B.U.T. Métiers du Multimédia & de l'Internet

Référentiel de compétences

Les compétences et composantes essentielles

Une **compétence** est un « **savoir-agir complexe**, prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficace 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 œuvre la compétence.

Comprendre	Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique	• en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques • en écoutant et observant les utilisateurs • en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés • en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales • en restituant les résultats de manière synthétique
Concevoir	Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe	• en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation • en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes • en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés • en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles • 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	• en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques • en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives • en respectant la stratégie de communication établie • en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions • en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
Développer	Développer pour le web et les médias numériques	• en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité • en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information • en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable • en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif • en veillant à la sécurité des systèmes et des données
Entreprendre	Entreprendre dans le secteur du numérique	• en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation • en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet • en respectant le droit et la vie privée • en favorisant la sobriété numérique • en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

Les situations professionnelles

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

Comprendre	**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.
Concevoir	**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.
Exprimer	**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.
Développer	**Petite structure** Développement à partir de 0 dans une petite structure, 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.
Entreprendre	**Prestataire** Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo…)	**Organisation traditionnelle** Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.	**Start-up** Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.

Comprendre

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

- en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques
- en écoutant et observant les utilisateurs
- en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés
- en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales
- 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 de développement

1 • Novice
Comprend les éléments de communication et les attentes utilisateurs

2 • Intermédiaire
Comprend la stratégie de communication et l'expérience utilisateur

Apprentissages critiques

- Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique*
- Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques**
- Extraire et interpréter des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques pour évaluer l'efficacité d'un service ou d'un site Web
- Interpréter les éléments sémiotiques (langage, ton de voix, logotype, typographies, couleurs, visuels...)
- Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels...)
- Réaliser des entretiens utilisateurs (sélection de la cible, écriture du guide d'entretien, organisation)
- Bâtir le modèle des attentes utilisateurs***

- 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
- Mener des tests d'utilisabilité (hypothèses, protocole, indicateurs de succès)
- 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.

* type PESTEL ; ** type Opquast ; *** personae, user stories ; **** user journey ou experience map

Concevoir

Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe

- en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation
- en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes
- en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés
- en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles
- 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 de développement

1 • Novice

Conçoit une réponse stratégique

2 • Intermédiaire

Co-conçoit une réponse stratégique

3 • Compétent

Co-conçoit une réponse stratégique complexe et prospective

Apprentissages critiques

- Concevoir un produit ou un service en termes d'usage et de fonctionnalité
- Construire la proposition de valeur* d'un produit ou d'un service
- Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact)
- Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs
- Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel)
- Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)

- Co-concevoir un produit ou 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 interaction avec les équipes créatives et techniques)
- Structurer un plan d'action (spécifier les canaux de communication**, leurs articulations et phaser la diffusion des messages)
- Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service
- Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux

- Projeter les futurs possibles d'une organisation, d'une marque, d'un service, produit ou secteur (tendances, évolutions, scénarios prospectifs)
- Co-construire un produit ou service de manière itérative (ateliers de créativité, idéation, définition de l'expérience utilisateur, exploitation des résultats de test)
- Etablir une communication 360, plurimédia ou transmédia
- Gérer une communauté (relais, ambassadeurs, création d'événements)
- Préconiser et budgétiser des solutions de visibilité***
- Construire des outils de validation et de suivi (flux, indicateurs de performance****, tableaux de bord, référencement, engagement...)

* value proposition design ; ** média planning ; *** notamment acquisition payante de trafic ; **** Key Performance Indicator (KPI)

Exprimer

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

- en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques
- en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives
- en respectant la stratégie de communication établie
- en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions
- en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues

Situations professionnelles

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.

