »

### 2018-2019

MISE À JOUR : 30/03/2018

#### ● Objectifs de la formation

La **licence professionnelle, métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web** forme des professionnels en communication et création multimédia, avertis des nouvelles technologies, susceptibles d'intervenir à l'interface entre les spécialistes de l'informatique et des réseaux et les usagers des services.

S'accordant aux récentes évolutions technologiques et économiques de l'internet notamment, cette formation entend offrir une offre évidemment spécialisée dans le domaine visé mais élargir aux différents profils métier de secteur : **webdesigner, web programmeur/développeur, concepteur/designer graphique, concepteur/designer d'interface, concepteur/créateur de contenus audiovisuels**, etc.

Au terme de la formation, le diplômé disposera de compétences transversales, lui permettant de s'intégrer dans une équipe, de contribuer à un haut niveau de maîtrise mais également (le cas échéant) de diriger/gérer/piloter des opérations (de production), des projets ou sous-projets (de conception) en entreprise. Il profitera d'une base polyvalente solide et pourra se spécialiser dans l'un des domaines abordés, en particulier au cours de son stage en entreprise. Il pourra analyser la demande afin de constituer une force de proposition et de conseil et non simple exécution.

#### ● Compétences visées

Les compétences s'étendent à une bonne connaissance des médias numériques et des langages de communications écrites, visuelles, audiovisuelles. Autonome, il doit être capable de travailler en bonne intelligence au sein d'équipes polyvalentes que les médias contemporains et les formes d'organisation de la production que la production requière. Il est capable de comprendre et de participer à la gestion administrative, économique et à la mise sur le marché des produits dont il est pour tout ou partie l'auteur. Il possède les connaissances suffisantes lui permettant d'effectuer ces tâches dans le respect d'une législation complexe concernant notamment le droit d'auteur, le droit à l'image et le droit de reproduction et de diffusion.

#### ● Contenu de la formation

La formation est composée de:

- un tronc commun: Bases internet, Communication, Référencement & Réseaux sociaux, Gestion de projets, Droit & Mercatique, Anglais, Bases de données, CMS, Infographie, Webdesign, HTML/CSS
- une option :
  - *Design Multimedia*: intégration web, infographie 3D, photo, vidéo, CMS front-end, design UX/UI, ...
  - *Développement Web*: modélisation UML, framework Symfony, développement mobile, ...

#### ● Conditions d'admission

Les étudiants détenteurs d'un **DUT**, de **BTS**, de diplômes d'école d'arts inscrits dans le LMD (Bac+2), issus d'une **seconde année de Licence**, peuvent candidater. L'accès à la formation est sous réserve de trouver une entreprise d'accueil.

Les pré-requis sont les suivants:

- Bonne connaissance du domaine du numérique et du web en particulier
- Portfolio présenté sous la forme d'un site internet accessible en ligne

- Option *Design Multimedia*: maîtrise de la suite Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign), connaissances en HTML/CSS, bases en Javascript ; PHP et algorithmie sont un plus
- Option *Développement Web*: maîtrise de HTML/CSS, PHP, connaissances en Javascript et bases suite Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign)

### En formation par alternance :

La formation se fait principalement en **ALTERNANCE** par quinzaine :

> **Contrat de Professionnalisation, Contrat d'apprentissage** (rythme de 15 jours) ou Formation continue (possibilité de prise en charge par le Pôle Emploi au-delà de 26 ans, stage de 16 semaines entre avril et fin août)

**Les entreprises partenaires pouvant accueillir des alternants en lien avec la formation** : tout type de structure ayant une cellule de communication interne ou ayant un projet multimédia orienté web (conception, rédaction et réalisation web) sur l'année.

