

**PLAN DE FORMATION PRÉVISIONNEL 2022-2023**  
**LICENCE PROFESSIONNELLE MÉTIERS DU NUMÉRIQUE : CONCEPTION, RÉDACTION ET**  
**RÉALISATION WEB - PARCOURS : DESIGN MULTIMÉDIA**  
**IUT SITE DU PUY-EN-VELAY**

(VERSION DU 18 NOV 2021)

<b>Table des matières</b>	
<b>OBJECTIFS DE LA FORMATION.....</b>	<b>2</b>
> Objectifs.....	2
> Parcours « Développement Web ».....	2
> Parcours « Design Multimédia ».....	2
> Compétences.....	2
<b>POURQUOI CHOISIR CETTE LICENCE PROFESSIONNELLE ?.....</b>	<b>4</b>
<b>ORGANISATION DE LA FORMATION.....</b>	<b>5</b>
> Volume horaire.....	5
> Ateliers pluridisciplinaires.....	5
> Projet Web.....	5
> Alternance et formation initiale.....	6
> Planning envisagé.....	6
<b>ADMISSION.....</b>	<b>7</b>
> Pré-requis pour le parcours « Design Multimédia ».....	7
> Candidatures.....	7
> Admission.....	7
> Calendrier d'admission e-candidat.....	8
<b>PARCOURS «DESIGN MULTIMÉDIA » : COMPÉTENCES ET MAQUETTE.....</b>	<b>9</b>
> Apprentissages critiques.....	9
> Maquette prévisionnelle 2020/2021.....	9
<b>RENSEIGNEMENTS.....</b>	<b>11</b>
> Équipe pédagogique.....	11
> Formation Continue.....	11
> Contrat de professionnalisation.....	11
> Contrat d'apprentissage.....	11

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

### > Objectifs

L'objectif principal de la Licence Professionnelle Métiers du Numérique spécialité conception, rédaction et réalisation web est de former des professionnels ayant **des compétences trans-disciplinaires dans le domaine de la communication digitale**. Ces compétences vont de la **création de contenu multi-supports** au développement des sites et application web / mobile, en passant par une connaissance poussée du « **numérique** » (entrepreneuriat, référencement, innovations, ...). Plus que de simples exécutants, les diplômés sont créatifs, capables de comprendre l'objectif final du projet pour lequel ils travaillent et ils ont la capacité et le dynamisme pour faire des suggestions et proposer des améliorations.

Deux parcours sont proposés :

### > Parcours « Développement Web »

Les étudiants de ce parcours ont de bonnes compétences dans les domaines du **développement web PHP** (langage actuellement le plus utilisé côté serveur) et de **l'intégration web** à l'aide de frameworks Js ainsi que des compétences transverses allant du web-marketing et communication à l'entrepreneuriat en passant par le webdesign et les autres éléments liés à la programmation web : adaptation de sites internet pour le cloud, sécurité, programmation orientée objet.

| *Les métiers principalement visés sont: développeur web PHP, intégrateur web*

Exemples de structure d'accueil et de missions en alternance

- Agence IRIS Interactive (Le Puy-en-Velay) → Intégration web sous Wordpress, correction de bugs
- Agence Kiboko (Le Puy-en-Velay) → Développement et intégration sur le CMS OroCommerce
- SEN W3Plus (Cusset) → Analyse et production de code destiné à la création et/ou à la modification des fonctionnalités et composants d'un ERP
- Start'up Monkey Factory (Le Puy-en-Velay) → Développement d'applications mobiles hybrides pour Android et iOS

### > Parcours « Design Multimédia »

Les étudiants de ce parcours ont la maîtrise technique des outils de **création de contenu multimédia** : infographie 2D/3D, webdesign, vidéo, photographie et les connaissances permettant d'adapter et d'intégrer ses contenus sur différents supports dont numériques (sites internet, réseaux sociaux). Ils connaissent également différentes **méthodologies de créativité** (design thinking, UX Design, poker design, ...) et le lien entre les domaines artistique et esthétique et le numérique afin que le contenu multimédia conçu soit original et impactant.

