






LICENCE PROFESSIONNELLE MÉTIERS DE L'INFORMATIQUE : APPLICATIONS WEB PARCOURS DÉVELOPPEUR FULL STACK

CARTE D'IDENTITÉ

- > Domaine : Sciences, Technologies, Santé
 - > En formation initiale
 - > [En formation continue](#)
 - > En alternance
 - Contrat d'apprentissage
 - Contrat de professionnalisation
 - Mensuel : 2 semaines par mois en entreprise et immersion quasi définitive à compter du mois d'avril
 - > Accessible en [Validation des Acquis \(VAE\)](#)
- > [60 crédits ECTS](#)
 - > 1 année
 - >  La Rochelle

 - de 1 mois pour accéder au 1er emploi

 87 % des diplômés sont en emploi dont 73 % en emploi stable selon une étude réalisée 18 mois après obtention du diplôme

S'INSCRIRE

<https://www.univ-larochelle.fr/s-inscrire>

CONTACT

Faculté des Sciences et Technologies
Avenue Michel Crépeau
17042 La Rochelle cedex 1
Téléphone : +33 (0)5 46 45 82 59
Web : <http://sciences.univ-larochelle.fr/lp-creation-multimedia>
Courriel : licencepro.multimedia@univ-lr.fr

OBJECTIFS

> Le mot du responsable

“ Pour devenir un professionnel créatif dans le domaine du Web, vous devez acquérir la maîtrise des techniques nécessaires à la production de sites web et autres médias visuels. Les enseignements abordés comprennent ainsi : Le Web design, l'intégration Web (HTML5, CSS3, systèmes de gestion de contenus), le développement web (programmation côté client, programmation côté serveur, développement dédié au Web mobile), les techniques d'animation (animation 2D et 3D, programmation de l'animation en HTML5), les techniques du multimédia (image, son, vidéo : pratique et montage, post-

production), la gestion de projet, le droit du numérique, les techniques de communication et l'anglais.

Découvrez plus d'information sur le site de l'école du Web de l'Université de La Rochelle :

<https://ecoleduweb.univ-larochelle.fr>



Anthony Bourmaud

> À l'issue de la formation, vous saurez

> Compétences heuristiques des métiers du web

- Connaître les enjeux techniques, juridiques, économiques et sociaux du numérique
- Connaître les notions de base en référencement
- Connaître les éléments constitutifs d'une approche agile de gestion de projet (ex. Scrum)

> Concevoir une production multimédia, application Web ou mobile, dans une démarche UX

- Connaître les bonnes pratiques en matière d'utilité et d'utilisabilité d'un système (ergonomie)
- Gérer le lancement de projet en mode agile (vision produit, gestion du backlog produit et découpage en sprints)
- Utiliser les principaux logiciels professionnels (ex. Adobe Photoshop, Illustrator et InDesign)
- Réaliser une infographie combinant approche vectorielle et 2D
- Réaliser un travail de retouche d'image permettant de rendre publiable une image photographique, en particulier, maîtriser les différentes techniques de détourage d'objets dans une image
- Proposer une identité visuelle et l'exprimer par des tableaux d'ambiance (moodboards), des compositions de page (wireframes), une page de style et une maquette, un prototype fonctionnel
- Réaliser une maquette de site web responsive avec les principaux outils logiciels (ex. Adobe Photoshop, Sketch)
- Effectuer des choix typographiques, justifier leur usage notamment en matière d'ergonomie
- Présenter son travail par un prototype semi-fonctionnel à l'aide de différents outils logiciels (ex. Axure, Adobe XD, InVision)
- Préparer l'intégration d'un site Web à partir des réalisations graphiques : découpages, exportations, optimisations

