

# INTERNATIONAL MASTER DEGREE IN MULTIMEDIA MANAGEMENT

Labellisé et délivré par IDEART-LABELS

Le Campus de la Fonderie de l'Image a obtenu l'accréditation IDEART labels (réseau International Degrees in ARTS communication and culture). Cet organisme a mis en place une démarche qualité avec une labellisation internationale pour des formations de niveau Bachelor et Master, à spécialisation artistique et culturelle. Les Bachelors et international Master degrees sont obtenus par capitalisation de crédits – ECTS.

## PRÉSENTATION DE LA FORMATION

### Définition du métier

Chef de projet multimédia, dans les secteurs du web design, des arts numériques, du développement multimédia ou du webmarketing.

### Positionnement

Deux années pour devenir un professionnel d'Internet, pour acquérir la culture et la technique. Deux années pour acquérir le niveau professionnel et la capacité à prendre des responsabilités de manager. Le Directeur de projet est autonome et possède un sens aigu de l'adaptation aux différentes situations professionnelles. Aucune technologie n'étant pérenne, il se doit d'être un acteur du changement. Le parcours proposé, a pour ambition de participer à la formation d'une nouvelle génération de directeurs de projets multimédia où la mise en valeur du potentiel des équipes conditionne la réussite du projet.

## Définition de qualification de la spécialisation visée

Niveau de responsabilité occupé après la formation

Le Chef de projet multimédia maîtrise les modes d'organisation de l'entreprise, le modèle économique d'une production, le management des ressources humaines et matérielles, l'économie d'un projet et les droits liés au multimédia. Il possède une culture web de la communication et des arts du net. Il évolue au sein du secteur des Technologies de l'Information et de la communication (orale et écrite) et de la scénarisation multimédia interactive.

Formé à la conduite d'un projet, dans les secteurs du Web Design, des Arts numériques, du Développement multimédia ou du Webmarketing, il utilise les outils collaboratifs modernes de gestion de projet.

Il travaille, avec d'autres acteurs du projet multimédia, sur l'architecture des systèmes d'information, la modélisation des données, l'organisation des interfaces, la production et la diffusion des médias, les technologies interactives et la localisation des productions, le cycle de vie d'un projet.

## Description des activités

(activités professionnelles du titulaire du titre)

### Métiers accessibles :

- Directeur de projet internet
- Directeur de projet E-marketing
- Consultant multimédia
- Directeur de projet transmédia
- Responsable de projet arts numériques
- R & D
- Indépendant

## Activités professionnelles

- Analyse d'une demande et rédaction d'un cahier des charges.
- Méthodologie de conduite de projet multimédia.
- Recrutement et management des ressources humaines.
- Rédaction des contrats d'auteur, de partenariat et commerciaux.
- Planification des étapes du projet, phasage et versioning.
- Mise en place d'outils collaboratifs et de gestion de projet.
- Modélisation et architecture d'un système d'information avec le responsable bases de données.
- Co-pilotage de la production des médias.
- Localisation (traduction et adaptation) d'oeuvres numériques et multimédias.
- Direction de la production de sites d'e-commerce, de plates-formes webmarketing ou de webTV.

# DIRECTION DE PROJET MULTIMÉDIA

Quelque soit le projet que vous dirigerez — site internet, app mobile ou tablette, web app, projet de création multimédia, dispositif événementiel, réseau social, plateforme de contenus richmedia... — il vous faudra maîtriser les nouvelles tendances digitales pour être en mesure de piloter les compétences, d'analyser les enjeux et de comprendre les nouveaux comportements.

Ce diplôme en deux ans (bac+ 5) a pour vocation de former les futurs directeurs de projet digital dans un environnement en permanente mutation : SEO, SEM, Social Media Management, business model, génération de trafic, Web sémantique, Internet des objets, arts numériques, nouveaux terminaux, géolocalisation, veille interactive...

## Du concept à l'application

Le directeur de projet est le garant de l'équilibre. Il est responsable de la cohérence financière, du réalisme stratégique, des conditions artistiques, de la vision technologique et de l'encadrement commercial. Travailler en mode projet entraîne la mise en place d'une organisation spécifique, démarquée de la structure de l'entreprise. Le succès d'un projet digital passe par la capacité à faire partager une vision et une gestion maîtrisée de l'information stratégique ou opérationnelle. Maîtrise de la communication pour et autour du projet, choix des méthodes de conduite (classiques ou agiles), acquisition d'une approche systémique..., les missions et rôles du directeur de projet sont d'autant plus délicats que lui incombe seul la responsabilité et la charge (avec son équipe) du succès de la maîtrise d'oeuvre.