| *Les métiers principalement visés sont: webdesigner, concepteur / designer graphique, concepteur / designer d'interface, concepteur / créateur de contenus audiovisuels et interactifs, intégrateur digital learning.*

Exemples de structure d'accueil et de missions en alternance :

- Renault Trucks (Venissieux) → Maquettage et refonte d'applications mobiles et de sites
- 72ème régiment d'infanterie (Clermont-Ferrand) → Conception graphique de supports imprimés et web, rédaction d'articles pour les réseaux sociaux, photographie
- Association « La Brasserie du Digital » (Le Puy-en-Velay) → Création de contenu pour l'animation des réseaux sociaux et pour l'espace de co-working

### > Compétences

| *Une compétence un savoir agir complexe, prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficace d'une variété de ressources à l'intérieur d'une famille de situations – Tardif 2006*

Compétence	Composantes essentielles
C1. Comprendre les enjeux du numérique pour la communication et le marketing multi-canaux et son écosystème	<ul style="list-style-type: none"> <li>en considérant les enjeux humains, techniques, juridiques, économiques, écologiques et éthiques</li> <li>en écoutant et observant les utilisateurs</li> <li>en analysant les dimensions marketing, commerciales et de communication</li> <li>en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes</li> </ul>
C2. Concevoir une réponse pertinente et innovante aux besoins des usagers utilisant les nouvelles technologies	<ul style="list-style-type: none"> <li>en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés</li> <li>en enrichissant sa démarche d'une connaissance des traditions sociales, esthétiques et culturelles</li> <li>en présentant de façon convaincante la réponse proposée</li> <li>en s'exprimant en français ou en anglais</li> </ul>
C3. Produire du contenu multimédia notamment pour le web dans le but de transmettre des valeurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>en utilisant les possibilités de création et de production numérique</li> <li>en produisant des discours pertinents et de qualité</li> <li>en maîtrisant la direction artistique, les références artistiques et socio-culturelles</li> <li>en respectant la stratégie de communication établie</li> <li>en évaluant l'impact produit sur le public et en s'y adaptant</li> </ul>
C4. Développer pour le web	<ul style="list-style-type: none"> <li>en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité</li> <li>en s'appuyant sur des patrons de conception et des concepts de programmation reconnus</li> <li>en produisant du code fonctionnel et réutilisable</li> <li>en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif</li> <li>en veillant à la sécurité des systèmes et des données</li> </ul>
C5. Entreprendre dans le numérique	<ul style="list-style-type: none"> <li>en s'appuyant sur une veille technologique et les modèles de l'innovation</li> <li>en s'adaptant aux besoins et réalités des parties prenantes</li> <li>en respectant le droit et la vie privée</li> </ul>

Niveaux de compétences attendus pour le parcours « Design Multimédia » :

- C1, C2, C5 : niveaux « intermédiaires »
- C3 niveau « compétent »
- C4 niveau « intermédiaire » (voir descriptif p. 9)

## POURQUOI CHOISIR CETTE LICENCE PROFESSIONNELLE ?

- Pour avoir une bonne connaissance des métiers du « numérique »
- Pour être **polyvalent** :
  - ne pas faire que du développement mais aussi connaître les contraintes de design du site, comment le site participe à la communication de la marque, ...
  - avoir des compétences en web en plus des compétences en design
- Pour s'ouvrir sur d'autres domaines et apprendre des autres étudiants de la promotion, qui viennent de formations diverses (BTS SIO SLAM, DUT MMI, BTS ERPC ...) ou qui sont en reprise d'études
- Pour l'alternance : 27 alternants / 28 étudiants en 2021-2022
  - environ 1/4 des alternances trouvées par l'équipe pédagogique ... et parfois des offres non pourvues faute d'étudiants intéressés
- Pour l'insertion professionnelle :
  - Septembre 2018 : 9 embauches suite à l'alternance dans l'entreprise
  - 6000 développeurs Web recherchés en AURA dans les années à venir ...
- Pour l'écosystème qui se met en place avec la « **Cité du Numérique du Pensio** » au Puy-en-Velay (auquel participe l'IUT):
  - 3 entreprises du numérique,
  - la Brasserie du Digital avec : un incubateur, un espace de coworking et des animations (conférences thématiques, ...)

