

Niveau :	DILÔME UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE (DUT)					Année 2
Domaine :	SCIENCES TECHNOLOGIE SANTÉ					DUT2 120 ECTS
Spécialité :	MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'INTERNET MMI					
Option :	----					
Volume horaire étudiant :	91,5 h	379 h	242 h	h	300h	
	cours magistraux	travaux dirigés	travaux pratiques	cours intégrés	stage ou projet	Total
Formation dispensée en :	<input checked="" type="checkbox"/> français		<input type="checkbox"/> anglais			

Contacts :

Responsable de formation	Scolarité – secrétariat pédagogique
Chef du département Thibaud HULIN ☎ 03.80.39.65.71 mmi-dir@iut-dijon.u-bourgogne.fr	Responsable de la scolarité Dante PARINI ☎ 03.80.39.64.10 Suivi MMI ☎ 03.80.39.65.19 scolarite@iut-dijon.u-bourgogne.fr Secrétariat pédagogique ☎ 03.80.39.65.70 mmi-sec@iut-dijon.u-bourgogne.fr
Composante(s) de rattachement :	IUT 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 interne ou externe 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
- M1805 – Études et développement informatique.

Activités et compétences	
Activités	Compétences (être capable de...)
A1 Création	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T1.1 <i>Élaboration d'un concept créatif en fonction du support choisi (presse, web, télévision, affiche, jeu vidéo...)</i></p> <p>T1.2 <i>Traduction du concept et du scénario multimédia en une première représentation visuelle</i></p> <p>T1.3 <i>Préparation des contenus de la communication y compris en langues étrangères (recueil, évaluation, sélection, rédaction...)</i></p> <p>T1.4 <i>Prototypage de la solution technique pour validation par le donneur d'ordres (configuration type...)</i></p> <p style="text-align: center;">Activités spécifiques</p> <p>T1.5 <i>Rédaction de concepts créatifs (visuels, sonores, écrits...) en fonction du support choisi</i></p> <p>T1.6 <i>Conception d'une ligne éditoriale de publications, de contenus de messages, de supports de communication...</i></p> <p>T1.7 <i>Conception et rédaction d'un message en fonction du support média (presse, radio, télévision, web, ...) et de l'axe de campagne défini</i></p> <p>T1.8 <i>Conception d'un visuel (images, photos, illustrations, ...) en fonction du support de communication</i></p> <p>T1.9 <i>Conception de projets promotionnels : mécénat et sponsoring, marketing direct, promotion des ventes, publicité sur lieu de vente -PLV-, salons</i></p> <p>T1.10 <i>Conception de projets pour un support média : affichage, cinéma, internet, intranet, presse, radio, télévision</i></p> <p>T1.11 <i>Conception d'une application multimédia interactive (navigation, ergonomie, accessibilité, identité sonore et visuelle...)</i></p> <p>T1.12 <i>Détermination des choix techniques d'architecture logicielle et matérielle et sélection des technologies : matérielles, logicielles, réseaux, configurations...</i></p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C1.1 <i>Mettre en œuvre les fondamentaux du langage plastique et du langage filmique</i></p> <p>C1.2 <i>Choisir les techniques de dessin, d'infographie, d'impression</i></p> <p>C1.3 <i>Structurer l'information (arborescence, contenus, rubriques, liens...), appliquer les règles de l'ergonomie</i></p> <p>C1.4 <i>Structurer techniquement un système d'information</i></p> <p>C1.5 <i>Modéliser une application informatique</i></p> <p>C1.6 <i>Concevoir un algorithme</i></p> <p style="text-align: center;">Compétences spécifiques</p> <p>C1.7 <i>Appliquer une architecture web; une architecture propriétaire</i></p> <p>C1.8 <i>Appliquer les techniques de « compositing »</i></p> <p>C1.9 <i>Faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils</i></p>
A2 Production et intégration	
<p style="text-align: center;">Activités de base</p> <p>T2.1 <i>Réalisation de produits et supports de communication écrits, visuels, audiovisuels</i></p> <p>T2.2 <i>Mise en page et enrichissement du document selon les règles typographiques et la charte graphique</i></p> <p>T2.3 <i>Développement d'applications multimédias</i></p> <p>T2.4 <i>Sélection puis traitement des images</i></p> <p>T2.5 <i>Réalisation et composition des éléments graphiques</i></p> <p>T2.6 <i>Animation 2D, modélisation puis animation 3D</i></p> <p style="text-align: center;">Activités spécifiques</p> <p>T2.7 <i>Réalisation de supports de communication écrits, y compris en langues étrangères : catalogues, plaquettes, affichage, communiqués de presse, discours, journal interne, revues, dossiers de presse...</i></p> <p>T2.8 <i>Réalisation de support communication visuelle : affiche, packaging, film d'animation, film publicitaire, logotype, page web, panneau d'exposition, plaquette publicitaire, dépliant, signalétique...</i></p> <p>T2.9 <i>Conception et organisation de mini-jeux et concours en ligne</i></p> <p>T2.10 <i>Postproduction vidéo</i></p>	<p style="text-align: center;">Compétences de base</p> <p>C2.1 <i>Programmer dans des langages informatiques, notamment de développement web (HTML, CSS...)</i></p> <p>C2.2 <i>Utiliser la chaîne graphique et contrôler la colorimétrie</i></p> <p>C2.3 <i>Utiliser un logiciel d'édition multimédia</i></p> <p>C2.4 <i>Utiliser un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur -PAO-</i></p> <p>C2.5 <i>Gérer et mettre en œuvre une configuration matérielle et logicielle locale ou en réseaux</i></p> <p>C2.6 <i>Utiliser des logiciels de création d'images, fixes ou animées, vectorielle et bitmap, 2D et 3D</i></p> <p>C2.7 <i>Utiliser des outils logiciels de création audio et vidéo</i></p> <p>C2.8 <i>Utiliser des outils d'intégration multimédia (image, animation 2D et 3D, vidéo, son, texte)</i></p> <p style="text-align: center;">Compétences spécifiques</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>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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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>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)</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>

