

Niveau :	DUT				Année 2
Domaine :	SCIENCES TECHNOLOGIE SANTÉ				DUT2 120 ECTS
Spécialité :	METIERS DU MULTIMEDIA ET DE L'INTERNET <i>en alternance</i>				
Option :	----				
Volume horaire étudiant :	84 h	288 h	188 h	h	560 h
	cours magistraux	travaux dirigés	travaux pratiques	cours intégrés	Total
Formation dispensée en :	<input checked="" type="checkbox"/> français		<input type="checkbox"/> anglais		

Contacts :

Responsable de formation	Scolarité – secrétariat pédagogique
Dalila KESSOUAR ☎ 03.80.39.65.79 dalila.kessouar@iut-dijon.u-bourgogne.fr	Responsable de la scolarité Dante PARINI ☎ 03.80.39.64.10 Suivi MMI ☎ 03.80.39.65.34 scolarite@iut-dijon.u-bourgogne.fr Secrétariat pédagogique ☎ 03.80.39.65.70 mml-sec@iut-dijon.u-bourgogne.fr
Composante(s) de rattachement :	IUT de Dijon/Auxerre Département Métiers du Multimédia et de l'Internet MMI Boulevard Docteur Petitjean BP 17867 21078 Dijon Cedex

Objectifs de la formation et débouchés :
■ Objectifs :

Conformément à l'arrêté du 3 août 2005 modifié relatif au Diplôme Universitaire de Technologie (DUT) dans l'Espace européen de l'enseignement supérieur, la spécialité de DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI), antérieurement dénommée Services et Réseaux de Communication (SRC) dispense un enseignement ayant pour objectif de préparer en quatre semestres à des fonctions d'encadrement technique et professionnel dans le secteur du multimédia et de l'internet.

Les métiers du multimédia et de l'internet sont omniprésents : de la conception et réalisation de site internet (entreprises, administrations...) à la gestion de communauté (animation de pages sur les réseaux sociaux). La formation s'attache à intégrer la dimension innovante de ce secteur en s'appuyant sur les connaissances et compétences 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.

Le Programme Pédagogique National (PPN) du DUT MMI permet d'accueillir des étudiants issus de toutes les séries de baccalauréat. Ce programme fait en sorte de fournir à chacun des étudiants une adaptation de parcours propre à permettre sa réussite. Le DUT MMI constitue ainsi une voie de réussite pour les bacheliers de la série littéraire et les bacheliers technologiques quelle que soit leur série. Le PPN privilégie l'usage des mathématiques et autres concepts scientifiques, en tant qu'outils au service de l'acquisition des compétences nécessaires à ces métiers.

La formation MMI met particulièrement l'accent sur la pédagogie de projet et l'accompagnement individualisé de l'étudiant, lui permettant de découvrir la complexité et la pluridisciplinarité du champ d'activités.

Elle prépare le diplômé aux métiers, en constante évolution, du multimédia et de l'internet tels que définis sur le portail des métiers de l'internet (www.metiers.internet.gouv.fr). Il sera ainsi chargé de mettre en œuvre des dispositifs de communication internes ou externes au sein d'un service de communication dans les entreprises, institutions, collectivités territoriales et associations et exercera un rôle d'interface entre les clients, les créatifs et les prestataires en agences de communication.

Elle permet, en fonction du Projet Personnel et Professionnel de l'étudiant, l'insertion professionnelle immédiate ou les poursuites d'études.

■ Débouchés du diplôme (métiers ou poursuite d'études) :

Le diplômé MMI est un professionnel polyvalent appelé à réaliser ou participer à la réalisation de projets multimédias et à en assurer l'interface et la coordination.

Il exerce des fonctions très diverses et en rapide évolution (liste non exhaustive) : chargé de communication, chargé de veille technologique et stratégique, gestionnaire de communauté, web marketeur, web designer, web réalisateur, référenceur, intégrateur multimédia, réalisateur multimédia, infographiste 2D/3D, concepteur intégrateur internet, animateur 2D/3D, développeur multimédia, administrateur de réseaux, designer d'interactivité, assistant chef de projet multimédia, etc.

■ Compétences acquises à l'issue de la formation :

Les codes des fiches ROME les plus proches sont :

- E1101 – Animation de sites multimédias,
- E1103 – Communication,
- E1104 – Conception de contenus multimédias,
- E1205 – Réalisation de contenus multimédias, et M1805 – Études et développement informatique.

