

Les compétences et les composantes essentielles

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

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

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 Stratégie de communication numérique et design d'expérience

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 Stratégie de communication numérique et design d'expérience

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>Co-concevoir une réponse stratégique complexe et prospective</p>			<p>Niveau 3</p> <p>Entreprendre dans le numérique</p>

Compétence Comprendre

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

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

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

Apprentissages critiques

Niveau 1
Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs

- 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 Stratégie de communication numérique et design d'expérience

<p>Concevoir</p>	<p>Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe</p>	<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
<p>Situations professionnelles</p>		<p>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.</p>
<p>Niveaux</p>		<p>Apprentissages critiques</p>
<p>Niveau 1 Concevoir une réponse stratégique</p>	<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 	
<p>Niveau 2 Co-concevoir une réponse stratégique</p>	<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 	
<p>Niveau 3 Co-concevoir une réponse stratégique complexe et prospective</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AC32.01 Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs) - AC32.02 Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test) - AC32.03 Concevoir et mettre en oeuvre une communication 360, plurimédia ou transmédia - AC32.04 Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance, tableaux de bord, référencement, engagement...) 	

Compétence Exprimer

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

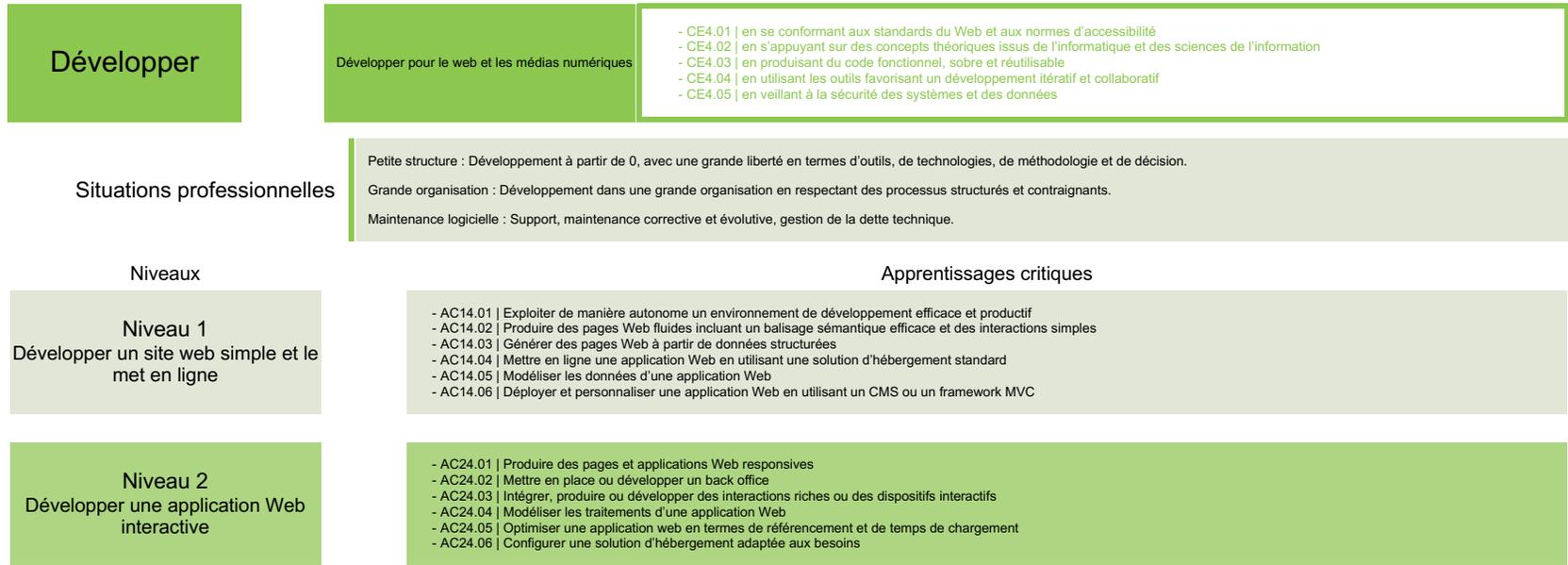
Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

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
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>
Niveaux		Apprentissages critiques
Niveau 1 Exprimer un message par des productions simples	<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	
Niveau 2 Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia	<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	

Compétence Développer

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

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience



Compétence Entreprendre

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

Parcours Stratégie de communication numérique et design d'expérience

<h3>Entreprendre</h3>	<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>Niveau 1 Entreprendre un projet numérique</p>	<p>Apprentissages critiques</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 	