





LICENCE PROFESSIONNELLE MÉTIERS DE L'INFORMATIQUE : APPLICATIONS WEB PARCOURS WEB DESIGNER INTÉGRATEUR

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

 94 % des diplômés sont en emploi
selon une étude réalisée 18 mois après obtention du diplôme

CANDIDATER

<https://www.univ-larochelle.fr/formation/admission-inscription-et-scolarité/candidatures-et-inscriptions/candidater-universite-la-rochelle/>

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>



Pierre Courtellemont

➤ 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
- Evaluer le temps de réalisation d'une animation 2D/3D
- Lire un story-board
- Evaluer le projet afin de déterminer la technique la plus appropriée et établir une stratégie de réalisation, évaluer le temps de réalisation d'une animation, adapter les ambitions aux contraintes (temps, objectif)
- Connaître les étapes de réalisation d'un film (écriture & tournage)

➤ 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
- Gérer un projet depuis la création d'un story-board jusqu'à sa diffusion
- Maîtriser l'interface et les outils de dessin et d'animation d'un logiciel d'animation
- Maîtriser les notions de bases de la synthèse 3D (modélisation, surfacing, mise en scène, éclairage, animation, rendu)
- Réaliser une animation 3D simple du type « flying logo »
- Maîtriser l'interface et les outils d'animation d'un logiciel de graphisme animé
- Réaliser des animations de type cartoon et du compositing sur médias vidéo
- Réaliser plusieurs animations 2D courtes de type motion design
- Connaître les bases de l'animation (squash and stretch, anticipation, amortis...), les notions de montage dynamique en fonction du son de type clip, teaser ou MoGraph
- Connaître les étapes (workflow) du montage
- Réaliser un montage simple intégrant des transitions et des titrages
- Utiliser la librairie jQuery
- Ecrire des programmes qui modifient le DOM en fonction des actions de l'internaute
- Appliquer ces méthodes au sein de pages web générées par un CMS

➤ 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 "Shortcode"
- 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, lanifier, 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 Bac + 2 : 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 web JS

● Développement web JS

Volume horaire
24h (6h cours magistraux - 18h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563141-INFO

> Expérience professionnelle

■ Missions en entreprise (APPRENTISSAGE)

12 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563112-PROF

■ Stage (12 à 16 semaines) (INITIAL)

12 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563111-STAG

> Fondamentaux du web

● Fondamentaux du web

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)

Volume horaire
33h (9h cours magistraux - 9h travaux dirigés - 15h travaux pratiques)

3 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563021-INFO

> 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) ;

Volume horaire
15h (6h cours magistraux - 3h travaux dirigés - 6h travaux pratiques)

2 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563031-ODP

> Mise à niveau

■ Remise à niveau DFS

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 ;

Volume horaire

42h (42h travaux pratiques)

3 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563051-INFO

■ Remise à niveau WDI

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 ;

Volume horaire

42h (42h travaux pratiques)

3 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563052-INFO

> Motion design

● Motion design

Volume horaire

36h (36h travaux pratiques)

3 crédits ECTS

Code de l'EC

C5-563121-INFO

> Professionnalisation

● Insertion professionnelle

Volume horaire

13h 30min (4h 30min cours magistraux - 6h travaux dirigés - 3h travaux pratiques)

1 crédit ECTS

Code de l'EC

HC-563012-MPP

● LV1 Anglais

Volume horaire

21h (21h travaux dirigés)

2 crédits ECTS

Code de l'EC

DC-563011-ANG

> Projet tuteuré

■ **Projet tuteuré (APPRENTISSAGE)**

Volume horaire
18h (18h travaux pratiques)

11 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563102-PROF

■ **Projet tuteuré (INITIAL)**

Volume horaire
18h (18h travaux pratiques)

11 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563101-TPA

> **Système de gestion de contenus (CMS) et PHP**

● **Système 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

Volume horaire
48h (9h cours magistraux - 39h 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 ;

Volume horaire
42h (12h cours magistraux - 30h travaux pratiques)

4 crédits ECTS

Code de l'EC
C5-563081-INFO

> **UX Design**

• UX Design

Volume horaire
39h (12h cours magistraux - 27h travaux dirigés)
4 crédits ECTS
Code de l'EC
C5-563151-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
18h (18h travaux pratiques)
1 crédit ECTS
Code de l'EC
C5-563041-INFO

> Vidéo

• Vidéo

Volume horaire
36h (6h cours magistraux - 30h travaux pratiques)
3 crédits ECTS
Code de l'EC
C5-563131-INFO

> Web design : création

• Web design : création

Volume horaire
39h (9h cours magistraux - 30h travaux pratiques)
3 crédits ECTS
Code de l'EC
C5-563161-INFO

> Webdesign : conception

• Webdesign : conception

Volume horaire
27h (9h cours magistraux - 18h travaux pratiques)
2 crédits ECTS
Code de l'EC
C5-563091-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 15 décembre 2020 12h05min