Activités et compétences	
Activités	Compétences (être capable de...)
A1 Création	
Activités de base	Compétences de base
<p><i>T1.1 Élaboration d'un concept créatif en fonction du support choisi (presse, web, télévision, affiche, jeu vidéo...)</i></p> <p><i>T1.2 Traduction du concept et du scénario multimédia en une première représentation visuelle</i></p> <p><i>T1.3 Préparation des contenus de la communication y compris en langues étrangères (recueil, évaluation, sélection, rédaction...)</i></p> <p><i>T1.4 Prototypage de la solution technique pour validation par le donneur d'ordres (configuration type...)</i></p> <p><i>Activités spécifiques</i></p> <p><i>T1.5 Rédaction de concepts créatifs (visuels, sonores, écrits...) en fonction du support choisi</i></p> <p><i>T1.6 Conception d'une ligne éditoriale de publications, de contenus de messages, de supports de communication...</i></p>	<p><i>C1.1 Mettre en œuvre les fondamentaux du langage plastique et du langage filmique</i></p> <p><i>C1.2 Choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression</i></p> <p><i>C1.3 Structurer l'information (arborescence, contenus, rubriques, liens...), appliquer les règles de l'ergonomie</i></p> <p><i>C1.4 Structurer techniquement un système d'information</i></p> <p><i>C1.5 Modéliser une application informatique</i></p> <p><i>C1.6 Concevoir un algorithme</i></p> <p><i>Compétences spécifiques</i></p> <p><i>C1.7 Appliquer une architecture web; une</i></p>

<p>T1.7 Conception et rédaction d'un message en fonction du support média (presse, radio, télévision, web, ...) et de l'axe de campagne défini</p> <p>T1.8 Conception d'un visuel (images, photos, illustrations, ...) en fonction du support de communication</p> <p>T1.9 Conception de projets promotionnels : mécénat et sponsoring, marketing direct, promotion des ventes, publicité sur lieu de vente -PLV-, salons</p> <p>T1.10 Conception de projets pour un support média : affichage, cinéma, internet, intranet, presse, radio, télévision</p> <p>T1.11 Conception d'une application multimédia interactive (navigation, ergonomie, accessibilité, identité sonore et visuelle...)</p> <p>T1.12 Détermination des choix techniques d'architecture logicielle et matérielle et sélection des technologies : matérielles, logicielles, réseaux, configurations...</p>	<p>architecture propriétaire</p> <p>C1.8 Appliquer les techniques de « compositing »</p> <p>C1.9 Faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils</p>
A2 Production et intégration	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T2.1 Réalisation de produits et supports de communication écrits, visuels, audiovisuels</p> <p>T2.2 Mise en page et enrichissement du document selon les règles typographiques et la charte graphique</p> <p>T2.3 Développement d'applications multimédias</p> <p>T2.4 Sélection puis traitement des images</p> <p>T2.5 Réalisation et composition des éléments graphiques</p> <p>T2.6 Animation 2D, modélisation puis animation 3D</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T2.7 Réalisation de supports de communication écrits, y compris en langues étrangères : catalogues, plaquettes, affichage, communiqués de presse, discours, journal interne, revues, dossiers de presse...</p> <p>T2.8 Réalisation de support communication visuelle : affiche, packaging, film d'animation, film publicitaire, logotype, page web, panneau d'exposition, plaquette publicitaire, dépliant, signalétique...</p> <p>T2.9 Conception et organisation de mini-jeux et concours en ligne</p> <p>T2.10 Postproduction vidéo</p> <p>T2.11 Installation et configuration de systèmes de gestion de contenus (CMS : Content Management System)</p> <p>T2.12 Intégration d'une maquette graphique dans un site internet</p> <p>T2.13 Développement d'une application en lien avec une base de données</p> <p>T2.14 Sélection, assemblage et intégration de services (bases de données, développements spécifiques, ...)</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C2.1 Programmer dans des langages informatiques, notamment de développement web (HTML, CSS...)</p> <p>C2.2 Utiliser la chaîne graphique et contrôler la colorimétrie</p> <p>C2.3 Utiliser un logiciel d'édition multimédia</p> <p>C2.4 Utiliser un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur -PAO-</p> <p>C2.5 Gérer et mettre en œuvre une configuration matérielle et logicielle locale ou en réseaux</p> <p>C2.6 Utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et bitmap, 2D et 3D</p> <p>C2.7 Utiliser des outils logiciels de création audio et vidéo</p> <p>C2.8 Utiliser des outils d'intégration multimédia (image, animation 2D et 3D, vidéo, son, texte)</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C2.9 Utiliser des appareils de prise de vue et de prise de son</p> <p>C2.10 Utiliser des logiciels et outils de gestion de base de données</p>

