

Niveau :	BACHELOR UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE					Année 2022-2023
Domaine :	SCIENCES TECHNOLOGIE SANTE					BUT2 120 ECTS
Mention :	MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'INTERNET MMI DWDI APP Développement Web et Dispositifs Interactifs par APPRENTISSAGE					
Volume horaire étudiant :	h	342h	162h	h	160h	504h
	cours magistraux	travaux dirigés	travaux pratiques	cours intégrés	stage ou projet	Total hors projet
Formation dispensée en :	<input checked="" type="checkbox"/> français		<input type="checkbox"/> anglais		RNCP 35502	

Contacts :

Responsable de formation	Scolarité – secrétariat pédagogique
Céline MOREIRA Maître de conférences ☎ 03.80.39.65.71 mmi-dir@ iut-dijon.u-bourgogne.fr	Responsable du service scolarité Dante PARINI ☎ 03.80.39.64.10 scolarite@iut-dijon.u-bourgogne.fr Suivi scolarité : BUT MMI ☎ 03.80.39.65.19 edith.daval@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 :

Les métiers du multimédia et de l'internet sont omniprésents : de la conception / réalisation de site internet (entreprises, administration...) à la gestion de communauté (animation de pages sur les réseaux sociaux),

en passant par la production de contenu. La formation MMI s'attache à intégrer la dimension innovante de ce secteur en s'appuyant sur les compétences et connaissances 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.

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 dernière année. Néanmoins ces parcours s'appuient sur des référentiels de formation qui permettront une spécification dès la deuxième année que ce soit au travers des mises en situations ou des ressources dispensées.

Les parcours varient entre 25 et 40% selon les années afin de prendre en compte les spécificités locales.

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

L'étudiant pourra, en fonction de son projet professionnel et personnel, choisir l'un des trois parcours du BUT MMI.

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

Les étudiants diplômés d'un BUT MMI dispensé par les IUT peuvent exercer les activités autour de :

- L'accompagnement des entreprises, des marques, des collectivités locales ou publiques, dans leur démarche de communication numérique.
- La conception d'une réponse stratégique, d'une stratégie globale dans la démarche de communication numérique ou dans la conception d'un produit ou d'un service multimédia.
- L'expression d'un message sur différents supports, fixes ou animés, autour de l'audiovisuel, de la production graphique, d'une conception 3D, d'une charte graphique, etc.
- Le développement du produit ou du service dans un environnement web, ou sur des dispositifs interactifs.
- La mise en place d'une démarche de gestion de projet, mais aussi toutes les compétences nécessaires pour la création d'une marque ou d'une entreprise dans le secteur du numérique.

Les étudiants sont sensibilisés durant leur formation au développement durable, notamment au travers des concepts de l'éco-conception, mais aussi de l'accessibilité numérique au plus grand nombre, notamment au travers du respect de normes et de standards de qualité.

De par leur formation, les étudiants peuvent exercer dans de nombreux domaines, et pourront suivre l'évolution des technologies et des standards de développement ou des supports de communication ou de diffusion.

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

Les fiches RNCP correspondant aux trois parcours du BUT MMI sont disponibles aux URL suivantes.

- Stratégie de communication numérique et design d'expérience

<http://www.certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/35500>

- Création numérique

<http://www.certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/35501>

- Développement web et dispositifs interactifs

<http://www.certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/35502>

Les codes NSF et Formacode suivants y sont précisés.

Parcours	Codes NSF	Formacodes
Stratégie de communication numérique et design d'expérience	<ul style="list-style-type: none"> • 320 : Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information • 326 : Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission • 323 : Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle 	<ul style="list-style-type: none"> • 46263 : internet • 46217 : conception réalisation transmédia • 46347 : stratégie communication numérique • 46262 : multimédia • 46207 : conduite projet multimédia
Création numérique		<ul style="list-style-type: none"> • 46263 : internet • 46217 : conception réalisation transmédia • 46072 : art graphique • 46081 : création graphique • 46262 : multimédia
Développement web et dispositifs interactifs		<ul style="list-style-type: none"> • 31090 : programmation web • 46263 : internet • 31018 : architecture orientée services • 31094 : conduite projet informatique • 46262 : multimédia

Le tableau suivant décrit les compétences telles qu'elles sont définies dans le programme national.