### ● Débouchés professionnels

- Web Designer
- Développeur *front-end* , développeur web *back-end*
- Chef de projet
- Concepteur de produits audiovisuels et multimédia
- Concepteur de supports de *e-Learning*

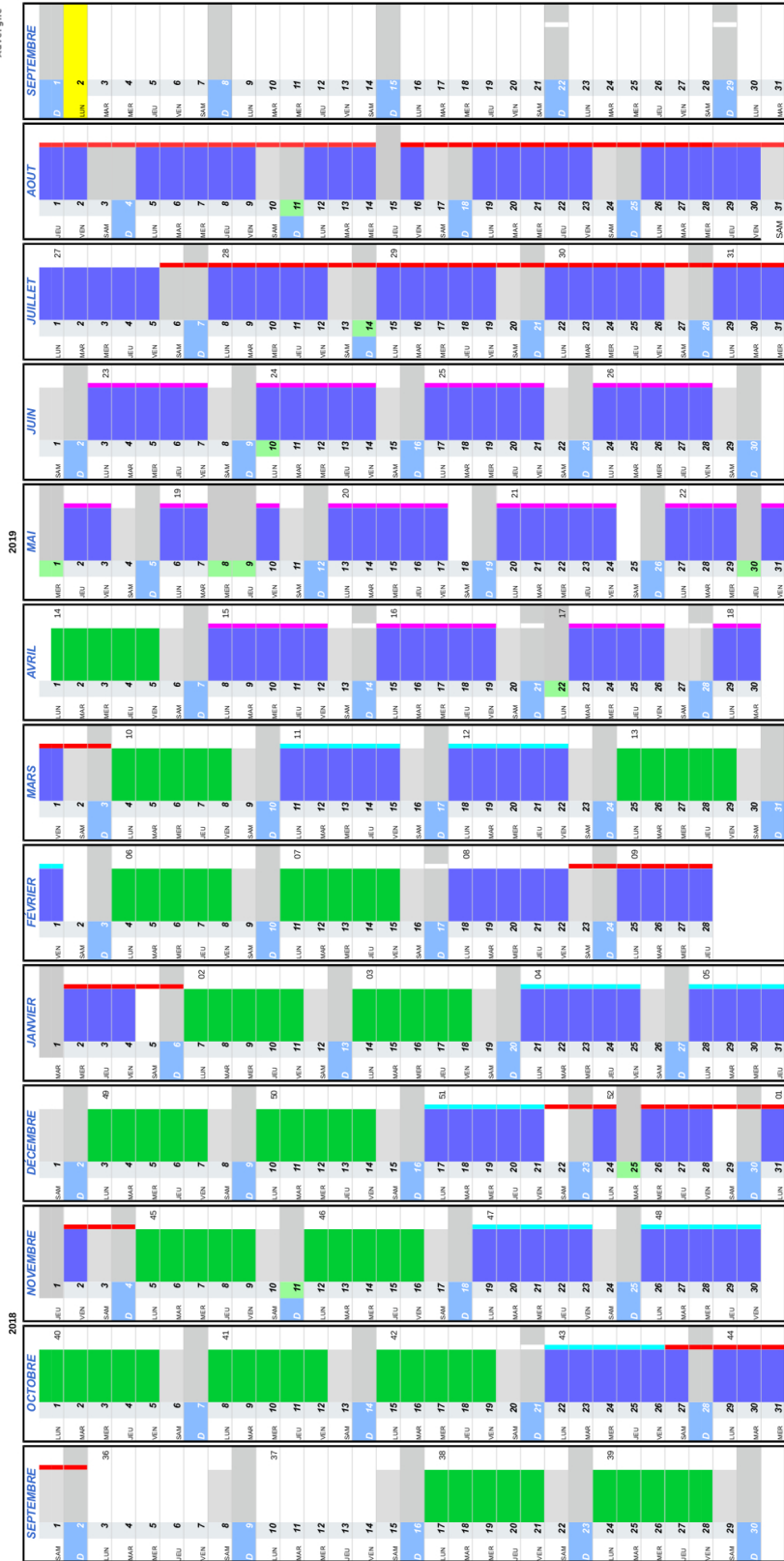
### ● Calendrier de l'alternance (périodes à l'IUT et périodes en entreprises) :