A3 Étude, veille, formation	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T3.1 Veille sectorielle culturelle, réglementaire, professionnelle, technique, économique</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T3.2 Détermination et mise en œuvre de règles de diffusion, de communication de l'information et de contenu d'un site</p> <p>T3.3 Présentation des produits et applications multimédias livrés, accompagnement ou formation des utilisateurs</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C3.1 S'autoformer à de nouveaux outils, logiciels, technologies...</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C3.2 Animer une formation spécifique, une réunion, y compris dans une langue étrangère</p> <p>C3.3 Mettre en œuvre les techniques du reportage</p>
A4 Pilotage et coordination	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T4.1 Définition des modalités de réalisation du projet avec le commanditaire</p> <p>T4.2 Constitution du cahier des charges fonctionnel tâches, ressources, délais, coûts...)</p> <p>T4.3 Planification de la réalisation matérielle et logistique des actions, produits et supports de communication</p> <p>T4.4 Évaluation des charges, des risques et des moyens (budgets temps, personnels, coûts...) d'un projet multimédia</p> <p>T4.5 Supervision et coordination de la réalisation de projet</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T4.6 Constitution d'une équipe</p> <p>T4.7 Coordination de l'activité d'une équipe</p> <p>T4.8 Gestion des imprévus</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C4.1 Conduire un projet</p> <p>C4.2 Savoir rendre compte</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C4.3 Construire un budget</p> <p>C4.4 Gérer des ressources</p> <p>C4.5 Appliquer les techniques commerciales, les procédures d'appel d'offres</p> <p>C4.6 Appliquer les techniques de management</p>
A5 Communication et relation client	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T5.1 Analyse des besoins du client, de l'utilisateur</p> <p>T5.2 Développement d'un réseau de partenaires</p> <p>T5.3 Présentation du concept créatif au commanditaire</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T5.4 Définition de la politique de communication de la structure, établissement du budget et des dépenses des actions de communication</p> <p>T5.5 Sélection de fournisseurs/prestataires, négociation des conditions du contrat et contrôle de la réalisation de l'intervention, des produits...</p> <p>T5.6 Négociation des partenariats pour le site (liens, jeux, publicité...)</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C5.1 Adapter communication et spécificité des médias</p> <p>C5.2 Appliquer les techniques de communication, y compris dans une langue étrangère</p> <p>C5.3 Utiliser des outils bureautiques (traitement de texte, tableur...)</p> <p>C5.4 Utiliser les réseaux stratégiques d'information</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C5.5 Justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques</p> <p>C5.6 Mettre en pratique les principes de la sémiotique, de la linguistique</p>