A9 Mercatique, animation et support client
Activités de base

T9.1 Conseil et appui technique aux services internes dans leurs actions de communication

T9.2 Mise en œuvre d'actions de relation publique, de diffusion et de promotion de l'information

T9.3 Animation de sujets d'échanges avec les internautes et conduite des débats

T9.4 Traitement des réponses aux messages (question, réclamation, vente, achat, échange) et aux demandes des internautes

T9.5 Contrôle de la qualité des échanges et du déroulement des animations, forums, débats d'internautes

T9.6 Recueil des informations et des échanges entre internautes et capitalisation par thèmes, typologie...

Activités spécifiques

T9.7 Promotion des intérêts économiques et stratégiques d'une structure, d'une organisation auprès d'institutions politiques et/ou administratives

T9.8 Conseil des internautes par téléphone sur des produits, des services en ligne ou sur le site (utilisation, navigation...)

T9.9 Animation de jeux auprès de communautés d'internautes

T9.10 Gestion et suivi des achats et des commandes en ligne du site

T9.11 Présentations, animations, visites guidées auprès de publics (clients, partenaires...)

Compétences spécifiques

C9.1 Respecter la réglementation des jeux et concours

C9.2 Appliquer la réglementation du commerce électronique

C9.3 Appliquer les principes déontologiques liés aux débats et échanges

C9.4 Animer une formation spécifique, une réunion, y compris dans une langue étrangère

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

Matrice des compétences au semestre 3 ● : 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 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 S3			●		●		●		●
M3102 Langue vivante 2 S3			●		●		●		●

M3103 Théories de l'information et de la communication S3			○	○	●		○		○
M3104 Esthétique et expression artistique S3	●		○						
M3105 Écriture pour les médias numériques S3			○		●		●	●	○
M3106 Expression, communication écrite et orale S3			○	○	○		○		○
M3107 Gestion de projet S3		○	○	●	●	●	●		○
M3108 PPP S3			●						
M3109 Environnement juridique, économique et mercatique des organisations S3			○		●				●
M3110 Projet tutoré S3			●	●	●	●	●		●
UE32 Culture technologique et développement multimédia : maîtrise									
M3201 Culture scientifique et traitement de l'information S3		○	○			○		●	
M3202 Développement web S3		●	●			●	○	●	
M3203 Programmation objet et événementielle S3		●	●			●	○	●	
M3204 Services sur réseaux S3		●	●			●		●	
M3205 Infographie S3	●	●	○			○	○		
M3206 Intégration web S3		●	●	○		●	○	●	
M3207 Production audiovisuelle S3	●	●	○			○	○		
M3208 Projet tutoré S3	●	●	●	●		●		●	

