



## **PLAN DE FORMATION DANS LE CADRE DE L'ALTERNANCE « BUT METIERS DU MULTIMEDIA ET DE L'INTERNET - 3EME ANNEE PARCOURS CREATION NUMERIQUE »**

---

### ● **Objectifs de la formation**

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

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

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

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

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

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



- **Prérequis**

La plupart des lycéens admis en BUT MMI ont obtenu un bac général avec des spécialités scientifiques. La spécialité NSI (numérique et sciences informatiques) est évidemment appréciée. Les bacs technologiques ne sont pas en reste : la série STI2D (sciences et technologies de l'industrie et du développement durable) avec l'enseignement spécifique en SIN (systèmes d'information et numérique) est approprié... L'inscription passe par la plateforme Parcoursup et la sélection s'effectue sur dossier. Une fois sélectionnés, les futurs étudiants peuvent être amenés à passer des oraux ou des tests et/ou un entretien de motivation.

Les étudiants doivent avant tout avoir un fort intérêt pour la communication, la création visuelle, le multimédia et l'informatique. Être curieux, rigoureux est aussi indispensable, ainsi que le sens du travail en équipe.

Le parcours Création Numérique a pour objectif de former à la création de supports de communication multimédia notamment web avec un focus sur l'expérience utilisateur et les méthodologies de créativité. Ainsi, une réelle appétence et une pratique personnelle de la création audiovisuelle est fortement souhaitable.

- **Conditions d'admission en alternance / Modalités d'inscription**

Les étudiants admis sont principalement les étudiants ayant suivi la 2ème année de BUT MMI et admis à poursuivre en 3ème année après validation par le jury de passage. Au terme de leur seconde année de BUT, les étudiants manifestant le désir de s'engager dans l'alternance placent au rang de leur motivations l'acquisition progressive de compétences professionnelles appuyée par l'utilisation d'outils « métier » et l'investissement dans des projets ancrés dans la réalité des exigences d'une organisation ou de clients variés (dans le cas des alternances en agence). Seuls les étudiants ayant à la fois cette appétence pour l'expérience de terrain et une propension avérée à gérer un investissement soutenu dans les travaux universitaires d'une part et les dossiers professionnels d'autre part sont éligibles à suivre ce parcours en alternance.

● **Compétences visées**

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

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



### ● **Débouchés professionnels**

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

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

Le parcours Création Numérique forme des professionnels capables de s'adapter à toutes activités se situant à la convergence entre l'informatique et le multimédia.

### ● **Passerelles et suites de parcours**

- Diplôme d'ingénieur du CNAM spécialité informatique et multimédia
- Master mention audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux
- Master mention création numérique

● **Organisation de la formation**

**3<sup>ème</sup> année**

SEMESTRE / UE	ECTS / Coefficient s	Compétences attendues	Disciplines concernées	Durée totale (en heures)	Modalités de l'enseignement			
					CM	TD	TP	
S5	UE5.2 UE5.3 UE5.4 UE5.5	4	Exprimer Entreprendre Concevoir Développer	Anglais	22	0	10	12
	UE5.3 UE5.5	3	Entreprendre Exprimer	Management et assurance qualité	18	0	18	0
	UE5.5	3	Entreprendre	Entrepreneuriat	18	0	18	0
	UE5.5	4	Entreprendre	PPP	22	0	22	22
	UE5.3	7	Exprimer	Définir une direction artistique	32	0	16	16
	UE5.3	17	Exprimer	Création Numérique	96	0	68	28
	UE5.3	10	Exprimer	Ecriture multimédia et narration	52	0	28	24
	UE5.3	6	Exprimer	Motion Dsign	28	0	14	14
	UE5.3	9	Exprimer	Sound Design	44	0	18	26
	UE5.3	4	Exprimer	Etalonnage vidéo	16	0	4	12
S6	UE6.5	3	Entreprendre	Entrepreneuriat	16	0	16	0
	UE6.3	11	Exprimer Entreprendre	Création Numérique Interactive	30	0	30	0



- **Rythme de l'alternance (périodes à l'IUT et périodes en entreprises) (cf calendrier d'alternance)**
- **Contacts :**

**Chef de Département : Christophe BLANC**

☎ 04 70 02 20 26 ✉ [chef.mmi-vichy.iut@uca.fr](mailto:chef.mmi-vichy.iut@uca.fr)

**Secrétariat :**

☎ 04 70 30 43 91 ✉ [secretariat.mmi-vichy.iut@uca.fr](mailto:secretariat.mmi-vichy.iut@uca.fr)

**Contact Service Formation Continue et Alternance :**

☎ 04 70 02 20 10 / 04 73 17 70 12 / 04 73 17 70 05 / 04 73 17 70 18  
✉ [fc-alternance.iut@uca.fr](mailto:fc-alternance.iut@uca.fr)

<https://iut.uca.fr/>