

## Métiers du multimédia et de l'internet

Les objectifs de la formation sont de donner toutes les bases académiques et technologiques à l'étudiant afin qu'il s'insère dans les métiers actuels, tout en assurant son adaptabilité à différents environnements professionnels. La compréhension des situations de travail qu'il est susceptible de rencontrer, la possession d'un bagage culturel étendu, se révèlent indispensables pour dialoguer avec des spécialistes et conditionne sa capacité à s'insérer sur le marché du travail et à évoluer dans des postes à responsabilité croissante.

Il participe à toutes les étapes de la conception et du développement des produits multimédias on line (Internet, intranet...) et off line (CD-Rom, bornes interactives...). Grâce à sa maîtrise des outils de production et à sa connaissance des supports (audio, vidéo et papier), ce technicien est l'interlocuteur privilégié des informaticiens et des créatifs.

Dans sa vie professionnelle, le technicien doit avoir la capacité de s'adapter aux spécificités de son entreprise où son activité principalement technique mobilise également sa connaissance des réalités économiques et relationnelles dans l'entreprise. Les fonctions d'un diplômé MMI sont variées et peuvent évoluer vers l'encadrement ou le commercial.

Différentes tâches peuvent lui être confiées (liste non exhaustive) : élaboration d'un cahier des charges d'une architecture réseau ou d'une installation de télécommunications, audit et optimisation du fonctionnement d'un réseau avec ses équipements d'interconnexion et ses protocoles (normalisés ou non), mise en œuvre et administration d'équipements et de services informatiques, travail en équipe et représentation de son entreprise auprès d'un client, connaissance des procédures réglementaires de sécurité (par exemple en vue d'une habilitation ou du travail en hauteur).

Il évolue dans un monde ouvert où il doit savoir communiquer à travers différents médias, y compris dans une langue étrangère. La maîtrise de la communication technique écrite et orale en anglais, couramment utilisée en entreprise, est également une exigence.

### »»» Débouchés

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 ses multiples compétences lui permettront de prendre en charge un projet de sa conception à sa réalisation et son déploiement (informatique, infographie, web design, audiovisuel, communication, etc.).

Le diplômé MMI est un professionnel polyvalent appelé à réaliser ou participer à la réalisation de projets multimédias et à en assurer l'interface et la coordination.

Il 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

### »»» Accès à la formation

- BAC S
- BAC STI2D
- BAC ES

#### Stages

10 semaines min. sur 2 ans, suivies d'une mémoire ou rapport de stage et d'une

### »»» Programme

La formation dure 2 ans

1 <sup>er</sup> SEMESTRE (15 semaines)		
Unités d'enseignement	Horaires	Coeff.
Anglais	30h	2
Langue vivante 2	20h	1
Théories de l'information et communication	20h	1
Esthétique et expression artistique	35h	2
Ecriture pour les médias numériques	30h	2
Expression, communication écrite et orale	40h	3
Gestion de projet	30h	2
PPP	20h	1
Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	30h	2
Adaptation de parcours	15h	-
Culture scientifique traitement de l'information	45h	3
Algorithmes et programmation	30h	2
Services sur réseaux	50h	3
Infographie	30h	2
Intégration WEB	30h	2
Production audiovisuelle	30h	2
Adaptation de parcours	15h	-

2 <sup>ème</sup> SEMESTRE (15 semaines)		
Unités d'enseignement	Horaires	Coeff.
Anglais	30h	2
Langue vivante 2	20h	1
Théories de l'information et communication	40h	2
Esthétique et expression artistique	25h	1
Ecriture pour les médias numériques	25h	1
Expression, communication écrite et orale	30h	2
Gestion de projet	30h	2

PPP	20h	1
Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	35h	2
Projet tutoré	-	1
Culture scientifique traitement de l'information	45h	2
Algorithmes et développement WEB	45h	2
Base de données	30h	2
Services sur réseaux	30h	2
Infographie	30h	2
Intégration WEB	45h	2
Production audiovisuelle	30h	2

