

Les compétences et les composantes essentielles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

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

Les situations professionnelles

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

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

Comprendre	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>
Concevoir	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>
Exprimer	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>
Développer	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>
Entreprendre	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 Création Numérique

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>Exprimer un récit interactif et une direction artistique</p>		<p>Niveau 3</p> <p>Entreprendre dans le numérique</p>

Compétence Comprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Comprendre

Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique

- CE1.01 | en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques
- CE1.02 | en écoutant et observant les utilisateurs
- CE1.03 | en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés
- CE1.04 | en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales
- CE1.05 | en restituant les résultats de manière synthétique

Situations professionnelles

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...).

Organisation traditionnelle : Les livrables sont produits par les services de l'organisation qui peut être 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.

Niveaux

Niveau 1
Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs

- ### Apprentissages critiques
- AC11.01 | Présenter une organisation, ses activités et son environnement (économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique)
 - AC11.02 | Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques
 - AC11.03 | Produire des analyses statistiques descriptives et les interpréter pour évaluer un contexte socio-économique
 - AC11.04 | Analyser des formes médiatiques et leur sémiotique
 - AC11.05 | Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
 - AC11.06 | Réaliser des entretiens utilisateurs pour construire des personae et des récits utilisateurs (user stories)

Niveau 2
Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur

- 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...)
- AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement
- AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation
- AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain
- AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.

Compétence Concevoir

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

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

Compétence Exprimer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

<p>Exprimer</p>	<p>Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE3.01 en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques - CE3.02 en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives - CE3.03 en respectant la stratégie de communication établie - CE3.04 en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions - CE3.05 en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
<p>Situations professionnelles</p>		<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>
<p>Niveaux</p>		<p>Apprentissages critiques</p>
<p>Niveau 1 Exprimer un message par des productions simples</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC13.01 Ecrire pour les médias numériques - AC13.02 Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration - AC13.03 Créer, composer et retoucher des visuels - AC13.04 Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...) - AC13.05 Designer une interface web (wireframes, UI) - AC13.06 Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion 	
<p>Niveau 2 Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC23.01 Produire un écrit journalistique sourcé et documenté - AC23.02 Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos) - AC23.03 Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique) - AC23.04 Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia - AC23.05 Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia - AC23.06 Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D 	
<p>Niveau 3 Exprimer un récit interactif et une direction artistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC33.01 Adopter et justifier une démarche originale et personnelle dans ses productions - AC33.02 Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores - AC33.03 Maîtriser les étapes de production d'un projet multimédia - AC33.04 Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...) - AC33.05 Appréhender les enjeux liés à la direction artistique 	

Compétence Développer

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

Développer	Développer pour le web et les médias numériques	<ul style="list-style-type: none">- CE4.01 en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité- CE4.02 en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information- CE4.03 en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable- CE4.04 en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif- CE4.05 en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Situations professionnelles		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.
Niveaux		Apprentissages critiques
Niveau 1 Développer un site web simple et le met en ligne	<ul style="list-style-type: none">- AC14.01 Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif- AC14.02 Produire des pages Web fluides incluant un balisage sémantique efficace et des interactions simples- AC14.03 Générer des pages Web à partir de données structurées- AC14.04 Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard- AC14.05 Modéliser les données d'une application Web- AC14.06 Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC	
Niveau 2 Développer une application Web interactive	<ul style="list-style-type: none">- AC24.01 Produire des pages et applications Web responsives- AC24.02 Mettre en place ou développer un back office- AC24.03 Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs- AC24.04 Modéliser les traitements d'une application Web- AC24.05 Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement- AC24.06 Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins	

Compétence Entreprendre

B.U.T. Métiers du multimédia et de l'Internet Parcours Création Numérique

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