## ORGANISATION DE LA FORMATION

### > Volume horaire

Pour les deux parcours, le volume global horaire par étudiant est le même.

Deux tiers des cours se font en tronc commun. En effet, la bonne connaissance des métiers gravitant autour de son domaine d'expertise est de plus en plus recherchée par les entreprises notamment dans le numérique. La coexistence des deux profils correspond également à ce que l'on retrouve dans les agences de communication.

Étudiants en <b>alternance</b> Parcours DM / Parcours DW	Étudiants en <b>Formation Initiale / Formation Continue</b> Parcours DM / Parcours DW
17 semaines	24 semaines
Volume horaire total: <b>555h</b> avec 450h de cours et 105h de projets	Volume horaire total: <b>760h</b> avec 485h de cours et 275h de projets
<b>20h</b> d'adaptation de parcours pour l'intégration de profils mixtes <b>270h</b> de tronc commun (du web-marketing au design multimédia) <b>160h</b> de spécialisation	
<b>105h</b> de projets tutorés	<b>35h</b> de cours spécifique relatifs à l'insertion professionnelle <b>275h</b> de projets tutorés

### > Ateliers pluridisciplinaires

Les enseignements sont organisés sous la forme d'**ateliers pluri-thématiques**, permettant l'acquisition de compétences dans des conditions proches de situations réelles rencontrées en entreprises.

Exemples d'ateliers proposés en 2020-2021 (liste non exhaustive):

- **Écosystème entreprises du numérique** (découvrir de l'écosystème local dans le domaine du numérique)
- **Inspirations** (étudier et rendre compte de techniques et de leurs évolutions dans le domaine de la création de contenu multimédia et du développement web)
- **Web-market** (connaître les bases du webmarketing et les différents leviers activables dans le cas d'un lancement d'une stratégie et construire un écosystème de communication web, mêlant à fois : site web, réseaux sociaux, rédactionnel, outils Google)

### > Projet Web

Le **Projet web** est réalisé par une équipe qui formée de deux développeurs et deux graphistes/designers. Il a pour but de concevoir un site/application et les supports de communication sur un sujet défini par les étudiants, autour d'une **thématique innovante et émergente** proposée par l'équipe pédagogique et les chefs d'entreprise intervenants dans ce projet. C'est une mise en application des nombreuses compétences acquises durant l'année.

Ce projet se fait en plusieurs phases:

1. définition du concept et gestion de projet avec les aspects méthodologie de créativité, outils de gestion de projet, webmarketing, business model et design d'interface
2. prototypage des sites / applications / API et créativité sur les outils de communication
3. réalisation du projet, sa présentation et la création d'un dossier pour répondre à des appels à projet

Exemples de thématiques :

- 2012 : Visualisation de données libres
- 2014 : Services autour des objets connectés
- 2017 : Mobilité
- 2020 : Service pour la transition écologique

### > Alternance et formation initiale

La formation est suivie principalement en alternance.