A6 Tests et validation	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T6.1 Définition et réalisation de phases et procédures de tests techniques et fonctionnels (planification, validation...)</p> <p>T6.2 Vérification de la conformité de la réalisation au projet initial et exécution des modifications (graphisme, ergonomie, navigabilité...)</p> <p>T6.3 Analyse des problèmes techniques, fonctionnels et proposition de correctifs, mises en conformité techniques...</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T6.4 Analyse statistique de l'activité en ligne (mesure d'audience, reporting...)</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C6.1 Appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image</p> <p>C6.2 Respecter les normes qualité</p> <p>C6.3 Respecter les règles de rédaction pour le web</p> <p>C6.4 Mettre en page / forme selon les règles en vigueur</p> <p>C6.5 Diffuser et communiquer l'information selon les règles en vigueur</p> <p>C6.6 Appliquer les règles de sécurité informatique et télécoms</p> <p>C6.7 Appliquer les règles de sécurisation de fichiers informatiques</p> <p>Compétences spécifiques</p> <p>C6.8 Respecter les règles d'élaboration d'une charte graphique</p> <p>C6.9 Appliquer les règles typographiques</p> <p>C6.10 Respecter les normes et standards du web</p> <p>C6.11 Analyser les protocoles réseaux</p>
A7 Documentation, rédactionnel	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T7.1 Élaboration et rédaction des spécifications techniques (cahier des charges technique)</p> <p>T7.2 Élaboration et rédaction de documents et supports techniques à destination des développeurs, des utilisateurs, des services informatiques...</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T7.3 Formalisation dans un document des caractéristiques graphiques d'un support multimédia</p> <p>T7.4 Réalisation d'un document d'exécution comportant les caractéristiques techniques nécessaires à la fabrication (impression...)</p> <p>T7.5 Rédaction d'une charte éditoriale notamment dans le cas d'écriture collaborative</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C7.1 Formaliser un processus de gestion de projet</p>
A8 Administration de contenus et de services multimédias	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T8.1 Exécution des enquêtes et des sondages en ligne auprès des internautes du site</p> <p>T8.2 Mise à jour des données d'activité (tableaux de bord, statistiques, ...) et réalisation du bilan des actions de communication</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T8.3 Mise en production de solutions logicielles et matérielles dans un environnement d'exploitation local et en réseaux (serveurs, clients, postes de travail, systèmes d'exploitation...)</p> <p>T8.4 Mise à jour du site à l'aide d'une interface d'administration</p> <p>T8.5 Administration du contenu d'un site Web</p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C8.1 Utiliser les protocoles et normes télécoms</p> <p>C8.2 Utiliser les principes de l'acquisition, du traitement, du stockage et de la transmission d'informations numériques (image, son, vidéo...)</p> <p>C8.3 Se servir des systèmes d'exploitation informatiques</p>

T8.6 Participation au suivi et à la mise à jour de base de connaissances de questions/réponses types pour le site y compris en langues étrangères (Foire Aux Questions – FAQ)	
A9 Mercatique, animation et support client	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T9.1 Conseil et appui technique aux services internes dans leurs actions de communication</p> <p>T9.2 Mise en œuvre d'actions de relation publique, de diffusion et de promotion de l'information</p> <p>T9.3 Animation de sujets d'échanges avec les internautes et conduite des débats</p> <p>T9.4 Traitement des réponses aux messages (question, réclamation, vente, achat, échange) et aux demandes des internautes</p> <p>T9.5 Contrôle de la qualité des échanges et du déroulement des animations, forums, débats d'internautes</p> <p>T9.6 Recueil des informations et des échanges entre internautes et capitalisation par thèmes, typologie...</p> <p>Activités spécifiques</p> <p>T9.7 Promotion des intérêts économiques et stratégiques d'une structure, d'une organisation auprès d'institutions politiques et/ou administratives</p> <p>T9.8 Conseil des internautes par téléphone sur des produits, des services en ligne ou sur le site (utilisation, navigation...)</p> <p>T9.9 Animation de jeux auprès de communautés d'internautes</p> <p>T9.10 Gestion et suivi des achats et des commandes en ligne du site</p> <p>T9.11 Présentations, animations, visites guidées auprès de publics (clients, partenaires...)</p>	<p style="text-align: center;">Compétences spécifiques</p> <p>C9.1 Respecter la réglementation des jeux et concours</p> <p>C9.2 Appliquer la réglementation du commerce électronique</p> <p>C9.3 Appliquer les principes déontologiques liés aux débats et échanges</p> <p>C9.4 Animer une formation spécifique, une réunion, y compris dans une langue étrangère</p>

■ **Compétences acquises à l'issue de l'année de formation :**

<p>Matrice des compétences au semestre 3</p> <p>● : compétence spécifique</p> <p>○ : compétence transverse</p> <p>L'acquisition et la maîtrise des compétences peuvent se poursuivre durant plusieurs semestres.</p>	Création	Production et intégration	Etude, veille, formation	Pilotage et coordination	Communication et relation client	Tests et validation	Documentation et rédactionnel	Administration de contenus et de services multimédias	Mercatique, animation et support client
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
UE31 Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : maîtrise									
M3101 Anglais			●		●		●		●
M3102 Esthétique et expression artistique	●		○						
M3103 Écriture pour les médias numériques			○		●		●	●	○
M3104 Expression, communication écrite et orale			○	○	○		○		○
M3105 PPP			●						