> Développer une production multimédia, un site Web ou une application mobile

- Créer une base de données selon un schéma relationnel fourni, créer des requêtes SQL simples mettant en jeu des tables liées entre elles
- Décrire des traitements simples à l'aide d'un langage de programmation orienté web
- Décrire le contenu et la structure d'une page web simple, en langage HTML
- Comprendre les bases du langage PHP
- Utiliser les fonctions principales du CMS
- Ecrire une page web en HTML en respectant la sémantique WEB
- Mettre en forme la page HTML pour reproduire une maquette de site web en utilisant les feuilles de style CSS
- Créer des animations en CSS3
- Intégrer des contenus multimédia
- Connaître les différents frameworks Front-end du minimaliste comme Knacss au plus complet comme Bootstrap ou Foundation
- Utiliser un ou plusieurs frameworks en structurant son code HTML en adéquation avec celui-ci
- Coder une maquette de site web en utilisant un des frameworks étudiés
- Réaliser une application mobile avec un framework hybride encapsulé permettant de créer des applications mobiles pour différentes plateformes et de maîtriser le développement avec plugins dédiés pour l'interfaçage avec les composants du mobile (appareil photo, accéléromètre...)
- Maîtriser le développement d'applications par composants à l'aide d'un framework Java Script
- Mettre en place un système de services traitant la récupération de webservices
- Réaliser une application mobile avec un framework hybride précompilé (crossplatform) permettant de générer à partir d'un code source, des applications mobiles natives pour différentes plateformes
- Réaliser un développement d'application web utilisant un framework Modèle Vue Contrôleur (MVC) en PHP
- Gérer un système de routage
- Définir et mettre en place des contrôleurs
- Maîtriser un framework responsive de présentation
- Gérer le mapping "modèle/données" avec un ORM (ex. Doctrine)
- Construire des webservices en REST
- Utiliser un framework JS côté serveur (ex. NodeJS)
- Maîtriser les outils de gestion de version (ex. Git) et les plateformes de développement (intégration continue - ex. Jenkins)
- Maîtriser l'administration d'un serveur web
- Utiliser des outils automatisant le déploiement d'applications dans des conteneurs logiciels

➤ Déployer une application, mettre en ligne un site, avoir une stratégie de test

- Connaître les notions de base en référencement
- Connaître les caractéristiques du CMS Wordpress qui sera le plus étudié dans ce module
- Coder une maquette web en modifiant un thème
- Utiliser des plug-ins au CMS
- Modifier le code d'un thème ou d'un plugin afin de l'adapter à la maquette
- Créer un thème sur mesure pour Wordpress à partir d'une maquette fournie, ajouter des fonctionnalités à un thème grâce aux "Metabox" et aux "Short-code"
- Rendre le site multilingue
- Adapter son site web aux différents écrans
- Adapter son site en respectant les normes d'accessibilité

➤ Compétences transversales

- Être autonome dans le travail, s'organiser individuellement, gérer son temps et ses priorités, planifier, s'auto-évaluer
- Faire preuve d'initiative
- Faire preuve de capacités de recherche d'informations, d'analyse et de synthèse
- Construire et développer une argumentation, interpréter les données et les résultats, élaborer une synthèse, proposer des prolongements
- Maîtriser l'expression écrite et orale de la langue française et ses techniques d'expression
- Être autonome dans l'activité d'écriture et montrer à cette occasion sa capacité à communiquer sa pensée, à raisonner et à organiser ses connaissances
- Construire et illustrer un exposé adapté à l'objet, aux circonstances et au public, prendre la parole en public
- Maîtriser l'anglais en vue de communiquer sur des questions relevant de son champ disciplinaire
- Comprendre un discours ou un article en anglais concernant le domaine professionnel de prédilection
- S'exprimer et converser avec aisance avec un interlocuteur professionnel
- Ecrire un texte long et structuré permettant de mettre en avant ses arguments
- Savoir mobiliser les ressources nécessaires à une communication complexe avec des interlocuteurs appartenant à des domaines professionnels différents

