

# Les compétences et les composantes essentielles

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Une **compétence** est un « **savoir-agir complexe**, prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006). Les ressources désignent ici les savoirs, savoir-faire et savoir-être dont dispose un individu et qui lui permettent de mettre en oeuvre la compétence.

Comprendre	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CE1.01   en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques</li> <li>- CE1.02   en écoutant et observant les utilisateurs</li> <li>- CE1.03   en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés</li> <li>- CE1.04   en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales</li> <li>- CE1.05   en restituant les résultats de manière synthétique</li> </ul>
Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CE2.01   en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation</li> <li>- CE2.02   en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes</li> <li>- CE2.03   en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés</li> <li>- CE2.04   en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles</li> <li>- CE2.05   en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues</li> </ul>
Exprimer	Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CE3.01   en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques</li> <li>- CE3.02   en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives</li> <li>- CE3.03   en respectant la stratégie de communication établie</li> <li>- CE3.04   en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions</li> <li>- CE3.05   en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues</li> </ul>
Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CE4.01   en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité</li> <li>- CE4.02   en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information</li> <li>- CE4.03   en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable</li> <li>- CE4.04   en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif</li> <li>- CE4.05   en veillant à la sécurité des systèmes et des données</li> </ul>
Entreprendre	Entreprendre dans le secteur du numérique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CE5.01   en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation</li> <li>- CE5.02   en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet</li> <li>- CE5.03   en respectant le droit et la vie privée</li> <li>- CE5.04   en favorisant la sobriété numérique</li> <li>- CE5.05   en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux</li> </ul>

# Les situations professionnelles

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Les situations professionnelles se réfèrent aux **contextes** dans lesquels les compétences sont mises en jeu. Ces situations varient selon la compétence ciblée.

<b>Comprendre</b>	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
<b>Concevoir</b>	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service.</p> <p>Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>
<b>Exprimer</b>	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs.</p> <p>Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.</p>
<b>Développer</b>	Situations professionnelles	<p>Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision.</p> <p>Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants.</p> <p>Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.</p>
<b>Entreprendre</b>	Situations professionnelles	<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>

# Les niveaux de développement des compétences

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

Comprendre	Concevoir	Exprimer	Développer	Entreprendre
<p>Niveau 1</p> <p>Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Exprimer un message par des productions simples</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Développer un site web simple et le met en ligne</p>	<p>Niveau 1</p> <p>Entreprendre un projet numérique</p>
<p>Niveau 2</p> <p>Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Co-concevoir une réponse stratégique</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Développer une application Web interactive</p>	<p>Niveau 2</p> <p>Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique</p>
			<p>Niveau 3</p> <p>Développer un écosystème numérique complexe</p>	<p>Niveau 3</p> <p>Entreprendre dans le numérique</p>

# Compétence Comprendre

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

<b>Comprendre</b>	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	<ul style="list-style-type: none"><li>- CE1.01   en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques</li><li>- CE1.02   en écoutant et observant les utilisateurs</li><li>- CE1.03   en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés</li><li>- CE1.04   en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales</li><li>- CE1.05   en restituant les résultats de manière synthétique</li></ul>
<b>Situations professionnelles</b>	<p>Prestataire : Les livrables constituent la première étape de la mission, qui se poursuit avec du conseil et de la production (agence de communication digitale, consultant...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.</p>	
<b>Niveaux</b>	<b>Apprentissages critiques</b>	
<b>Niveau 1</b> Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC11.01   Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)</li><li>- AC11.02   Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques</li><li>- AC11.03   Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique</li><li>- AC11.04   Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique</li><li>- AC11.05   Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)</li><li>- AC11.06   Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)</li></ul>	
<b>Niveau 2</b> Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC21.01   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...)</li><li>- AC21.02   Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement</li><li>- AC21.03   Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation</li><li>- AC21.04   Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain</li><li>- AC21.05   Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.</li></ul>	

# Compétence Concevoir

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

<b>Concevoir</b>	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	<ul style="list-style-type: none"><li>- CE2.01   en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation</li><li>- CE2.02   en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes</li><li>- CE2.03   en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés</li><li>- CE2.04   en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles</li><li>- CE2.05   en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues</li></ul>
<b>Situations professionnelles</b>  Prestataire : Livrables sous forme de recommandation stratégique, dans une approche de communication ou de conception de produit / service. Organisation traditionnelle : Direction marketing, communication, DPO, CRM... dans une entreprise, une administration ou une association. Start-up : Les livrables sont utilisés de façon itérative pour améliorer le produit créé par l'organisation, amélioration pilotée par un product owner.		
<b>Niveaux</b>		
<b>Niveau 1</b> Concevoir une réponse stratégique	<b>Apprentissages critiques</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- AC12.01   Concevoir un produit ou un service en terme d'usage et de fonctionnalité</li><li>- AC12.02   Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service</li><li>- AC12.03   Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)</li><li>- AC12.04   Proposer une stratégie de communication</li></ul>	
<b>Niveau 2</b> Co-concevoir une réponse stratégique	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC22.01   Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)</li><li>- AC22.02   Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)</li><li>- AC22.03   Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)</li><li>- AC22.04   Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service</li><li>- AC22.05   Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux</li></ul>	