Compétence	Composantes essentielles
Comprendre Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none"> • en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques • en écoutant et observant les utilisateurs • en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés • en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales • en restituant les résultats de manière synthétique
Concevoir	<ul style="list-style-type: none"> • en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation

Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none"> • en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes • en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés • en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles • en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
<p style="text-align: center;">Exprimer</p> Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> • en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques • en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives • en respectant la stratégie de communication établie • en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions • en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
<p style="text-align: center;">Développer</p> Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none"> • en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité • en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information • en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable • en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif • en veillant à la sécurité des systèmes et des données
<p style="text-align: center;">Entreprendre</p> Entreprendre dans le secteur du numérique	<ul style="list-style-type: none"> • en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation • en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet • en respectant le droit et la vie privée • en favorisant la sobriété numérique • en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

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

Le programme national définit trois niveaux de compétences correspondant chacun à une année du diplôme. A l'issue de la première année, l'étudiant(e) devra avoir validé le second niveau de chaque compétence, au travers des apprentissages critiques présentés dans le tableau ci-dessous.

Nive au 2 de la com péte nce	Apprentissages critiques	

Comprendre	Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...) Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
Concevoir	Co-concevoir une réponse stratégique	<ul style="list-style-type: none"> Co-concevoir un produit ou un service : proposition de valeur, fonctionnalités... Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs, sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive Co-construire une recommandation stratégique en structurant un plan d'action Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux
Exprimer	Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	<ul style="list-style-type: none"> Produire un écrit journalistique sourcé et documenté Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos) Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique) Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D
Développer	Développer une application web interactive	<ul style="list-style-type: none"> Produire des pages et applications Web responsives Mettre en place ou développer un back office Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs Modéliser les traitements d'une application Web Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins
Entreprendre	Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique	<ul style="list-style-type: none"> Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur) Initier la constitution d'un réseau professionnel Collaborer au sein des organisations Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles Prendre en compte les contraintes juridiques

Modalités d'accès à l'année de formation :

Règles de progression (Arrêté du 15 avril 2022 - Annexe 1 - 4.5) :

La poursuite d'études dans un semestre impair est possible si et seulement si l'étudiant a obtenu :

- la moyenne à plus de la moitié des regroupements cohérents d'UE ;
- et une moyenne égale ou supérieure à 8 sur 20 à chaque regroupement cohérent d'UE.

Alternance : la formation en alternance est possible en BUT MMI à partir de la deuxième année.

L'admission en BUT 2ème année par alternance est subordonnée à un dépôt de candidature sur e-candidat (calendrier des sessions publié sur le site web de l'IUT) et à la signature d'un contrat en alternance.

Pour tout renseignement concernant les contrats d'alternance et les entreprises, les candidats peuvent prendre contact avec : SEFCA (alternance-iut@u-bourgogne.fr), 03 80 39 51 80.

Organisation et descriptif des études :

■ Schéma général:

Arrêté du 15 avril 2022 - ANNEXE 1 : Dispositions générales à la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie »

Point 3 : Référentiel de formation

Le bachelor universitaire de technologie est organisé en 6 semestres composés d'unités d'enseignement (UE) et chaque niveau de développement des compétences se déploie sur les deux semestres d'une même année.

Les UE et les compétences sont mises en correspondance. Chaque UE se réfère à une compétence finale et à un niveau de cette compétence. Elle est nommée par le numéro du semestre et celui de la compétence finale.

Chaque unité d'enseignement est composée de deux éléments constitutifs :

- un pôle "Ressources", qui permet l'acquisition des connaissances et méthodes fondamentales,
- un pôle "Situation d'apprentissage et d'évaluation" (SAÉ) qui englobe les mises en situation professionnelle au cours desquelles l'étudiant développe la compétence et à partir desquelles il fera la démonstration de l'acquisition de cette compétence dans la démarche portfolio.