➤ Compétences pré-professionnelles

- Se situer dans les différentes perspectives d'insertion professionnelle relatives à son champ disciplinaire
- Construire son projet personnel et professionnel et, entre autres, connaître les techniques de recherche d'emploi
- Établir son portefeuille d'expériences et de compétences ou son e-portfolio, savoir rédiger un curriculum vitae et une lettre de motivation, savoir préparer un entretien, se présenter dans différentes circonstances et valoriser ses compétences et ses expériences par écrit et oralement
- Être en capacité d'investir ses connaissances et aptitudes dans le cadre d'une mise en situation professionnelle
- Travailler en réseau, utiliser les outils numériques de communication et de travail collaboratif
- Être responsable, à l'ère du numérique, de la maîtrise de son identité numérique, respecter la réglementation en matière de vie privée et de propriété intellectuelle
- Travailler en équipe dans différents contextes, y compris avec des personnes issues de disciplines différentes : s'intégrer, se positionner, collaborer, communiquer et rendre compte
- Se situer dans un environnement hiérarchique et professionnel, identifier ses compétences et respecter les procédures, la législation et les normes et, entre autres, les normes de sécurité, analyser les besoins de l'équipe et des usagers (ou des clients)
- Être sensibilisé aux questions de développement durable, d'intelligence économique, de défense et de sécurité nationale, à la dimension multiculturelle et mondiale des problématiques et des enjeux économiques et sociaux
- Être sensibilisé aux questions de citoyenneté, d'éthique, et appliquer, dans son comportement et ses relations professionnelles, la déontologie propre à sa fonction
- Être initié au processus de production, de diffusion et de valorisation des connaissances

✓ ADMISSION

➤ Votre profil

Vous êtes titulaire d'un diplôme national validant deux années d'études supérieures dans un domaine de formation compatible (L2 Informatique, DUT Informatique, Métiers du multimédia et de l'Internet, BTS Services informatiques aux organisations, BTS Design graphique...) ou d'une validation des études

➤ Comment candidater ?

La sélection des candidats est réalisée sur dossier.

Vous souhaitez [candidater en Licence professionnelle](#)

Les dossiers sont examinés par l'équipe pédagogique qui convoque les candidats dont les dossiers ont été favorablement sélectionnés à un entretien. Lors de l'entretien, les candidats exposent leur motivation.

Alternance : l'accès à la licence professionnelle en alternance n'est définitivement acquis que lorsque vous attestez de la signature d'un contrat d'apprentissage ou de professionnalisation. Il vous est conseillé de débiter votre recherche de structure d'accueil dès le mois de mars et d'informer le Pôle alternance (05.16.49.65.65 ou alternance@univ-lr.fr) de l'avancement de vos démarches.

PROGRAMME

● obligatoire ■ à choix

> Développement mobile hybride

● Développement mobile hybride encapsulé

Objectifs d'apprentissage

- réaliser une application mobile avec un framework hybride encapsulé permettant de créer des applications mobiles pour différentes plateformes et de maîtriser le développement avec plugins dédiés pour l'interfaçage avec les composants du mobile (appareil photo, accéléromètre...);
- maîtriser le développement d'applications par composants à l'aide d'un framework Java Script ;
- mettre en place un système de services traitant la récupération de webservices ;

Résultats d'apprentissage

- Mettre en place un système de services traitant la récupération de webservices
- Maîtriser le développement d'applications par composants à l'aide d'un framework Java Script
- Réaliser une application mobile avec un framework hybride encapsulé permettant de créer des applications mobiles pour différentes plateformes et de maîtriser le développement avec plugins dédiés pour l'interfaçage avec les composants du mobile (appareil photo, accéléromètre...)

Volume horaire

36h (12h travaux dirigés - 24h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-562121-INFO

● Développement mobile hybride pré-compilé

Objectifs d'apprentissage

- réaliser une application mobile avec un framework hybride précompilé (crossplatform) permettant de générer à partir d'un code source, des applications mobiles natives pour différentes plateformes ;

Résultats d'apprentissage

- Réaliser une application mobile avec un framework hybride précompilé (crossplatform) permettant de générer à partir d'un code source, des applications mobiles natives pour différentes plateformes

Volume horaire

12h (12h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-562122-INFO

> Développement web côté serveur

● Développement web coté serveur

Objectifs d'apprentissage

- réaliser un développement d'application web utilisant un framework Modèle Vue Contrôleur (MVC) en PHP ;
- gérer un système de routage ;
- définir et mettre en place des contrôleurs ;
- maîtriser un framework responsive de présentation ;
- gérer le mapping "modèle/données" avec un ORM (ex. Doctrine) ;
- mettre en place des tests unitaires ;
- construire des webservices en REST