#### Types de contrats

- Contrat d'apprentissage
- Contrat de professionnalisation

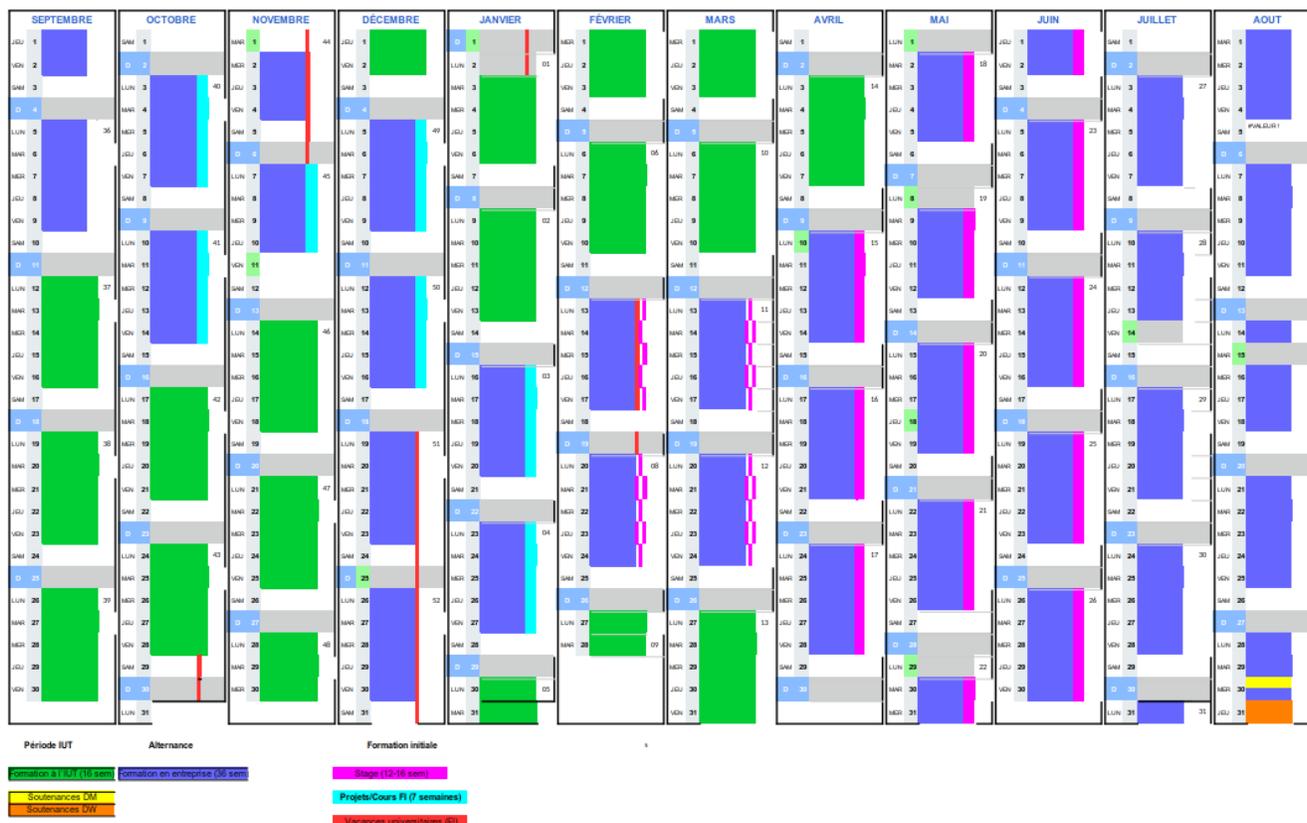
(voir dans la section Renseignements p 11).

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. Les missions en alternances doivent être en développement web ou en multimédia (avec tâches en web / numérique).

#### Formation initiale et stage

S'il reste des places dans la formation, celle-ci peut ouvrir en « Formation Initiale ». Les étudiants doivent alors effectuer un stage de 12 à 16 semaines, entre avril et fin août, pour pouvoir valider leur diplôme.

### > Planning envisagé



Soutenance finale: mercredi 30 août 2022

Le contrat d'alternance peut début avant le début de formation et doit se terminer le jour (ou la semaine) de la soutenance finale.

Exemple de dates classiques pour l'alternance: du jeudi 1er septembre 2022 au jeudi 31 août 2023.

Autres dates possibles : du 4 juillet au jeudi 31 août 2023.

