

BUT

# Métiers du Multimédia et de l'Internet Parcours Développement Web et Dispositifs Interactifs (année 2 et 3)

*En alternance*



Le Bachelor Universitaire de Technologie Métiers du Multimédia et l'Internet a pour vocation de répondre à l'évolution des usages du numérique omniprésents dans le quotidien. Cette formation est pluridisciplinaire en offrant une solide base de programmation orientée développement web, de la communication et de la création multimédia. Le parcours Développement Web et Dispositifs interactifs colore le profil de l'étudiant en mettant l'accent sur le développement Front et back principalement lors de la troisième année.

## CONTACTS

### Service Formation Continue et Alternance (SFCA)

IUT Lannion  
Rue Édouard Branly  
22300 Lannion  
[sfca-lannion@univ-rennes1.fr](mailto:sfca-lannion@univ-rennes1.fr)

### Chargée de mission

**Marie JEZEQUEL**  
[marie-christine.jezequel@univ-rennes1.fr](mailto:marie-christine.jezequel@univ-rennes1.fr)  
02 96 46 93 58

### Assistante de formation

**Amanda PORTANT**  
[sfca-lannion@univ-rennes1.fr](mailto:sfca-lannion@univ-rennes1.fr)  
02 96 46 93 86

### Responsable pédagogique

**Baptiste VRIGNEAU**  
[baptiste.vrigneau@univ-rennes1.fr](mailto:baptiste.vrigneau@univ-rennes1.fr)

### Candidature

[candidatures.univ-rennes1.fr](http://candidatures.univ-rennes1.fr)



## Publics

Toute personne ayant le goût du numérique, de la curiosité et la fibre créatrice. Il faut à la fois aimer programmer pour le Web, créer du multimédia et élaborer des stratégies de marketing et communication.

## Objectifs

Ce BUT forme des techniciens capables d'écouter les besoins puis de les mettre en œuvre grâce à leur capacité de développement et intégration Web, de création multimédia (design, infographie et audiovisuel). Grâce à son spectre large de compétences, il est au cœur d'un projet complet au sein d'une grande entreprise ou en prestataire de service.

## Compétences développées

Les compétences acquises dans ce diplôme tournent autour des axes suivants :

- Développer pour le Web et les médias numériques avec une attention particulière à l'ergonomie
- Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer
- Comprendre les situations de communication, leur écosystème et les besoins des utilisateurs
- Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe
- Entreprendre dans le secteur du numérique

## Les plus de la formation

Cette formation du monde numérique est riche et pluridisciplinaire allant de la culture artistique à la programmation avec une mise en application lors de nombreux projets. Le parcours renforce le développement Web (front et back).

Les promotions sont formées d'une diversité de profils d'étudiants où chacun apporte ses sensibilités et ses projets professionnels. Par exemple, les bacheliers présents sont des sections générales à dominante scientifique, littéraire ou économique (anciennement S, L, ES) ou technologiques (STI2D, STMG et STD2A) et la parité est quasiment atteinte pour un diplôme technique du numérique.

## Compétences visées BUT 2

Durée : **690h**

**Contenu :** Anglais | Design d'expérience | Culture numérique | Stratégie de communication et marketing | Référencement | Expression, communication et rhétorique | Écriture multimédia et narration | Création et design interactif | Culture artistique | Audiovisuel - Motion design | Développement front et intégration | Développement back | Déploiement de services | Représentation et traitement de l'information | Gestion de projet | Économie, gestion et droit du numérique | Projet Personnel et Professionnel

### Compétences

- 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...). Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement. Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation. Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain. Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.
- Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...). Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive). Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action). Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service. Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux.
- Produire un écrit journalistique sourcé et documenté. Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos). Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique). Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou trans-média. Réaliser, composer et produire pour une communication pluri-média. Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D.
- Produire des pages et applications Web responsives. Mettre en place ou développer un back office. Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs. Modéliser les traitements d'une application Web. Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement. Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins.
- Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile. Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur). Initier la constitution d'un réseau professionnel. Collaborer au sein des organisations. Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles. Prendre en compte les contraintes juridiques.

## Compétences visées BUT 3

Durée : **540h**

**Contenu :** Anglais | Management et assurance qualité | Entrepreneuriat | Projet Personnel et Professionnel | Développement Front avancé | Développement back avancé | Dispositifs interactifs | Hébergement et cybersécurité

### Compétences

- Développer à l'aide d'un framework de développement côté client. Développer à l'aide d'un framework de développement côté serveur. Développer des dispositifs interactifs sophistiqués. Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extensions. Maîtriser l'hébergement et le déploiement d'applications.
- Piloter un produit, un service ou une équipe. Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia. Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité, la forme juridique et le ton de la marque. Défendre un projet de manière convaincante



## Organisation pédagogique

**Durée** : la formation se déroule sur 2 ans de septembre à août

### Rythme de l'alternance

- Année 22/23 : 21 semaines de formation à l'IUT et 31 semaines en entreprise (selon le calendrier joint)
- Année 23/24 : 16 semaines de formation à l'IUT et 36 semaines en entreprise

**Volume total** : 1230 heures

**Lieu de la formation** : IUT de Lannion

**Début des cours** : 1er septembre 2022

## Modalités de validation

Les aptitudes et l'acquisition des connaissances et des compétences des Unités d'Enseignement (UE) sont appréciées par un contrôle continu régulier. Le BUT est organisé sur 6 semestres de 30 crédits (ECTS) chacun, répartis sur 3 années.