Résultats d'apprentissage

- Construire des webservices en REST
- Gérer le mapping "modèle/données" avec un ORM (ex. Doctrine)
- Maîtriser un framework responsive de présentation
- Définir et mettre en place des contrôleurs
- Gérer un système de routage
- Réaliser un développement d'application web utilisant un framework Modèle Vue Contrôleur (MVC) en PHP

Volume horaire

48h (12h travaux dirigés - 36h travaux pratiques)

4 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-562131-INFO

> Développement web JS avancé et DevOps

• Développement web JS avancé

Objectifs d'apprentissage

- utiliser un framework JS côté serveur (ex. NodeJS) ;
- savoir mettre en place des techniques de TDD (développement dirigé par les Tests) avec un framework JS

Résultats d'apprentissage

- Utiliser un framework JS côté serveur (ex. NodeJS)

Volume horaire

21h (3h cours magistraux - 6h travaux dirigés - 12h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-562141-INFO

• DevOps

Objectifs d'apprentissage

- maîtriser les outils de gestion de version (ex. Git) et les plateformes de développement (intégration continue -ex. Jenkins) ;
- maîtriser l'administration d'un serveur web ;
- utiliser des outils automatisant le déploiement d'applications dans des conteneurs logiciels ;

Résultats d'apprentissage

- Maîtriser l'administration d'un serveur web
- Maîtriser les outils de gestion de version (ex. Git) et les plateformes de développement (intégration continue - ex. Jenkins)
- Utiliser un framework JS côté serveur (ex. NodeJS)
- Utiliser des outils automatisant le déploiement d'applications dans des conteneurs logiciels

Volume horaire

15h (3h cours magistraux - 12h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-562142-INFO

> Expérience professionnelle

■ Missions en entreprise (APPRENTISSAGE)

12 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563112-PROF

■ Stage (INITIAL)

12 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563111-STAG

> Fondamentaux du web

• Expérience utilisateur (UX) et ergonomie

Objectifs d'apprentissage

- connaître les enjeux de l'usage des méthodes de design d'expérience utilisateur pour la conception et l'évaluation des systèmes interactifs ;
- connaître les principales méthodes de conception et d'évaluation ;
- connaître les bonnes pratiques en matière d'utilité et d'utilisabilité d'un système (ergonomie)

Résultats d'apprentissage

- Connaître les bonnes pratiques en matière d'utilité et d'utilisabilité d'un système (ergonomie)

Volume horaire

12h (6h cours magistraux - 6h travaux dirigés)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563021-INFO

● Introduction au droit du numérique, bases du référencement

Objectifs d'apprentissage

- connaître les enjeux techniques, juridiques, économiques et sociaux du numérique ;
- connaître les notions de base en référencement

Résultats d'apprentissage

- Connaître les notions de base en référencement

Volume horaire

12h (6h cours magistraux - 6h travaux dirigés)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563022-ODP

> Gestion de projet

● Méthodologie agile et spécification

Objectifs d'apprentissage

- connaître les éléments constitutifs d'une approche agile de gestion de projet de type scrum ;
- comprendre les rôles et responsabilités d'une équipe de projet de type scrum ;
- gérer le lancement de projet en mode agile (vision produit, gestion du backlog produit et découpage en sprints) ;

Résultats d'apprentissage

- Gérer le lancement de projet en mode agile (vision produit, gestion du backlog produit et découpage en sprints)

Volume horaire

24h (6h cours magistraux - 9h travaux dirigés - 9h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563031-ODP

> Mise à niveau

■ Infographie

Objectifs d'apprentissage

- connaître les domaines d'utilisation des différents logiciels de traitement d'images numériques 2D et des images vectorielles ;
- utiliser les principaux logiciels professionnels (ex. Adobe Photoshop, Illustrator et InDesign) ;
- réaliser une infographie combinant approche vectorielle et 2D ;
- réaliser un travail de retouche d'image permettant de rendre publiable une image photographique ; en particulier, maîtriser les différentes techniques de détourage d'objets dans une image ;
- gérer correctement son flux de documents, organiser ses données en mettant à profit les métadonnées ;
- adopter une démarche esthétique et créative en production multimédia fondée sur les repères essentiels d'une culture artistique ;