Niveaux de développement

1 · Novice
Exprime un message par des productions simples

2 · Intermédiaire
Exprime une identité visuelle et éditoriale transmédia

3 · Compétent
Exprime un récit interactif et une direction artistique

Apprentissages critiques

- Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie
- Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration
- Créer, composer et retoucher des visuels
- Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son...)
- Designer une interface web (wireframes, UI)
- Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

- 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 transmédia
- Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia
- Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

- Produire un récit plurimédia en adoptant un point de vue d'auteur
- Concevoir un design system et en produire les éléments visuels, graphiques ou sonores
- Développer une narration interactive
- Réaliser une production avancée (audiovisuel, 3D, motion design, sound design, effets spéciaux, jeux vidéo...)
- Produire les éléments pour une expérience sophistiquée (notamment immersive, en réalité virtuelle, augmentée...)

Développer

Développer pour le web et les médias numériques

- en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité
- en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information
- en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable
- en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif
- en veillant à la sécurité des systèmes et des données

Situations professionnelles

Petite structure
Développement à partir de 0 dans une petite structure, 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 de développement

1 • Novice
Développe un site web simple et le met en ligne

2 • Intermédiaire
Développe une application Web interactive

3 • Compétent
Développe un écosystème numérique complexe

Apprentissages critiques

- Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif
- Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace
- Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples
- Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard
- Modéliser les données et les traitements d'une application Web
- Utiliser et adapter un modèle d'accès aux données
- Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC

- Produire des pages et applications Web responsives avec des interactions riches
- Développer côté serveur en suivant un ou des patrons de conception
- Travailler en équipe, grâce aux outils de développements collaboratifs*
- Coder des dispositifs interactifs (jeu, installation, scénographie…)
- Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement
- Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

- 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 (jeux, réalité virtuelle, webGL, 3D…)
- Concevoir et développer des composants logiciels, plugins ou extension
- Maintenir et sécuriser un environnement numérique
- Mettre en place une chaîne d'intégration continue (test, recettage, déploiement)

* git ; ** front ; *** back

Entreprendre

Entreprendre dans le secteur du numérique

- en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation
- en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet
- en respectant le droit et la vie privée
- en favorisant la sobriété numérique
- en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux

Situations professionnelles

Prestataire
Gestion de projet classique pour un client, dans une agence généraliste ou spécialisée (studio graphique, studio digital, production de jeu vidéo, production vidéo…)

Organisation traditionnelle
Accompagnement du changement et intrapreneuriat dans une entreprise, une administration ou une association.

Start-up
Entrepreneuriat et gestion de projet avec une méthode d'amélioration continue.

Niveaux de développement

1 • Novice
Entreprend un projet numérique

2 • Intermédiaire
Entreprend un projet au sein d'un écosystème numérique

3 • Compétent
Entreprend dans le numérique

Apprentissages critiques

- Gérer un projet avec une méthode classique
- Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité
- Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation)
- Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs…)
- Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées
- Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)

- Gérer un projet avec une méthode d'amélioration continue par exemple une méthode agile
- Concevoir un projet d'entreprise innovante en définissant le nom, l'identité et le ton de la marque et en faire une présentation convaincante
- Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)
- Faire une veille efficace
- Initier la constitution d'un réseau professionnel

- Piloter un produit ou service
- Maîtriser la qualité en projet Web ou multimédia*
- Créer un projet d'entreprise (nom, valeurs, missions...)
- Ecrire un plan d'affaires**
- Choisir une forme juridique
- Construire une présentation convaincante***

* Opquast ; ** business plan ; *** pitch deck

Parcours **Stratégie de communication numérique et design d'expérience**

Métiers : chargé de communication numérique, chef de projet, product owner, UX designer, spécialiste SEO, rédacteur web, community manager, consultant analytics…



Parcours **Création numérique**

Métiers : directeur artistique, designer interactif, web/UI designer, motion designer, réalisateur, infographiste, game designer...



Parcours **Développement web et dispositifs interactifs**

Métiers : Intégrateur, développeur front, développeur back, développeur full-stack, métiers de la scénographie numérique, intégrateur de dispositif de réalité virtuelle...