## ADMISSION

### > Pré-requis pour le parcours « Design Multimédia »

Le candidat doit avoir un diplôme de type Bac+2 ou équivalent. Il doit également remplir les pré-requis suivants:

- Bonnes connaissances du domaine du numérique et du web en particulier.
- **Portfolio présenté sous la forme d'un site internet accessible en ligne** [obligatoire]  
**Ce n'est pas un lien vers une archive hébergée en ligne ni vers une page d'un réseau social.**
- maîtrise de logiciels de retouche et traitement d'images (Photoshop, ...) et de création graphique vectorielle (Illustrator,...),
- bonnes connaissances des logiciels de création multimédia (PAO, montage vidéo, ...),
- **connaissances en HTML/CSS,**
- Js, PHP et algorithmie sont un plus.

**La formation est ouverte à 15 étudiants par parcours.**

### > Candidatures

Les candidatures se font uniquement en ligne via la plateforme <http://ecandidat.uca.fr/> (ou sur la plateforme Etudes en France pour les étudiants étrangers).

#### Candidature sur e-candidat

- 1 inscription sur la plateforme e-candidat (avec informations personnelles à rentrer)
- 1 dossier de candidature par parcours / situation

Lic. Pro. Métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web - Parcours Design Multimedia (le Puy) - (FA)

Lic. Pro. Métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web - Parcours Design Multimedia (le Puy) - (FI)

- Si vous voulez faire de l'alternance et même si vous n'avez pas encore d'entreprise  
→ faites uniquement un dossier de candidature pour la formation en alternance **(FA)**
- Si vous ne savez pas quel parcours choisir car vous remplissez les pré-requis pour les deux et vous hésitez  
→ candidatez dans les 2 parcours

Les dossiers sont relativement similaires et un seul entretien sera proposé.

Pour les candidatures dans le cadre de la **Formation Continue**, il est nécessaire de contacter au préalable le « Pôle Formation Continue & Alternance » de l'IUT :

- Mme Séverine CHAMBON, [severine.chambon@uca.fr](mailto:severine.chambon@uca.fr), 04.73.17.70.12

### > Admission

#### Phase 1: étude des dossiers

Les dossiers sont examinés par un jury prenant en considération autant les résultats scolaires que la motivation. Plus précisément, les critères d'évaluation pour l'admissibilité du dossier sont :

- Respect des consignes d'inscription
- Étude de la maîtrise des prérequis demandés, en fonction du parcours choisi.
- Diplôme, bulletins : notes, assiduité, appréciations des enseignants.
- Pertinence, originalité et personnalité du CV et du portfolio en ligne.

#### Phase 2: entretiens

Les candidats admissibles suite à cette première phase sont convoqués pour passer deux épreuves (le même jour) :

- un contrôle des connaissances : (15 minutes) Connaissances en culture multimédia, graphisme et développement web.
- un entretien oral : (30 minutes) Entretien personnalisé avec un jury sur son parcours, ses travaux et ses futurs projets, ....

Possibilité d'amener tout support et ordinateur personnel pour cet entretien.

Ces épreuves se passeront :

- pour les candidats en (FA) : en distanciel, sur différentes dates, au fil des candidatures
- pour les candidats en (FI) : à l'IUT du Puy-en-Velay.

Critères d'évaluation pour l'admission :

- Motivation du candidat.
- Connaissance technique de la profession.
- Adéquation du choix de cette licence par rapport aux études passées et au projet post-licence

### > Calendrier d'admission e-candidat

#### Campagne normale de candidature ( dates à confirmer)

Inscription sur e-candidat	14 mars au 28 avril 2022
Date limite dépôt du dossier sur e-candidat	2 mai 2022
Publication des avis (phase 1)	13 mai 2022
Entretiens en présentiel (FI)	16, 20 et 23 mai 2022 *
Publications des avis (phase 2)	25 mai 2022

\* dates données à titre indicatif. L'étudiant a le choix de la session.