Le référentiel de formation de chaque spécialité contient des préconisations sur les SAÉ

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

SEMESTRE 3										
COMPETENCE	Ressources et SAÉ	CM	TD	TP	Projet	Total hors projet	Type éval	Coeff	ECTS	
Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur	RESSOURCES									
	R303 - Design d'expérience		8			8	CC	2		
	R304 - Culture numérique		4			4	CC	1		
	R305 - Stratégies de communication et marketing		4			4	CC	1		
	R306 - Référencement			4		4	CC	1		
	R315 - Représentation et traitement de l'information			8		8	CC	2		
	R318 - PPP		1			1	CC	0,5		
	Total Ressources	0	17	12		29		7,5		
	SAÉ									
	SAE301 - Concevoir et développer une expérience utilisateur		3			4	3	CC	2	
	SAE302 - Produire des contenus pour une communication plurimédia		2			4	2	CC	2	
	SAE303 - Concevoir des visualisations de données		4			4	4	CC	2	
	SAE310 - Portfolio		1	1		2	2	CC	4	
	Total SAE	0	10	1	14	11			10	
TOTAL UE31	0	27	13	14	40			1	4	
Co-concevoir une réponse stratégique	RESSOURCES									
	R303 - Design d'expérience			4		4	CC	1		
	R304 - Culture numérique		8			8	CC	2		
	R305 - Stratégies de communication et marketing		8			8	CC	2		
	R306 - Référencement		8			8	CC	2		
	R318 - PPP		1			1	CC	0,5		
	Total Ressources	0	25	4		29		7,5		
	SAÉ									
	SAE301 - Concevoir et développer une expérience utilisateur		3			4	3	CC	2	
	SAE302 - Produire des contenus pour une communication plurimédia		2			4	2	CC	3	
	SAE310 - Portfolio		1	1		2	2	CC	3	
	Total SAE	0	6	1	10	7			8	
	TOTAL UE 32	0	31	5	10	36			1	4
	Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	RESSOURCES								
R301 - Anglais			4			4	CC	1		
R302 - Anglais renforcé			4			4	CC	1		
R308 - Ecriture multimédia et narration			4	4		8	CC	2		
R309 - Création et design interactif			4	8		12	CC	3		
R310 - Culture artistique			8	8		16	CC	4		
R311 - Audiovisuel et motion design			24	16		40	CC	8		
R315 - Représentation et traitement de l'information			8			8	CC	2		
R318 - PPP			1			1	CC	0,5		
Total Ressources		0	57	36		93		21,5		
SAÉ										
SAE302 - Produire des contenus pour une communication plurimédia			11			16	11	CC	7	
SAE303 - Concevoir des visualisations de données			8			8	8	CC	5	
SAE310 - Portfolio			2	2		3	4	CC	6	
Total SAE	0	21	2	27	23			18		
TOTAL UE 33	0	78	38	27	116			1	8	
Développer une application web interactive	RESSOURCES									
	R312 - Développement front et intégration		12	16		28	CC	7		
	R313 - Gestion de contenus avancée et développement back		8	8		16	CC	4		
	R314 - Déploiement de services		8	8		16	CC	4		
	R316 - Gestion de projet			4		4	CC	1		
	R318 - PPP		1			1	CC	0,5		
	Total Ressources	0	29	36		65	0	16,5		
	SAÉ									
	SAE301 - Concevoir et développer une expérience utilisateur		12			16	12	CC	8	
	SAE303 - Concevoir des visualisations de données		8			8	8	CC	4	
SAE310 - Portfolio		2	2		3	4	CC	4		
Total SAE	0	22	2	27	24			16		
TOTAL UE34	0	51	38	27	89			1	8	

UE35	RESSOURCES									
Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique	R301 - Anglais			8		8	CC	2		
	R302 - Anglais renforcé			4		4	CC	1		
	R307 - Expression, communication		8	4		12	CC	3		
	R316 - Gestion de projet		8			8	CC	2		
	R317 - Economie, gestion et droit du numérique		12			12	CC	3		
	R318 - PPP			4		4	CC	1		
	Total Ressources	0	28	20		48	0	12		
	SAÉ									
	SAE301 - Concevoir et développer une expérience utilisateur		6		8		6	CC	5	
	SAE302 - Produire des contenus pour une communication plurimédia		5		8		5	CC	5	
SAE310 - Portfolio		2	2	2		4	CC	5		
Total SAE	0	13	2	18		15		15		
TOTAL UE35	0	41	22	18		63		1	6	
TOTAL S3	0	228	116	96		344		5	30	