3 <sup>ème</sup> SEMESTRE (15 semaines)		
Unités d'enseignement	Horaires	Coeff.
Anglais	30h	2
Langue vivante 2	20h	1
Théories de l'information et communication	40h	2
Esthétique et expression artistique	25h	1
Ecriture pour les médias numériques	35h	2
Expression, communication écrite et orale	30h	2
Gestion de projet	25h	1
PPP	20h	1
Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	40h	2
Projet tutoré	-	1
Culture scientifique traitement de l'information	45h	2
Développement WEB	35h	2
Programmation objet et événementielle	35h	2
Service sur réseaux	35h	2
Infographie	35h	2
Intégration multimédia	35h	2
Production audiovisuelle	35h	2

4 <sup>ème</sup> SEMESTRE (15 semaines)		
Unités d'enseignement	Horaires	Coeff.
Anglais	30h	2
Esthétique et expression artistique	40h	2
Ecriture pour les médias numériques	40h	2
Environnement juridique, économique et mercatique des organisations	40h	2
Projet tutoré	-	2
Stage	-	6
Développement multimédia	40h	2
Infographie	40h	2
Intégration gestion du contenu	40h	2
Projet tutoré	-	2
Stage	-	6

L'évaluation se fait en contrôle continu. Pour valider un semestre, il faut avoir validé le précédent et obtenir une moyenne générale de 10/20 à l'ensemble des matières et une moyenne de 8/20 à chacune des UE. Le DUT est délivré après validation du 4<sup>ème</sup> semestre.

L'obtention du DUT confère l'attribution de 120 crédits. Chaque semestre équivaut à 30 crédits.

## Matières

- Anglais et une autre LVE

- Introduction aux sciences de l'information et de la communication, communication et organisation, analyse des médias
- Esthétique, expression artistique, écriture multimédia et audiovisuelle, communication interpersonnelle
- Gestion de projet, droit, économie et gestion, mercatique, outils et méthodes pour la gestion de l'information.
- Représentations de l'information, systèmes audiovisuels et systèmes de transmission, techniques de numérisation
- Infrastructure des réseaux, administration et sécurité des réseaux, réseaux longue distance et haut débit, réseau internet et services.
- Systèmes d'exploitation, algorithmique, programmation, systèmes d'information et bases de données.
- Infographie bitmap, vectorielle, 3D, 3D interactive, PAO, production audiovisuelle, logiciels auteurs, conception hypermédia avancée.

## Poursuites d'études

### En Licence

Arts plastiques, information-communication ou informatique

### En Licence professionnelle

Domaines activités et techniques de communication spécialisée en création web, services et produits multimédia ; réseaux et télécommunications ; sciences et technologies ; techniques et activités de l'image et du son ; systèmes informatiques et logiciels ; économie et gestion orienté commerce électronique, e-business ou web marketing ;

### Mais aussi

Ecole spécialisée en communication visuelle, animation ou création multimédia : Supinfocom et Supinfogame (Valenciennes), Les Gobelins (Paris, Annecy), ISCPA-Institut des médias (Paris, Lyon), ISCOM-Institut supérieur de communication et publicité (Paris, Lyon, Lille, Montpellier, Strasbourg)...

Ecole d'ingénieur spécialisée en informatique, réseaux, audiovisuel ou multimédia : Ecole nationale supérieure d'ingénieurs de Bourges (ENSIB), Image, multimédia, audiovisuel et communication (IMAC) à Marne-la-Vallée, Ecole supérieure d'ingénieurs de Luminy (ESIL) ;

## Où se former

### 34 Béziers

IUT de Béziers – Université Montpellier II

CFA ENSUP LR uniquement accessible en 2<sup>ème</sup> année **A**

### 65 Tarbes

IUT de Tarbes

### 81 Castres

IUT de Castres – Université Paul Sabatier Toulouse

## En savoir plus

- Dossiers Le guide des écoles d'ingénieurs
- Parcours Les métiers de l'informatique
- Parcours Les métiers d'internet et des jeux vidéo

Vous les trouverez au CDI de votre établissement ou au Centre d'Information et d'Orientation (CIO)

**N'hésitez pas à rencontrer un psychologue de l'Education Nationale (PSY-EN).**