- **35 semaines en entreprises et 16 semaines à l'IUT (soit 430h de formation + 150h de projet tuteuré)** (*sur une base de septembre à septembre*).
  - **Sur un rythme de 15 jours de septembre à avril.**
  - **A temps plein d'avril jusqu'à la fin du contrat** (*A noter que l'alternance peut débuter 2 mois avant le début des cours*)
- Planning prévisionnel : voir page suivante

### ● Contacts

- **Laura FOURNEL, secrétaire** :
  - [laura.fournel@uca.fr](mailto:laura.fournel@uca.fr) / 0471099088
- **Jonathan COURBON, responsable de formation** :
  - [jonathan.courbon@uca.fr](mailto:jonathan.courbon@uca.fr)/0471099070

2019  
**PLANNING PREVISIONNEL 2018|2019 – Licence Pro. Métiers du Numérique – IUT Le Puy-en-Velay**



- Formation à l'IUT (1E sem)
- Alternance
- Formation en entreprise (3E sem)
- Stage
- Projets FI (6 semaines)
- Vacances Universitaires (FI)

## PROGRAMME DE LA FORMATION

### MAQUETTE LICENCE PROFESSIONNELLE METIERS DU NUMERIQUE - 2018/2019

| 580h + Stage                                       |   |                                  |                          |                                |                                   |   |  |  |
|--|---|----------------------------------|--------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|---|--|--|
| 430h de formation (+ 50h de suivi projet tuteuré)  |   |                                  |                          | Professionnalisation           |                                   |   |  |  |
| 120h formations générales                          |   | 310h formations professionnelles |                          | 150h Projet Tuteuré            |                                   | Stage 12-16 sem.  |  |  |
|  | UE  | ECTS/<br>Coeff.<br>UE            | Module                   | ECTS/<br>Coefficient<br>Module | Disciplines<br>concernées         | Durée<br>totale<br>(heures)   | Modalités de<br>l'enseignement<br>(CM/TD/TP) |  |
| S1<br>30<br>ECTS                                   | UE 1<br>Culture de l'internet<br><br>12 ECTS<br>120h                    | 12                               | M 1.1.                   | 1                              | Bases de l'Internet               | 12  | 6h CM, 6h TD                                 |  |
|  |   |                                  | M 1.2.                   | 2                              | Outils de communication           | 16  | 4h CM, 4h TD, 8TP                            |  |
|  |   |                                  | M 1.3.                   | 2                              | Référencement et Réseaux sociaux  | 20  | 2h CM, 4h TD, 14h TP                         |  |
|  |   |                                  | M 1.4.                   | 2                              | Gestion de projets                | 16  | 6h CM, 10h TP                                |  |
|  |   |                                  | M 1.5.                   | 2                              | Droit et Mercatique pour le web   | 26  | 4h CM, 8h TD, 14h TP                         |  |
|  |   |                                  | M 1.6.                   | 3                              | Anglais                           | 30  | 12h TD, 18h TP                               |  |
|  | <b>PROJETS COMMUNS &amp; OPTIONS</b>                                    |                                  |                          |                                |                                   |   |  |  |
|  | UE 2 :<br>Production<br>multimédia<br>sur le web<br><br>18 ECTS<br>170h | 18                               | M 2.1.                   | 6                              | Design & développement multimédia | 60  | 60h TD                                       |  |
|  |   |                                  | M 2.2.                   | 6                              | <b>Option au choix</b>            |   | 60h eq. TP                                   |  |
|  |   |                                  |                          |                                | - Design multimédia (DM)          | 60  |  |  |
|  |   |                                  | - Développement web (DW) | 60                             |                                   |   |  |  |
|  | M 2.3.  | 6                                | Projet web               | 50                             | 50h eq. TD                        |   |  |  |
| S2<br>30<br>ECTS                                   | UE 1<br>Spécialisation<br>orientée « web »<br><br>6 ECTS<br>140h        | 6                                | M 1.1.                   | 1                              | Conduite de projets               | 14  | 2h CM, 12h TD                                |  |
|  |   |                                  | M 1.2.                   | 2                              | Conception interactive            | 26  | 4h CM, 22h TD                                |  |
|  |   |                                  | M 1.3.                   | 3                              | <b>Option au choix</b>            |   | 100h eq. TP                                  |  |
|  | - Design multimédia (DM)  | 100                              |                          |                                |                                   |   |  |  |
|  | - Développement web (DW)  | 100                              |                          |                                |                                   |   |  |  |
| UE 2<br>Professionnalisation<br><br>9 ECTS<br>150h | 9   | M 2.1.                           | 9                        | Projet tuteuré                 | 150                               | Projet professionnel et travail de groupe. Suivi de projet : 50h eq. TD |  |  |
| UE 3<br>Professionnalisation<br><br>15 ECTS        | 15  | M 3.1.                           | 15                       | Stage (hors alternance)        | 12-16 sem.                        | En entreprise   |  |  |
|  |   |                                  |                          |                                |                                   | 580h<br>(hors stage)  |  |  |