Résultats d'apprentissage

- Réaliser un travail de retouche d'image permettant de rendre publiable une image photographique, en particulier, maîtriser les différentes techniques de détourage d'objets dans une image
- Réaliser une infographie combinant approche vectorielle et 2D
- Utiliser les principaux logiciels professionnels (ex. Adobe Photoshop, Illustrator et InDesign)

Volume horaire

36h (6h travaux dirigés - 30h travaux pratiques)

4 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563051-INFO

■ Informatique

Objectifs d'apprentissage

- décrire le contenu et la structure d'une page web simple, en langage HTML ;
- comprendre de quelle manière une feuille de styles permet d'agir sur la mise en forme d'éléments d'une page web ;
- créer une base de données selon un schéma relationnel fourni ; créer des requêtes SQL simples mettant en jeu des tables liées entre elles ;
- décrire des traitements simples à l'aide d'un langage de programmation orienté web ;

Résultats d'apprentissage

- Décrire des traitements simples à l'aide d'un langage de programmation orienté web
- Créer une base de données selon un schéma relationnel fourni, créer des requêtes SQL simples mettant en jeu des tables liées entre elles

Volume horaire

36h (6h travaux dirigés - 30h travaux pratiques)

4 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563052-INFO

> Professionnisation

● Insertion professionnelle

Volume horaire

18h (6h cours magistraux - 12h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

HC-563012-MPP

● LV1 Anglais

Volume horaire

30h (30h travaux dirigés)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

DC-563011-ANG

> Projet tuteuré

■ Projet tuteuré (APPRENTISSAGE)

6 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563102-PROF

■ Projet tuteuré (INITIAL)

Volume horaire

3h (3h travaux dirigés)

6 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563101-TPA

> Système de gestion de contenus (CMS) et PHP

● **Systeme de gestion de contenus (CMS) et PHP**

Objectifs d'apprentissage

- comprendre les bases du langage PHP ;
- connaître les boucles de rendu ;
- utiliser les fonctions principales du CMS ;
- connaître l'intérêt d'utiliser un CMS ;
- connaître les CMS les plus utilisés aujourd'hui avec leurs spécificités ;
- connaître les caractéristiques du CMS Wordpress qui sera le plus étudié dans ce module ;
- d'installer le CMS ;
- créer des articles et des pages ;
- gérer les utilisateurs en comprenant les différents rôles ;
- coder une maquette web en modifiant un thème ;
- utiliser des plugins au CMS ;
- modifier le code d'un thème ou d'un plugin afin de l'adapter à la maquette ;
- créer un thème sur mesure pour Wordpress à partir d'une maquette fournie ;
- ajouter des fonctionnalités à un thème grâce aux "custom post type" et aux "custom taxonomy" ;
- ajouter des fonctionnalités à un thème grâce aux "Metabox" et aux "Shortcode" ;
- rendre le site multilingue ;
- personnaliser l'interface d'administration pour un thème

Résultats d'apprentissage

- Utiliser les fonctions principales du CMS
- Comprendre les bases du langage PHP
- Rendre le site multilingue
- Créer un thème sur mesure pour Wordpress à partir d'une maquette fournie, ajouter des fonctionnalités à un thème grâce aux "Metabox" et aux "Short-code"
- Modifier le code d'un thème ou d'un plugin afin de l'adapter à la maquette
- Utiliser des plugins au CMS
- Coder une maquette web en modifiant un thème
- Connaître les caractéristiques du CMS Wordpress qui sera le plus étudié dans ce module

Volume horaire

48h (12h cours magistraux - 36h travaux pratiques)

4 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563071-INFO

> **Technologies web (HTML-CSS)**

● **Technologies web (HTML-CSS)**

Objectifs d'apprentissage

- écrire une page web en HTML en respectant la sémantique WEB ;
- mettre en forme la page HTML pour reproduire une maquette de site web en utilisant les feuilles de style CSS ;
- choisir le bon positionnement (float, inline-block, flex) à utiliser ;
- utiliser les différentes propriétés CSS3 ;
- créer des animations en CSS3 ;
- intégrer des contenus multimédia ;
- adapter son site web aux différents écrans ;
- adapter son site en respectant les normes d'accessibilité ;