# Compétence Exprimer

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

<b>Exprimer</b>	Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer	<ul style="list-style-type: none"><li>- CE3.01   en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques</li><li>- CE3.02   en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives</li><li>- CE3.03   en respectant la stratégie de communication établie</li><li>- CE3.04   en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions</li><li>- CE3.05   en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues</li></ul>
<b>Situations professionnelles</b>  Prestataire : Création et réalisation de contenu multimédia dans une agence généraliste ou spécialisée (agence de communication digitale, studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...), Organisation traditionnelle : Service intégré dans une entreprise, une administration ou une association : production interne et gestion des utilisateurs. Start-up : Itérations continues : le discours s'adapte aux évolutions de l'entreprise, de son marché et de sa communauté.		
<b>Niveaux</b>		<b>Apprentissages critiques</b>
<b>Niveau 1</b> Exprimer un message par des productions simples	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC13.01   Ecrire pour les médias numériques</li><li>- AC13.02   Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration</li><li>- AC13.03   Créer, composer et retoucher des visuels</li><li>- AC13.04   Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)</li><li>- AC13.05   Designer une interface web (wireframes, UI)</li><li>- AC13.06   Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion</li></ul>	
<b>Niveau 2</b> Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC23.01   Produire un écrit journalistique sourcé et documenté</li><li>- AC23.02   Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)</li><li>- AC23.03   Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)</li><li>- AC23.04   Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia</li><li>- AC23.05   Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia</li><li>- AC23.06   Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D</li></ul>	

# Compétence Développer

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

<b>Développer</b>	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none"><li>- CE4.01   en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité</li><li>- CE4.02   en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information</li><li>- CE4.03   en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable</li><li>- CE4.04   en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif</li><li>- CE4.05   en veillant à la sécurité des systèmes et des données</li></ul>
<b>Situations professionnelles</b>		Petite structure : Développement à partir de 0, avec une grande liberté en termes d'outils, de technologies, de méthodologie et de décision. Grande organisation : Développement dans une grande organisation en respectant des processus structurés et contraignants. Maintenance logicielle : Support, maintenance corrective et évolutive, gestion de la dette technique.
<b>Niveaux</b>		<b>Apprentissages critiques</b>
<b>Niveau 1</b> Développer un site web simple et le met en ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC14.01   Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif</li><li>- AC14.02   Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples</li><li>- AC14.03   Générer des pages Web à partir de données structurées</li><li>- AC14.04   Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard</li><li>- AC14.05   Modéliser les données d'une application Web</li><li>- AC14.06   Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC</li></ul>	
<b>Niveau 2</b> Développer une application Web interactive	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC24.01   Produire des pages et applications Web responsives</li><li>- AC24.02   Mettre en place ou développer un back office</li><li>- AC24.03   Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs</li><li>- AC24.04   Modéliser les traitements d'une application Web</li><li>- AC24.05   Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement</li><li>- AC24.06   Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins</li></ul>	
<b>Niveau 3</b> Développer un écosystème numérique complexe	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC34.01   Développer à l'aide d'un framework de développement côté client</li><li>- AC34.02   Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur</li><li>- AC34.03   Développer des dispositifs interactifs sophistiqués</li><li>- AC34.04   Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions</li><li>- AC34.05   Maitriser l'hébergement et le déploiement d'applications</li></ul>	

# Compétence Entreprendre

## B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet

### Parcours Développement web et dispositifs interactifs

<b>Entreprendre</b>	Entreprendre dans le secteur du numérique	<ul style="list-style-type: none"><li>- CE5.01   en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation</li><li>- CE5.02   en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet</li><li>- CE5.03   en respectant le droit et la vie privée</li><li>- CE5.04   en favorisant la sobriété numérique</li><li>- CE5.05   en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux</li></ul>
Situations professionnelles		<p>Prestataire : Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo...).</p> <p>Organisation traditionnelle : Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.</p> <p>Start-up: Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.</p>
Niveaux	Apprentissages critiques	
<b>Niveau 1</b> Entreprendre un projet numérique	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC15.01   Gérer un projet avec une méthode classique</li><li>- AC15.02   Budgéter un projet et suivre sa rentabilité</li><li>- AC15.03   Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...)</li><li>- AC15.04   Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées</li><li>- AC15.05   Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)</li><li>- AC15.06   Interagir au sein des organisations</li><li>- AC15.07   Produire un message écrit ou oral professionnel</li></ul>	
<b>Niveau 2</b> Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC25.01   Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile</li><li>- AC25.02   Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)</li><li>- AC25.03   Initier la constitution d'un réseau professionnel</li><li>- AC25.04   Collaborer au sein des organisations</li><li>- AC25.05   Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles</li><li>- AC25.06   Prendre en compte les contraintes juridiques</li></ul>	
<b>Niveau 3</b> Entreprendre dans le numérique	<ul style="list-style-type: none"><li>- AC35.01   Piloter un produit, un service ou une équipe</li><li>- AC35.02   Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia</li><li>- AC35.03   Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque</li><li>- AC35.04   Défendre un projet de manière convaincante</li></ul>	