#### Campagne « au fil de l'eau »

S'il reste des places disponibles dans la formation suite à cette première phase, une campagne d'admission « au fil de l'eau » pourra débuter.

## PARCOURS «DESIGN MULTIMÉDIA » : COMPÉTENCES ET MAQUETTE

### > Apprentissages critiques

Compétence	Niveaux et apprentissages critiques
C1. Comprendre les enjeux du numérique pour la communication et le marketing multi-canaux et son écosystème	Niveau 2 "Intermédiaire" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les cibles</li> <li>• Évaluer l'efficacité d'une communication en dégagant des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques</li> <li>• Identifier les éléments de communication et sélectionner des indicateurs sémiotiques</li> <li>• Contextualiser les éléments d'une situation de communication</li> <li>• Analyser et comprendre la communication d'une marque, organisation, d'un acteur, d'un secteur</li> <li>• Comprendre et analyser les stratégies de web-marketing</li> </ul>
C2. Concevoir une réponse pertinente et innovante aux besoins des usagers utilisant les nouvelles technologies	Niveau 2 "Intermédiaire" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux</li> <li>• Formaliser (ou produire) des préconisations ou des recommandations</li> <li>• Co-construire un produit ou un service en proposant une expérience utilisateur</li> <li>• Projeter les futurs possibles d'un service, produit, secteur</li> <li>• Optimiser le référencement naturel d'un site</li> </ul>
C3. Produire du contenu multimédia notamment pour le web dans le but de transmettre des valeurs	Niveau 2 "Intermédiaire" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire un écrit communicationnel dans un style juste, en respectant la recommandation stratégique</li> <li>• Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration</li> <li>• Designer une interface web</li> <li>• Choisir, mettre en place et utiliser une méthodologie de créativité</li> </ul> Niveau 3 "Compétent" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer, composer et retoucher des visuels fixes ou animés et des animations graphiques pour le web</li> <li>• Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son,...)</li> <li>• Placer l'utilisateur final au centre du processus de conception pour améliorer et proposer une expérience utilisateur adaptée et efficace</li> <li>• Réaliser des productions multimédia en respectant une identité visuelle donnée et en prenant en compte les interactions des acteurs de la chaîne graphique</li> </ul>
C4. Développer pour le web	Niveau 2 "Intermédiaire" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégrer en HTML et CSS dans le respect de la maquette graphique et des normes de conception et d'accessibilité</li> <li>• Produire des applications Web responsives</li> <li>• Développer des expériences interactives riches</li> <li>• Déployer et maintenir une application Web à l'aide d'un CMS</li> <li>• Mesurer les performances d'une application et l'optimiser en termes de référencement et de temps de chargement</li> </ul>
C5. Entreprendre dans le numérique	Niveau 2 "Intermédiaire" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gérer un projet avec la méthode classique ou avec une méthode d'amélioration continue</li> <li>• Cartographier un écosystème</li> <li>• Découvrir des lieux d'innovations et leurs acteurs</li> <li>• Concevoir un produit web innovant</li> <li>• Proposer une argumentation synthétique axée sur la créativité et l'innovation du projet</li> </ul>

## > Maquette prévisionnelle 2022/2023

PARCOURS DESIGN MULTIMEDIA	Crédits européens	Vol. horaire	Contenu
<b>Semestre 1</b>			
UE1: Enjeux du numérique	6	50	Communication, webmarketing Réseaux sociaux, référencement web
UE2: Design et création multimédia	9	80	Création de contenu (sémologie, webdesign, rédaction web) Méthodes de créativité Création de contenu multimédia (photo, audiovisuel, infographie 2D/3D)
UE3: Développement web	6	86	Bases du web Intégration web et CMS Gestion de projet Adaptation de parcours
UE4: Design et création multimédia avancés	9	130	Sites web interactifs (intégration responsive, animation web, Js) Webdesign e-commerce Design créatif (art numérique appliqué, UX Design, nouvelles technologies)
<b>Semestre 2</b>			
UE1: Design d'expériences	3	46	Droit et innovation
UE2: Entreprenariat digital	3	58	Entreprenariat Projet Web
UE3 : PROJET TUTEUR	9	105	Projet tutoré
UE4 : STAGE / ALTERNANCE	15		Stage/alternance
Total	60		