M3106 Environnement juridique, économique et mercatique des organisations			○		●				●
M3107 Projet tutoré			●	●	●	●	●		●
UE32 Culture technologique et développement multimédia : maîtrise									
M3201 Culture scientifique et traitement de l'information		○	○			○		●	
M3202 Développement web		●	●			●	○	●	
M3203 Programmation objet et événementielle		●	●			●	○	●	
M3204 Infographie	●	●	○			○	○		
M3205 Intégration web		●	●	○		●	○	●	
M3206 Production audiovisuelle	●	●	○			○	○		
M3207 Projet tutoré	●	●	●	●		●		●	

Matrice des compétences au semestre 4 ● : compétence spécifique ○ : compétence transverse L'acquisition et la maîtrise des compétences peuvent se poursuivre durant plusieurs semestres.	Création	Production et intégration	Etude, veille, formation	Pilotage et coordination	Communication et relation client	Tests et validation	Documentation et rédactionnel	Administration de contenus et de	Mercatique, animation et support
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
UE41 Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : approfondissement									
M4101 Anglais			●		●		●		●
M4102 Esthétique et expression artistique	●								
M4103 Écriture pour les médias numériques			○		●		●	●	○
M4104 Environnement juridique, économique et mercatique des organisations			○		●				●
M4105 Théories de l'information et de la communication			○	○	●		○		○
M4106 Gestion de projet		○	○	●	●	●	●		○
M4107 Expression écrite et orale de la communication transmédia			○	○	●		○		○
M4108 Projet tutoré S4			●	●	●	●	●		●
M4109 Stage S4			○	○	○	○	○		○
UE42 Culture technologique et développement multimédia : approfondissement									
M4201 Développement web		●	●			●	○	●	
M4202 Infographie et modélisation 3D	●	●	○			○	○		
M4203 Intégration et gestion de contenu		●	○		●		●	●	○
M4204 Services sur réseaux S3		●	●			●		●	
M4205 Production audiovisuelle	●	●	○			○	○		
M4206 Projet tutoré S4			●	●	●	●	●		●
M4207 Stage S4			○	○	○	○	○		○

Modalités d'accès à l'année de formation :

■ Le DUT peut être obtenu par des voies différentes, qui permettent à des publics divers, selon des organisations et des horaires adaptés, d'acquérir les savoirs et savoir-faire sanctionnés par un diplôme unique.

Ces voies sont :

- la formation initiale,
- la formation en alternance,
- la Formation Tout au Long de la Vie (FTLV)

■ par validation d'acquis ou équivalence de diplôme

- en formation initiale : s'adresser à la scolarité organisatrice de la formation
- en formation continue : s'adresser au service de formation continue de l'université (03.80.39.51.80)

Organisation et descriptif des études :

■ Tableau de répartition des enseignements et des contrôles de connaissances assortis :

SEMESTRE 3

UE 3.1	Discipline	CM	TD	TP	Total	Ects	Type évaluation	Coeff CC CM/TD	Coeff CC TP	Total coeff
Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : maîtrise	Anglais		10	10	20		CC			2
	Esthétique et expression artistique	6	18	4	28		CC			2
	Écriture pour les médias numériques	3	8	10	21		CC			2
	Expression, communication écrite et orale	6	18	4	28		CC			2
	PPP		16	10	26		CC			2
	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	4	10	8	22		CC			2
	Projet tutoré									1
	Equivalent stage									5
TOTAL UE 3.1		19	80	46	145	15				15

UE 3.2	Discipline	CM	TD	TP	Total	Ects	Type évaluation	Coeff CC CM/TD	Coeff CC TP	Total coeff
Culture technologique et développement multimédia : maîtrise	Culture scientifique et traitement de l'information	3	9	8	20		CC			2
	Développement web	3	14	10	27		CC			2
	Programmation objet et événementielle	3	10	10	23		CC			2
	Infographie	3	12	6	21		CC			2
	Intégration multimédia	3	12	10	25		CC			2
	Production audiovisuelle	3	10	6	19		CC			2
	Projet tutoré									1
	Equivalent stage									5
TOTAL UE 3.1		18	67	50	135	15				15

TOTAL Semestre 3	37	147	96	280	30				30
-------------------------	-----------	------------	-----------	------------	-----------	--	--	--	-----------