## COMPETENCES: SAVOIR & SAVOIR-FAIRE<sup>1</sup>

| Disciplines concernées             | Disciplines détaillées  | Savoir  | Savoir faire  |
|------------------------------------|-------------------------|---|---|
| <b>S1 - TRONC COMMUN THÉORIQUE</b> |                         |   |   |
| Bases de l'Internet                | Internet réseau         | Architectures de réseaux multimédia, internet                     | Protocoles de communication (IP) entre machines. Technologies clients/serveurs. Sécurité réseaux.           |
| Outils de communication            | Études de cas           | Esprit critique et analyse  | Analyser les rapports de projets existants afin de mieux structurer ses supports de communication           |
| Référencement et Réseaux sociaux   | Référencement SEO       | Référencement naturel / <i>Search Engine Optimization</i>         | Améliorer le positionnement d'un site web par référencement   |
|                                    | Réseaux sociaux         | Communication digitale  | Alimenter des réseaux sociaux   |
| Gestion de projets                 | Gestion de projet       | Outils de gestion de projet (optimisation GANTT, méthodes AGILES) | Coordonner les différentes étapes d'un projet   |
| Droit et Mercatique                | Droit pour le web       | Droit de la propriété intellectuelle                              | Règles juridiques sur l'utilisation des images/vidéos dans un produit multimédia. Propriété intellectuelle. |
|                                    | Mercatique              | Prospecter de nouveaux clients                                    | Communication commerciale (objectifs, cibles, médias, message). Approche d'une étude de marché.             |
|                                    | Entrepreneuriat         | Gestion budgétaire  | Élaborer un bilan financier   |
| Anglais                            | Anglais général         | Langue étrangère - Anglais  | Communication, écriture, traduction.  |
|                                    | Anglais technique       | Se valoriser dans une langue étrangère                            | CV, lettre de motivation, simulation d'entretien en anglais.  |
| <b>S1 - TRONC COMMUN PRATIQUE</b>  |                         |   |   |
| Design & développement multimédia  | Mise à niveau (web)     | HTML/CSS/PHP/Javascript   | Rappel des bases des langages web   |
|                                    | Mise à niveau (design)  | Photoshop   | Rappel des bases des outils de graphisme  |
|                                    | Infographie             | PAO - Illustrator/Indesign  | Chaîne graphique <i>print</i> (charte graphique et identité visuelle). Conformité pour l'impression.        |
|                                    | Webdesign               | Maquettage  | <i>Wireframe</i> , maquettage de site web <i>responsive</i>   |
|                                    | Intégration web         | Intégration CSS, Wordpress  | Découpage et intégration web, utilisation d'un CMS - déploiement, personnalisation                          |
|                                    | Base de données         | Système de Gestion de Bases de Données (SGBD), MySQL              | Concevoir une base de données, faire des requêtes, créer un site dynamique avec une BDD                     |
| <b>S1 - OPTIONS</b>                |                         |   |   |
| Design multimédia (DM)             | Art Numérique Appliqué  | Recherches des tendances, techniques de création manuelles        | Créations de supports originaux, études des tendances, supports multi-média                                 |
|                                    | Ergonomie               | UX/UI <i>Design</i>   | Interface utilisateur ergonomique.  |
|                                    | Intégration web         | Intégration <i>responsive</i>                                     | Intégration, Medias queries, Bootstrap  |
| Développement web (DW)             | Modélisation            | Modélisation UML, POO   | Conceptualiser, modéliser sous la forme de diagramme de cas / d'utilisation                                 |
|                                    | Développement front-end | Angular   | MVC et découplage front-end/back-end  |
|                                    | Développement mobile    | Ionic, Cordova  | Concevoir une application mobile  |
|                                    | Outils de développement | GIT, NodeJs, NPM, SASS  | Automatisation de processus, versionning, préprocesseurs CSS, gestion de paquets                            |