Résultats d'apprentissage

- Coder une maquette de site web en utilisant un des frameworks étudiés
- Utiliser un ou plusieurs frameworks en structurant son code HTML en adéquation avec celui-ci
- Connaître les différents frameworks Front-end du minimaliste comme Knacss au plus complet comme Bootstrap ou Foundation
- Intégrer des contenus multimédia
- Créer des animations en CSS3
- Mettre en forme la page HTML pour reproduire une maquette de site web en utilisant les feuilles de style CSS
- Ecrire une page web en HTML en respectant la sémantique WEB
- Adapter son site web aux différents écrans
- Adapter son site en respectant les normes d'accessibilité

Volume horaire

48h (12h cours magistraux - 36h travaux pratiques)

4 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563081-INFO

> UE au choix

• EC à choix

Volume horaire 24h (12h travaux dirigés - 12h travaux pratiques)
2 crédits ECTS
Code de l'EC C5-563091-INFO

> Veille

• Veille

Objectifs d'apprentissage - réaliser une veille technologique sur un thème émergent ; - synthétiser cette veille technologique et en faire une restitution ; - étayer la veille technologique réalisée sur des réalisations pratiques réalistes ;
Volume horaire 36h (6h travaux dirigés - 30h travaux pratiques)
2 crédits ECTS
Code de l'EC C5-563041-INFO

> Web design

• Web design

Objectifs d'apprentissage - exprimer la demande du client sous forme d'une transcription graphique, faire une analyse concurrentielle ; - proposer une identité visuelle et l'exprimer par des tableaux d'ambiance (moodboards), des compositions de page (wireframes), une page de style et une maquette, un prototype fonctionnel ; - effectuer des choix colorimétriques et les justifier en connaissant les différents espaces colorimétriques, la signification et l'usage des couleurs ; - effectuer des choix typographiques, justifier leur usage notamment en matière d'ergonomie ; - réaliser une maquette de site web responsive avec les principaux outils logiciels (ex. Adobe Photoshop, Sketch) ; - présenter son travail par un prototype semi-fonctionnel à l'aide de différents outils logiciels (ex. Axure, Adobe XD, InVision) ; - utiliser les outils collaboratifs dans la chaîne de Web design ; - préparer l'intégration d'un site Web à partir des réalisations graphiques : découpages, exportations, optimisations ; - réaliser icônes et logos ; - présenter à l'oral et sous forme de dossier graphique un travail de Web design à destination de son commanditaire ;
Résultats d'apprentissage - Préparer l'intégration d'un site Web à partir des réalisations graphiques : découpages, exportations, optimisations - Présenter son travail par un prototype semi-fonctionnel à l'aide de différents outils logiciels (ex. Axure, Adobe XD, InVision) - Effectuer des choix typographiques, justifier leur usage notamment en matière d'ergonomie - Réaliser une maquette de site web responsive avec les principaux outils logiciels (ex. Adobe Photoshop, Sketch) - Proposer une identité visuelle et l'exprimer par des tableaux d'ambiance (moodboards), des compositions de page (wireframes), une page de style et une maquette, un prototype fonctionnel
Volume horaire 48h (18h cours magistraux - 6h travaux dirigés - 24h travaux pratiques)
4 crédits ECTS
Code de l'EC C5-563061-INFO

> Interaction avec le monde professionnel

Environ la moitié des enseignement est assurée par des professionnels en fonction des métiers visés par la formation, en partenariat avec les branches professionnelles du numérique.

ET APRÈS

> Poursuite d'études

La licence professionnelle a pour vocation une insertion professionnelle directe

> Secteurs d'activité

- Communication, médias
- Informatique, Web, images, télécommunications
- Marketing

> Métiers

Webdesigner
Intégrateur Web
Développeur Web
Infographiste
Chef de projet multimédia

Informations présentées sous réserve de modifications

fichier généré le 21 décembre 2018 14h58min