SEMESTRE 4

UE 4.1	Discipline	CM	TD	TP	Total	Ects	Type évaluation	Coeff CC CM/TD	Coeff CC TP	Total coeff
Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : maîtrise	Anglais		10	10	20		CC			2
	Esthétique et expression artistique	6	12	8	26		CC			2
	Écriture pour les médias numériques	2	8	6	16		CC			2
	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	3	8	6	17		CC			2
	Théories de l'information et de la communication	6	10	6	22		CC			2
	Gestion de projet	6	12	6	24		CC			2
	Expression et communication écrite et orale	6	10	4	20		CC			2
	Projet tutoré									1
	Equivalent stage							CC		
TOTAL UE 4.1		29	70	46	145	15				

UE 4.2	Discipline	CM	TD	TP	Total	Ects	Type évaluation	Coeff CC CM/TD	Coeff CC TP	Total coeff
Culture technologique et développement multimédia : maîtrise	Développement multimédia	3	14	8	25		CC			2
	Infographie et modélisation 3D	6	20	10	36		CC			2
	Intégration gestion de contenu	3	14	8	25		CC			2
	Services sur réseaux	3	8	8	19		CC			2
	Production audiovisuelle	3	15	12	30		CC			2
	Projet tutoré									1
	Equivalent stage						CC			5
Total UE 4.2		18	71	46	116	15				

Total Semestre 4	47	141	92	280	30				
-------------------------	-----------	------------	-----------	------------	-----------	--	--	--	--

■ Modalités de contrôle des connaissances :

Les connaissances sont évaluées dans le respect de la charte des modalités de contrôle des connaissances adoptée par le conseil d'administration de l'université du 18 octobre 2004 ;

Les examens se déroulent dans le respect de la charte des examens adoptée par le conseil d'administration de l'université du 2 avril 2001.

Les règles applicables aux études LMD sont précisées dans le Référentiel commun des études mis en ligne sur le site internet de l'Université

http://www.u-bourgogne-formation.fr/IMG/pdf/referentiel_etudes_lmd.pdf

● Sessions d'examen

Contrôle continu tout au long des deux semestres uniquement.

● Règles de validation et de capitalisation :

Extrait de l'Arrêté du 3 août 2005

CAPITALISATION :

Art. 19. – Les unités d'enseignement sont définitivement acquises et capitalisables dès lors que l'étudiant y a obtenu la moyenne. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants. Toute unité d'enseignement capitalisée est prise en compte dans le dispositif de compensation, au même titre et dans les mêmes conditions que les autres unités d'enseignement.

Dans le cas de redoublement d'un semestre, si un étudiant ayant acquis une unité d'enseignement souhaite, notamment pour améliorer les conditions de réussite de sa formation, suivre les enseignements de cette unité d'enseignement et se représenter au contrôle des connaissances correspondant, la compensation prend en compte le résultat le plus favorable pour l'étudiant.

VALIDATION :

Art. 20. – La validation d'un semestre est acquise de droit lorsque l'étudiant a obtenu à la fois :

- Une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 et une moyenne égale ou supérieure à 8 sur 20 dans chacune des unités d'enseignement ;
- La validation des semestres précédents, lorsqu'ils existent.

Lorsque les conditions posées ci-dessus ne sont pas remplies, la validation est assurée, sauf opposition de l'étudiant, par une compensation organisée entre deux semestres consécutifs sur la base d'une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 et d'une moyenne égale ou supérieure à 8 sur 20 dans chacune des unités

d'enseignement constitutives de ces semestres. Le semestre servant à compenser ne peut être utilisé qu'une fois au cours du cursus.

En outre, le directeur de l'IUT peut prononcer la validation d'un semestre sur proposition du jury. La validation de tout semestre donne lieu à l'obtention de l'ensemble des unités d'enseignement qui le composent et des crédits européens correspondants.

Précisions :

Art. 16. – L'assiduité à toutes les activités pédagogiques organisées dans le cadre de la formation est obligatoire. Le règlement intérieur adopté par le conseil de l'IUT définit les modalités d'application de cette obligation.

Activités sportives

Un étudiant en DUT ayant des activités sportives dans le cadre du SUAPS peut bénéficier d'une bonification dans la limite de 5 %. Cette bonification est intégrée dans le calcul de la moyenne. Tout étudiant - y compris les sportifs de haut niveau - désirant bénéficier du "bonus sport" doit prendre contact avec le SUAPS, seul organisme habilité à conférer et apprécier une bonification.