<sup>1</sup> Ces informations sont susceptibles d'être modifiées

| <b>S2 - TRONC COMMUN PRATIQUE</b> |  |   |   |
|-----------------------------------|--|---|---|
| <b>Projet web</b>                 | Phase1: développement d'application mobile | Conception, réalisation, gestion et valorisation d'une idée | Développer un produit (site/application) pouvant mener à la création d'entreprise |
| <b>Conduite de projets</b>        | Entreprise pédagogique                     | Gestion d'entreprise  | Monter une entreprise pédagogique   |
| <b>Conception interactive</b>     | Supports pédagogiques                      | e-Learning, LMS, logiciel auteur                            | Bases de la création de supports pédagogiques numériques                          |
|                                   | Animation Web/SMIL                         | Animation Css/Parallax/Svg                                  | Concevoir des animations graphiques pour le web                                   |
| <b>S2 - OPTIONS</b>               |  |   |   |
| <b>Design multimédia (DM)</b>     | Photographie                               | Photographie  | Prise de vue et esthétique de l'image, post-traitement                            |
|                                   | Création de contenu                        | Wordpress/prestashop  | Rédiger des articles de produits, automatiser la création de contenu              |
|                                   | JQuery                                     | Javascript / jQuery   | Utilisation de plugins, algorithmie   |
|                                   | Audiovisuel                                | Tournage, montage, post-production                          | Création de spots publicitaires ou de films d'entreprises                         |
|                                   | Infographie 2D/3D                          | Blender 3D  | Concevoir des visuels pour des supports <i>print</i> et/ou web                    |
| <b>Développement web (DW)</b>     | Sites dynamiques                           | Ajax, API   | Faire communiquer les fonctionnalités d'une application                           |
|                                   | Sécurité Web                               | Sécurité PHP, HTTPS, injection SQL                          | Sécuriser son site internet   |
|                                   | Framework                                  | Symfony   | Méthodologie de développement productif à l'aide de framework                     |
|                                   | Temps réel                                 | Websocket ; webworkers ; PHP multi-tâches                   | Proposer des solutions permettant de traiter des données en temps réel            |
| <b>S2 - PROFESSIONNALISATION</b>  |  |   |   |
| <b>Projet tuteuré</b>             | Phase2: développement d'application mobile | Conception, réalisation, gestion et valorisation d'une idée | Développer un produit (site/application) pouvant mener à la création d'entreprise |
| <b>Stage (hors alternance)</b>    | Stage et suite alternance                  | Immersion en entreprise                                     | Devenir un professionnel compétent polyvalent et/ou spécialisé.                   |