Matrice des compétences au semestre 4 ● : compétence spécifique ○ : compétence transverse L'acquisition et la maîtrise des compétences peuvent se poursuivre durant plusieurs semestres.	Création								
	duction et intégration	étude, veille, formation	ilotage et coordination	ation et relation client	Tests et validation	ntation et rédactionnel	services multimédias	ation et support client	
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
UE41 Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : approfondissement									
M4101 Anglais S4			●		●		●		●
RCP110 Jeu d'entreprise S4			○		●				●
AT113 Expression écrite et orale de la communication transmédia S4			○	○	●		○		○
AT105 Mercatique interactive Option EC			○		●				●
RCP109 Conception et réalisation de documents destinés à l'imprimeur, pour un produit en volume Option IP			○		●		●	●	
AT106 Mediaplanning Option EL			●	○			○		
M4105 Projet tutoré S4			●	●	●	●	●		●
M4106 Stage S4			○	○	○	○	○		○
UE42 Culture technologique et développement multimédia : approfondissement									
AT217 Intégration et gestion de contenu pour la communication transmédia S4		●	○		●		●	●	○
AT211 PAO Option EC	●	●	○			○	○		
AT103 Ecriture pour la scénarisation interactive	○		○		●		●	●	○

Option EC									
AT214 Animation et film d'animation 3D Option IP	●	●	○			○	○		
RCP203 Photographie et image Option IP	●	●	○			○	○		
OS201 Jeu et intelligence artificielle Option EL		●	●			●	○	●	
AT202 Pprogrammation mobile Option EL		●	●			●	○	●	
M4204 Projet tutoré S4	●	●	●	●		●		●	
M4205 Stage S4	○	○	○	○		○	○		○

Modalités d'accès à l'année de formation :

■ Passage en semestre 3 :

« La poursuite d'études dans un nouveau semestre est de droit pour tout étudiant à qui ne manque au maximum que la validation d'un seul semestre de son cursus » (art. 21 de [l'arrêté du 3 août 2005](#)) et qui a satisfait aux obligations d'assiduité définies par [le règlement intérieur de l'IUT](#) (art. 16 de l'arrêté du 3 août 2005)

Publics concernés : étudiants inscrits dans le cursus DUT, étudiants en situation de transfert (sous réserve de capacité d'accueil)

Admission en semestre 3 par validation d'acquis ou équivalence de diplôme sur examen du dossier et en fonction de la capacité d'accueil :

En formation initiale (càd poursuite d'études) : s'adresser à [la scolarité](#) organisatrice de la formation

En formation continue (càd reprise d'études éligible à un dispositif de financement) : s'adresser au service de formation continue de l'université [SEFCA](#)

Organisation et descriptif des études :

■ Schéma général des parcours possibles

Au S4, 3 parcours de formation sont proposés.

Ils intègrent des enseignements communs transversaux et des enseignements de spécialités

- EC : Etude Courte
- IP : Insertion Professionnelle
- EL : Etude Longue

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

CC : Contrôle continu

SEMESTRE 3

UE 3.1	Discipline	CM	TD	TP	Total	ECTS	Type éval session unique	Total coeff
Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique : maîtrise	Anglais	0	16,5	12	28,5	15	CC	2
	Langue vivante 2	0	12	7,5	19,5		CC	1
	Théories de l'information et de la communication	15	15	7,5	37,5		CC	2
	Esthétique et expression artistique	4,5	9	8	21,5		CC	1
	Ecriture pour les médias numériques	9	10,5	12	31,5		CC	2
	Expression, communication écrite et orale	0	16,5	10,5	27		CC	2
	Gestion de projet	4,5	9	8	21,5		CC	1
	PPP	0	10,5	7,5	18		CC	1
	Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	15	15		30		CC	2
Projet tutoré							1	
TOTAL UE 3.1		48	114	73	235	15	CC	15

UE 3.2	Discipline	CM	TD	TP	Total	ECTS	Type éval session unique	Total coeff
Culture technologique et développement multimédia : maîtrise	Culture scientifique et traitement de l'information	9	15	18	42	15	CC	2
	Développement Web	4,5	16	12	32,5		CC	2
	Programmation objet et événementielle	4,5	9	16	29,5		CC	2
	Services sur réseaux	4,5	10,5	16	31		CC	2
	Infographie	4,5	12	16	32,5		CC	2
	Intégration multimédia	4,5	8	16	28,5		CC	2
	Production audiovisuelle	4,5	9	16	29,5		-	2
	Projet tutoré							
TOTAL UE 3.2		36	79,5	110	225,5	15	CC	15