SEMESTRE 4									
COMPETENCE	Ressources et SAÉ	CM	TD	TP	Projet	Total hors projet	Type éval	Coeff	ECTS
UE41 Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur	RESSOURCES								
	R403 - Design d'expérience		4,5	1,5		6	CC	3	
	Total Ressources	0	4,5	1,5		6	0	3	
	SAÉ								
	SAE401 - Développer pour le web		1,5	1	3	2,5	CC	1	
	SAE410 - Portfolio		0,5		3,5	0,5	CC	1	
	Stage					0	CC	2	
	Total SAE	0	2	1	6,5	3		4	
	TOTAL UE41	0	6,5	2,5	6,5	9		1	4
	UE42 Co-concevoir une réponse stratégique	RESSOURCES							
R401 - Anglais			1,5	1,5		3	CC	1	
R403 - Design d'expérience			4,5	1,5		6	CC	3	
Total Ressources		0	6	3		9	0	3	
SAÉ									
SAE401 - Développer pour le web			1,5	1	3	2,5	CC	1	
SAE410 - Portfolio			0,5		3,5	0,5	CC	1	
Stage						0	CC	2	
Total SAE		0	2	1	6,5	3		4	
TOTAL UE 42		0	8	4	6,5	12		1	4
UE43 Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	RESSOURCES								
	R405 - Création et design interactif		16	4		20	CC	5	
	Total Ressources	0	16	4		20	0	5	
	SAÉ								
	SAE402 - Concevoir un dispositif interactif		2,5	5	10	7,5	CC	3	
	SAE410 - Portfolio		1		3	1	CC	1	
	Stage					0	CC	4	
	Total SAE	0	3,5	5	13	8,5		8	
	TOTAL UE 43	0	19,5	9	13	28,5		1	6
	UE44 Développer une application web interactive	RESSOURCES							
R406 - Développement Front			12	8		20	CC	5	
R407 - Développement Back			12	8		20	CC	5	
R408 - Déploiement de services			8	4		12	CC	2	
Total Ressources		0	32	20		52	0	12	
SAÉ									
SAE401 - Développer pour le web			10	4	20	14	CC	6	
SAE402 - Concevoir un dispositif interactif			1,5	3	6	4,5	CC	2	
SAE410 - Portfolio			1		3	1	CC	1	
Stage						0	CC	9	
Total SAE	0	12,5	7	29	19,5		18		
TOTAL UE44	0	44,5	27	29	71,5		1	10	

UE45	RESSOURCES								
Entreprenre un projet au sein d'un écosystème numérique	R401 - Anglais		7,5	1,5		9	CC	2	
	R402 - Economie, gestion et droit du numérique		12			12	CC	3	
	R404 - Expression communication		12			12	CC	3	
	Total Ressources	0	31,5	1,5		33	0	8	
	SAÉ								
	SAE401 - Développer pour le web		3	2	6	5	CC	2	
	SAE410 - Portfolio		1		3	1	CC	1	
Stage					0	CC	3		
Total SAE	0	4	2	9	6		6		
TOTAL UE45	0	35,5	3,5	9	39		1	6	
TOTAL S4	0	114	46	64	160		5	30	
TOTAL NIVEAU 2	0	342	162	160	504		5	30	

■ Modalités de contrôle des connaissances en BUT :

Arrêté du 15 avril 2022 Art. 1er – Les dispositions générales des programmes nationaux de la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie » sont fixées conformément à l'annexe 1 du présent arrêté. Elles déterminent notamment les règles de validation, de compensation et de progression dans le cursus de formation, conformément à l'article 17 de l'arrêté du 6 décembre 2019

ANNEXE 1 : Dispositions générales à la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie »

Point 4. Référentiel d'évaluation

4.1 Contrôle continu

Les unités d'Enseignement (UE) sont acquises dans le cadre d'un contrôle continu intégral. Celui-ci s'entend comme une évaluation régulière pendant la formation reposant sur plusieurs épreuves.

