SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

BUT Métiers du multimédia et de l'Internet

Métiers du multimédia et de l'internet

Niveau d'étude visé
BAC +3

ECTS
180 crédits

Durée
3 ans

Composante(s)
IUT Bordeaux Montaigne,
CFA Bordeaux Montaigne

Parcours proposés

- BUT 1 Métiers du multimédia et de l'internet
- BUT 2 Métiers du multimédia et de l'internet
- BUT 3 Métiers du multimédia et de l'internet

Présentation

Le BUT Métiers du multimédia et de l'internet se déroule à l'IUT Bordeaux Montaigne (site Bordeaux Centre).

Trois parcours au choix en 3e année :

* communication numérique et design d'expérience
* création numérique
* développement web et dispositifs interactifs

Objectifs

* comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique,
* concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe,
* exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer,
* développer pour le web et les médias numériques,
* entreprendre dans le secteur du numérique.

A l'issue des deux premières années de B.U.T., les étudiants pourront choisir l'un des trois parcours de la spécialité.

 # Parcours Communication numérique et design d'expérience
Ce parcours s'appuie sur la compétence "concevoir" et met l'accent sur la stratégie de communication numérique, le design de service et la prise en compte des aspects humains. Il forme des chargés de communication numérique, des UX designers, des planneurs stratégiques, des spécialistes du référencement…

 # Parcours Création numérique
Ce parcours s'appuie sur la compétence "exprimer" et met l'accent sur la création et le récit. Il forme des designers, direct·eurs·rices artistiques, réalisat·eurs·rices, infographistes, game designers, vidéastes…

 # Parcours Développement web et dispositifs interactifs
Ce parcours s'appuie sur la compétence "développer" et met l'accent sur le code. Il forme des intégrateurs web, des développeurs front, back ou full-stack, des intégrateurs d'applications pour des dispositifs interactifs, de réalité virtuelle…

Organisation

Organisation

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 22 mars 2023

La formation s'appuie sur une pédagogie innovante, fondée sur des projets interdisciplinaires, des ateliers encadrés par des enseignants et des intervenants extérieurs issus du monde de l'entreprise, et une approche culturelle et opérationnelle des enjeux environnementaux et éthiques du numérique.

Les 3 années du programme national comportent 2000 heures de formation sur 6 semestres, 600 heures de projets tutorés, 22 à 26 semaines de stage.Les cours se déroulent du lundi au vendredi, avec une moyenne annuelle de 33 heures par semaine.
En voici quelques-uns : culture des médias, communication, programmation, 2 langues étrangères, écritures numériques, marketing & webmarketing, connaissances de l'entreprise, droit, gestion de projet, création numérique (design interactif, audiovisuel…), etc.

Ouvert en alternance

Le B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet est disponible en contrat d'apprentissage en B.U.T. 2 (2ème année).

Contact : CFA Bordeaux Montaigne

Se renseigner sur le CFA Bordeaux Montaigne

Admission

Capacité d'accueil

50 places en BUT1

Public cible

La formation est ouverte aux élèves de terminale (toutes spécialités), aux titulaires du baccalauréat ou d'un diplôme équivalent (DAEU, etc.), aux étudiants de l'enseignement supérieur.

Conditions d'admission

La sélection s'effectue sur dossier à partir des éléments suivants : cursus scolaire/universitaire, parcours comportant les éventuelles expériences pré-professionnelles, projet de formation motivé, réponses aux six questions complémentaires.

Pour postuler au sein de l'IUT, vous devez saisir vos vœux sur la plateforme Parcoursup.
Plus d'informations sur le site de l'IUT rubrique **# Être candidat·e**

Niveau d'entrée : BAC

Niveau d'entrée obligatoire : Non

Droits de scolarité

Se renseigner sur le site de l'IUT, rubrique **# Scolarité**
Les étudiants doivent justifier d'une assurance responsabilité civile.

