

## 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

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



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