4.2 Assiduité

L'assiduité est un élément important du contrat pédagogique pour la réussite de l'étudiant. L'obligation d'assiduité à toutes les activités pédagogiques organisées dans le cadre de la préparation du diplôme national de bachelor universitaire de technologie est indissociable de l'évaluation par contrôle continu intégral. Le règlement intérieur adopté par le conseil de l'IUT propose à l'établissement les modalités d'application de cette obligation. Lorsqu'elles ont une incidence sur l'évaluation, elles sont arrêtées par les CFVU de chaque établissement ou tout autre organe en tenant lieu sur proposition du Conseil de l'IUT.

4.3 Conditions de validation

Le bachelor universitaire de technologie s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement constitutive, soit par application des modalités de compensation. Le bachelor universitaire de technologie obtenu par l'une ou l'autre voie confère la totalité des 180 crédits européens.

Une unité d'enseignement est définitivement acquise et capitalisable dès lors que la moyenne obtenue à l'ensemble « pôle ressources » et « SAÉ » est égale ou supérieure à 10. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants. À l'intérieur de chaque unité d'enseignement, le poids relatif des éléments constitutifs, soit des pôles « ressources » et « SAÉ », varie dans un rapport de 40 à 60%. En troisième année ce rapport peut toutefois être apprécié sur l'ensemble des deux unités d'enseignement d'une même compétence.

La validation des deux UE du niveau d'une compétence emporte la validation de l'ensemble des UE du niveau inférieur de cette même compétence.

4.4 Compensation

La compensation s'effectue au sein de chaque unité d'enseignement ainsi qu'au sein de chaque regroupement cohérent d'UE. Seules les UE se référant à un même niveau d'une même compétence finale peuvent ensemble constituer un regroupement cohérent. Des UE se référant à des niveaux de compétences finales différents ou à des compétences finales différentes ne peuvent pas appartenir à un même regroupement cohérent. Aucune UE ne peut appartenir à plus d'un regroupement cohérent. Au sein de chaque regroupement cohérent d'UE, la compensation est intégrale. Si une UE n'a pas été acquise en raison d'une moyenne inférieure à 10, cette UE sera acquise par compensation si et seulement si l'étudiant a obtenu la moyenne au regroupement cohérent auquel l'UE appartient.

4.5 Règles de progression

La poursuite d'études dans un semestre pair d'une même année est de droit pour tout étudiant. La poursuite d'études dans un semestre impair est possible si et seulement si l'étudiant a obtenu :

- la moyenne à plus de la moitié des regroupements cohérents d'UE ;
- et une moyenne égale ou supérieure à 8 sur 20 à chaque regroupement cohérent d'UE.

La poursuite d'études dans le semestre 5 nécessite de plus la validation de toutes les UE des semestres 1 et 2 dans les conditions de validation des points 4.3 et 4.4, ou par décision de jury. Durant la totalité du cursus conduisant au bachelier universitaire de technologie, l'étudiant peut être autorisé à redoubler une seule fois chaque semestre dans la limite de 4 redoublements. Le directeur de l'IUT peut autoriser un redoublement supplémentaire en cas de force majeure dûment justifiée et appréciée par ses soins. Tout refus d'autorisation de redoubler est pris après avoir entendu l'étudiant à sa demande. Il doit être motivé et assorti de conseils d'orientation.

4.6 Jury

Le jury présidé par le directeur de l'IUT délibère souverainement à partir de l'ensemble des résultats obtenus par l'étudiant. Il se réunit chaque semestre pour se prononcer sur la progression des étudiants, la validation des unités d'enseignement, l'attribution du diplôme universitaire de technologie au terme de l'acquisition des 120 premiers crédits européens du cursus et l'attribution de la licence professionnelle « bachelier universitaire de technologie ».