	CM	TD	TP	Total	ECTS	Total coeff
TOTAL Semestre 3	84	193,5	183	460,5	30	30

SEMESTRE 4

UE 4.1	Discipline	CM	TD	TP	Total	ECTS	Type éval session unique	Total coeff
Communication, culture et connaissance de l'environnement socio-économique	Anglais	0	22,5	7,5	30	16	CC	2
	RCP110 - Jeu d'entreprise	0	32	12	44		CC	2
	AT113 - Expression écrite et orale de la communication transmédia	3	32	0	35		CC	2
	<i>AT105 - Mercatique interactive parcours EC</i>	0	29,5	7,5	37		CC	2
	<i>RCP109 - Conception et réalisation de documents destinés à l'imprimeur pour un produit en volume parcours IP</i>	0	29,5	7,5	37		CC	2
	<i>AT106 - Mediaplanning parcours EL</i>	0	29,5	7,5	37		CC	2
	Projet tutoré	-	-	-	-		CC	2
	Stage	-	-	-	-		CC	6
TOTAL UE 4.1		3	116	27	146	16	CC	16

UE 4.2	Discipline	CM	TD	TP	Total	ECTS	Type éval session unique	Total coeff
Culture technologique et développement multimédia : approfondissement	AT217 - Intégration et gestion de contenu pour la communication transmédia	4,5	13,5	16	34	14	CC	2
	<i>AT211 - PAO Option EC</i>	0	28	8	36		CC	2
	<i>AT103 - Ecriture pour la scénarisation interactive Option EC</i>	0	28	8	36		CC	2
	<i>AT214 - Animation et film d'animation 3D Option IP</i>	0	28	8	36		CC	2
	<i>RCP203 - Photographie et image Option IP</i>	0	28	8	36		CC	2
	<i>OS201 - Jeu et intelligence artificielle Option EL</i>	0	28	8	36		CC	2
	<i>AT202 - Programmation mobile Option EL</i>	0	28	8	36		CC	2
	Projet tutoré	-	-	-	-		CC	2
	Stage	-	-	-	-		CC	6
TOTAL UE 4.2		4,5	69,5	32	106	14	CC	14

	CM	TD	TP	Total	ECTS	Total coeff
TOTAL Semestre 4	7,5	185,5	59	252	30	30

■ Modalités de contrôle des connaissances

Les connaissances sont évaluées conformément aux dispositions de l'article 18 de l'arrêté du 3 août 2005 (JO du 25 août 2005) :

« *L'acquisition des connaissances et des aptitudes est appréciée par un contrôle continu et régulier. (...) Les modalités (...) sont fixées sur proposition du conseil de l'IUT après avis du chef du département concerné. Elles sont rendues publiques dans le mois suivant le début de l'année universitaire. »*

Dans ce cadre, la fiche filière définit pour chaque semestre de l'année universitaire l'organisation des études et fixe la répartition des enseignements et des contrôles de connaissance assortis.

● Sessions d'examen

La session est unique et proposée en contrôle continu.

● Réglementation et gestion de l'offre de formation

Sauf dispositions spécifiques liées à la réglementation des IUT, le Référentiel commun des études LMD précise les règles et principes applicables aux formations dispensées par l'université de Bourgogne en matière de modalités de contrôle des connaissances, d'organisation d'examen et de tenue des jurys.

● Règles de validation, de capitalisation et de délivrance du diplôme :

Extraits 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.

🚦 Délivrance du diplôme

Le DUT est délivré dès lors que les 4 semestres du cursus sont validés. L'obtention du DUT donne lieu à l'attribution de 120 crédits européens, à raison de 30 crédits par semestre validé.

🚦 Obligation d'assiduité et règlement intérieur

Arrêté du 3 août 2005 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.

🚦 Bonus étudiants

Un bonus « étudiants » peut être attribué, proportionnel à l'implication de l'étudiant, dans le cadre des activités définies à l'article 17 du règlement intérieur de l'IUT.

Cette bonification est intégrée dans le calcul de la moyenne semestrielle.