## Dynamiser le mode projet digital

La complexité croissante des technologies, la démultiplication des plateformes et des techniques, l'évolution constante des outils, la spécialisation des acteurs en présence ou l'hétérogénéité des cultures voire des maturités web au sein de l'entreprise rendent plus ténues les chances de succès. Il n'a jamais été aussi urgent de former des directeurs de projets dynamiques et autonomes pour s'adapter aux mutations permanentes.

## Webmarketing, développement web & arts numériques

Vous découvrirez et expérimenterez apports théoriques et méthodologiques, cas pratiques, best practices et situations de crises dans de nombreux domaines dès la première année. En seconde, vous développerez seul un projet professionnel en vous appuyant sur un travail de recherche original. Notre approche se veut très pragmatique et professionnalisante, elle repose de fait sur des entraînements aux différents types d'outils, à la conviction ainsi qu'un réel partage d'expériences avec nos intervenants professionnels.

## Management et méthodologie

Culture et enjeux ; pratiques professionnelles ; business plan (études de cas) ; Workflow (chaîne de production : de la conception à la diffusion) ; économie d'un projet multimédia ; droit du multimédia et des affaires ; droit d'auteur et rémunération des ressources ; production des médias ; interfaces et interactivité ; technologies interactives ; services et usages ; localisation d'une production (traduction et adaptation) ; conférences.

Étapes du projet (phasage et versioning) ; choix méthodologiques ; Conduite de projet ; organisation et gestion budgétaire ; cahier des charges ; analyse fonctionnelle ; planification des ressources et des tâches ; observation et étude de cas ; recherches documentaires ; enquêtes ; critères d'évaluation ; outils (pratiques, collaboratifs, d'analyse, de gestion de projet) ; maquettes, pilotes et prototypes ; contrôle qualité ; méthodologie de projet et de mémoire professionnels ; anglais technique.

## Information et communication

Technologies de l'information et de la communication ; systèmes d'information ; communication des organisations : institutions, culture, entreprise (interne et externe) ; production du message ; communication interpersonnelle ; place et rôle des acteurs ; analyse de situations ; construction du sens ; communication visuelle et audiovisuelle ; modèles et standards ; communication écrite et orale ; techniques rédactionnelles ; scénarisation linéaire et interactive.

## Spécialisation 2<sup>e</sup> année

Web Design, Webmarketing, Arts numériques et développement multimédia.

## Projet professionnel

Gestion de projet et présentation devant un jury de spécialistes.

## Mémoire professionnel

Rédaction d'un mémoire problématisé et d'un rapport d'activité professionnelle.

## VOLUME HORAIRE DE LA FORMATION :

Volume horaire global du cursus (correspond au temps présentiel et au temps de travail du candidat) :

SUR LES **1020 H** DE LA FORMATION :

**81 h** — sont destinées à l'enseignement général (notamment l'anglais technique), à la culture, aux enjeux, à l'économie et au droit du multimédia

**68 h** — sont consacrées aux techniques de communication (orale et écrite), de scénarisation, d'écriture interactive et de méthodologie de production de documents

**112 h** — sont axées sur le management d'entreprise et la conduite de projet

**40 h** — sont dédiées à l'architecture à la modélisation des systèmes d'information

**94 h** — portent sur le process, les méthodes et les techniques de production du secteur du web

**100 h** — de projets, en 1<sup>re</sup> année

**200 h** — sur les semestres 2, 3 et 4, sont dédiées aux projets professionnel

**230 h** — (près d'un ¼ du temps), se déroulant aux semestres 2 et 4, sont consacrées au projet professionnel

**45 h** — sont dédiées, le dernier semestre, à la communication orale et méthodologie de mémoire professionnel

**50 h** — sont réservées, au 4<sup>e</sup> semestre, au soutien des étudiants dans la rédaction du mémoire professionnel

La formation en tronc commun de Chef de projet multimédia est complétée par une connaissance des secteurs d'activité. La formation est largement basée sur une pédagogie de projet. Chaque semaine d'application ou de projet est organisée en atelier (workshop en petits groupes), avec des objectifs à atteindre en 5 jours (ou plus).

# DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS CONSTITUTIFS (EC) DE CHAQUE UNITÉ D'ENSEIGNEMENT (UE) :

## UE1 – ENSEIGNEMENT GENERAL (1ER ET 2E SEMESTRES) – 38 HEURES / 3 ECTS

### EC1A – Histoire de l'art et cultures du monde (1<sup>er</sup> semestre) – 8 heures / 1 ECTS

Ce module propose un regard sur les cultures du monde, tout en dressant le panorama de l'histoire de l'art classique et moderne, afin d'en dégager les lignes directrices. L'analyse de mouvements clé de l'art contemporain permet d'en déduire les répercussions directes sur la culture numérique.