Le Bachelor Universitaire de Technologie est décerné aux étudiants qui ont obtenu à la fois une moyenne générale  $\geq 10/20$  à l'ensemble des UE, avec une majorité d'apprentissages critiques validés. Les modalités de contrôles de connaissances et des compétences (MCCC) sont votées chaque année en CFVU (Commission de la Formation et de la Vie Universitaire). Elles sont consultables sur l'ENT des étudiants et stagiaires inscrits en formation.

## ET APRÈS ?

### Perspectives d'emploi

Le diplômé MMI exerce des fonctions très diverses et en rapide évolution (liste non exhaustive) : chargé de communication, chargé de veille technologique et stratégique, gestionnaire de communauté, web marketeur, web designer, web réalisateur, référenceur, intégrateur multimédia, réalisateur multimédia, infographiste 2D/3D, concepteur intégrateur internet, animateur 2D/3D, développeur multimédia, administrateur de réseaux, designer d'interactivité, assistant chef de projet multimédia, etc.

### Secteurs d'activité (codes ROME)

Tous les secteurs sont concernés par les activités relevant de la communication et de l'informatique et sont sources de nombreux emplois pour les techniciens MMI. Il a vocation à travailler dans les services techniques ou généraux de communication de tout type d'organisation ou en qualité de prestataire de service. Au sein d'une petite structure, il pourra prendre en charge un projet de sa conception à sa réalisation et son déploiement (informatique, infographie, web design, audiovisuel, communication, etc.).

Il pratique ses activités en autonomie totale ou partielle, en responsabilité partagée au sein d'une équipe ou en responsabilité individuelle, selon la taille du service ou de l'entreprise.

E1101 - Animation de site multimédia

E1103 - Communication

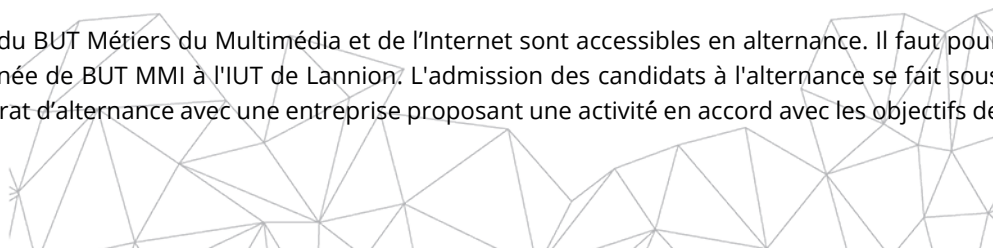
E1104 - Conception de contenus multimédias

E1205 - Réalisation de contenus multimédias

## CANDIDATER

### Prérequis

Seules les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> années du BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet sont accessibles en alternance. Il faut pour cela avoir obtenu sa première année de BUT MMI à l'IUT de Lannion. L'admission des candidats à l'alternance se fait sous condition de l'obtention d'un contrat d'alternance avec une entreprise proposant une activité en accord avec les objectifs de la formation.



## Modalités d'inscription

Chaque futur 2ème année reçoit un dossier d'inscription à son domicile. Il est à compléter et à ramener à la rentrée à la scolarité qui procède alors à l'inscription administrative. Pour prétendre à une inscription en contrat d'alternance vous devrez fournir une copie de votre contrat de travail ou de votre promesse d'embauche.

## Prix de la formation

En contrat de professionnalisation : 4 800 euros pour la 1ère année de formation

En contrat d'apprentissage : le tarif de la formation est celui du Référentiel unique des niveaux de prise en charge des contrats d'apprentissage de France Compétences en vigueur, ou à défaut celui du décret du N° 2019- 956 du 13 septembre 2019.

Les frais de formation sont pris en charge par l'entreprise d'accueil. Seule la CVEC (Contribution de Vie Étudiante et de Campus) est à charge de l'étudiant en contrat d'apprentissage.

---

## REFERENTIEL

Type de diplôme :	BUT	Niveau : Bac +3	N° RNCP : 35502
Mention :	Métiers du Multimédia et de l'Internet		
Parcours :	Développement Web et Dispositifs Interactifs		
Modalités d'enseignement	Alternance : Contrat de professionnalisation – Contrat d'apprentissage		
Fiche détaillée	<a href="https://formations.univ-rennes1.fr/metiers-du-multimedia-et-de-linternet-mmi-0">https://formations.univ-rennes1.fr/metiers-du-multimedia-et-de-linternet-mmi-0</a>		

MAJ : mars 2022



# CALENDRIER DE L'ALTERNANCE

BUT 2 Métiers du Multimédia et de l'Internet, Parcours Développement Web et Dispositifs Interactifs  
Année universitaire : 2022-2023