Et après

Référentiel ROME : E1402 : Elaboration de plan média, E1205 : Réalisation de contenus multimédias, E1104 : Conception de contenus multimédias, E1101 : Animation de site multimédia, E1103 : Communication

Savoir-faire et compétences

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique : Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur

• en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 22 mars 2023

• 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 ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe : Co-concevoir une réponse stratégique complexe et prospective

• en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation

• 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 interculturelles

• en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer : Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia

• 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

Développer pour le web et les médias numériques : Développer une application Web interactive

• 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

Entreprendre dans le secteur du numérique : Entreprendre dans le numérique

• 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 transversales :
Se servir du numérique

* En utilisant les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe

Exploiter les données à des fins d'analyse

* En identifiant, sélectionnant et analysant avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
* En analysant et synthétisant des données en vue de leur exploitation
* En développant une argumentation avec esprit critique

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 22 mars 2023

S’exprimer et communiquer à l’écrit et à l’oral

* En se servant aisément des différents registres d’expression écrite et orale de la langue française
* En communiquant par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, en français et dans au moins une langue étrangère

Agir en responsabilité au sein d’une organisation professionnelle

* En situant son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s’adapter et prendre des initiatives.
* En respectant les principes d’éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.
* En travaillant en équipe et en réseau ainsi qu’en autonomie et responsabilité au service d’un projet.
* En analysant ses actions en situation professionnelle, s’autoévaluer pour améliorer sa pratique.
* En prenant en compte des problématiques liées aux situations de handicap, à l'accessibilité et à la conception universelle.

Se Positionner vis à vis d’un champ professionnel

* En identifiant et situant les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis et la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
* En caractérisant et valorisant son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d’un contexte
* En identifiant le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

Insertion professionnelle

À l’issue de la formation, les étudiants peuvent choisir de poursuivre en master spécialisé ou s’insérer selon les trois parcours proposés.

Parcours Stratégie de communication numérique et design d’expérience
Secteurs d’activités : agences de communication, agences Web, services de communication des grandes entreprises, organisations, PME ou PMI.
Métiers ciblés : chargé de communication numérique, chef de projet, product owner, UX designer, spécialiste SEO, rédacteur web, community manager, consultant analytics.

Parcours Création numérique
Secteurs d’activités : agences de communication, agences web, agences publicitaires, services de communication des grandes entreprises ou organisations.
Métiers ciblés : directeur artistique, web/UI designer, motion designer, réalisateur, infographiste, game designer.

Parcours Développement web et dispositifs interactifs
Secteurs d’activités : agences de communication, agences web, start-up, sociétés de services informatiques, services de communication des grandes entreprises ou organisations.
Métiers ciblés : intégrateur, développeur back, développeur front, développeur full stack, métiers de la scénographie numérique, intégrateur de dispositifs de la réalité virtuelle.

Infos pratiques

Contacts

Métiers du multimédia et de l'internet
mmipub@iut.u-bordeaux-montaigne.fr

Responsable pédagogique
Marlène DULAURANS

Contact administratif
Quentin BESSIERE
0557122040

Lieu(x)

Bordeaux et agglomération

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 22 mars 2023

Programme

BUT 1 Métiers du multimédia et de l'internet

Semestre 1 BUT Métiers du multimédia et de l'internet

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Comprendre les élements de com. et les attentes utilisateurs	UE		100h		5
Concevoir ou co-concevoir une rép. straté. pertinente à une	UE		110h		6
Exprimer un mess. avec les médias num. pour informer et com.	UE		160h		8
Entreprendre dans le secteur numérique	UE		60h		3
Développer pour le web et les médias numériques	UE		120h		8

Semestre 2 BUT Métiers du multimédia et de l'internet

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Exprimer un mess. avec les médias num. pour informer et com.	UE		180h		9
Développer pour le web et les médias numériques	UE		160h		9
Entreprendre dans le secteur du numérique	UE		70h		4
Comprendre les élements de com. et les attentes utilisateurs	UE		60h		4
Concevoir ou co-concevoir une rép. straté. pertinente à une	UE		80h		4

BUT 2 Métiers du multimédia et de l'internet

BUT 3 Métiers du multimédia et de l'internet

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 22 mars 2023