## RENSEIGNEMENTS

### > Équipe pédagogique

- Responsable pédagogique des deux parcours  
M. Jonathan COURBON ; [lp-mdn43.iut@uca.fr](mailto:lp-mdn43.iut@uca.fr) ; 04.71.09.90.70
- Secrétariat  
Mme. Caroline SAUVAGE ; [caroline.sauvage@uca.fr](mailto:caroline.sauvage@uca.fr) ; 04.71.09.90.88

L'IUT est situé en centre-ville du Puy-en-Velay (Haute-Loire).

IUT antenne du Puy en Velay  
3/5 rue Lashermes  
43009 LE PUY EN VELAY

### > Formation Continue

Pour les candidatures dans le cadre de la Formation Continue, il est nécessaire de contacter au préalable le « Pôle Formation Continue & Alternance » de l'IUT :

- Mme Séverine CHAMBON, [severine.chambon@uca.fr](mailto:severine.chambon@uca.fr) , 04.73.17.70.12

### > Contrat de professionnalisation

L'alternant est un salarié de l'entreprise envoyé en formation dans notre licence. L'entreprise finance donc les heures d'enseignement suivies à l'IUT :

- 450h de formation (les créneaux de projets tutorés ne sont pas pris en compte)
- taux horaire (celui-ci était de 11€ / heure de formation dans notre Université en 2019-2020)

L'entreprise doit payer le salaire de l'alternant. Ce salaire est un pourcentage du SMIC qui dépend de l'âge de l'alternant.

Les structures publiques ne sont pas éligibles au contrat de professionnalisation.

Les étudiants en contrat de professionnalisation ne paient ni les frais d'inscription universitaires ni la CVEC.

Renseignements :

- « Pôle Formation Continue & Alternance » de l'IUT  
Mme Séverine CHAMBON, [severine.chambon@uca.fr](mailto:severine.chambon@uca.fr) , 04.73.17.70.12

### > Contrat d'apprentissage

Le contrat d'apprentissage est signé entre :

- l'entreprise,
- l'étudiant,
- le CFA FormaSup Auvergne (la Licence est une UFA du CFA).

Depuis la réforme de la formation professionnelle en 2019:

- un "coût-contrat" est défini pour chaque formation et chaque branche socio-professionnelle
- les OPCO (opérateur de compétences) prennent en charge ce coût  
→ coût entièrement pris en charge pour notre Licence professionnelle d'un an (pour les entreprises du secteur privé).
- pour les structures publiques, un coût contrat plancher a été défini et est à la charge de la structure (4 730 € en 2019 pour la LP Métiers du Numérique).

L'entreprise doit payer le salaire de l'apprenti. Ce salaire est un pourcentage du SMIC qui dépend de l'âge de l'apprenti et du taux de rémunération.

Depuis l'arrêté de Mars 2020 :

- il s'agit d'un **taux de "2ème année"** pour les licences professionnelles d'un an (délivrant un diplôme Bac+3).

Les étudiants en contrat d'apprentissage ne paient pas les frais d'inscription universitaires (mais ils doivent payer la CVEC).

Contact CFA FormaSup Auvergne:

- [contact@formasup-auvergne.fr](mailto:contact@formasup-auvergne.fr) ; 04.15.81.00.38

### **Simulateur de coût**

Vous pouvez trouver un simulateur du coût pour un contrat de professionnalisation ou un contrat d'apprentissage sur le site du gouvernement: [https://www.alternance.emploi.gouv.fr/portail\\_alternance/jcms/gc\\_5504/simulateur-employeur](https://www.alternance.emploi.gouv.fr/portail_alternance/jcms/gc_5504/simulateur-employeur)