### EC1B – Anglais technique (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> semestres) – 30 heures / 2 ECTS

Des cours d'anglais sont dispensés sous une forme vivante (acquisition de vocabulaire lié au management, au multimédia...) et sous forme de mises en situation professionnelles. En fin de module, les étudiants sont capables de présenter un projet en anglais. Le cours vise une compréhension orale, un parlé courant et un parlé technique.

## UE2 – ECONOMIE ET DROIT DU MULTIMÉDIA

(1ER SEMESTRE) – 14 HEURES / 3 ECTS

### EC2A – Culture et enjeux du multimédia (1<sup>er</sup> semestre) – 5 heures / 1 ECTS

Sont analysés les aspects économiques et culturels du web et du mobile, ses répercussions au sein de notre société... Cela permet d'établir l'importance croissante du multimédia dans toute démarche communicante, commerciale ou culturelle, pour s'orienter vers un public nouveau ou de nouvelles cibles.

### EC2B – Droit du multimédia et des affaires (1<sup>er</sup> semestre) – 4 heures / 1 ECTS

Ce module traite de l'encadrement juridique d'un site web, tant au niveau de sa conception, que de sa mise en ligne et du stockage des données personnelles. Il convient, dans un premier temps, d'analyser les relations contractuelles entre le commanditaire et le prestataire de service, le concepteur ou l'administrateur du site et son client. Cette étude permet de passer en revue tous les aspects de ces contrats, à savoir la rémunération, le recours à la sous-traitance, les droits de diffusion ou d'exploitation...

### EC2C – Droit d'auteur et rémunération des ressources humaines

(1<sup>er</sup> semestre) – 5 heures / 1 ECTS

Il est question, dans ce module, du traitement du droit des auteurs et du type d'encadrement juridique des pratiques et des nouveaux usages sur le web, ainsi que des questions de propriété intellectuelle liées aux différents acteurs de la production numérique.

## UE3 – TECHNIQUES DE COMMUNICATION ET D'ÉCRITURE INTERACTIVE (1<sup>ER</sup> SEMESTRE) – 50 HEURES / 6 ECTS

### EC3A – Technologies de l'information et de la communication

(1<sup>er</sup> semestre) – 9 heures / 1 ECTS >

Ce module permet d'appréhender l'histoire et l'évolution du secteur d'activité économique des TIC (voire des TICE, liées à l'enseignement), regroupant les techniques utilisées dans le traitement, la modélisation, la structuration, la transmission et les relations entre informations, aux niveaux de l'informatique, du web, des télécommunications et, plus globalement, du numérique.

### EC3B – Communication orale (1<sup>er</sup> semestre) – 17 heures / 2 ECTS

Prendre la parole pour argumenter, convaincre, exprimer un point de vue particulier, contradictoire, présenter des travaux, réalisations, applications et dispositifs, défendre un projet, soutenir un projet, sont autant d'objectifs de ce module, avant tout destiné à l'affirmation d'une démarche personnelle.

### EC3C – Techniques rédactionnelles (1<sup>er</sup> semestre) – 10 heures / 1 ECTS

Ce module permet d'aborder l'écriture, de la formalisation et progression d'une idée à la retranscription de travaux d'analyse ou de recherche ; d'acquérir des outils techniques et une méthodologie dans la rédaction de différents types de documents ; d'écrire en fonction de la cible et du support de diffusion des contenus ; de traduire un concept ou une information sous différents formats, pour le web, le mobile, les arts numériques... ; de maîtriser la rédaction d'articles, de brèves, de newsletters (lettres d'information), des documents techniques, des dossiers, de cahiers des charges, de spécifications fonctionnelles, techniques et multimédias ; de suivre une méthodologie dans la rédaction d'un mémoire professionnel...

### EC3D – Scénarisation linéaire et interactive (1<sup>er</sup> semestre) – 14 heures / 2 ECTS

L'objectif du module est d'apprendre et pratiquer le scénario linéaire (pour une animation ou un film sans intervention de l'utilisateur permet d'aboutir sur les techniques du scénario interactif : description détaillée de l'application multimédia, des différents parcours possibles et des spécifications multimédias qui les accompagnent en pré-production).

## UE4 – MANAGEMENT D'ENTREPRISE ET CONDUITE DE PROJET

(1<sup>ER</sup> SEMESTRE) – 90 HEURES / 12 ECTS

### EC4A – Organisation et économie des entreprises (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS

Ce module est consacré aux différents aspects de l'organisation, de l'histoire et de la stratégie des entreprises et des modèles économiques qui les sous-tendent, d'analyse des organisations et des marchés, d'objectifs des entreprises, d'information liée aux domaines comptable, de gestion et de financement des entreprises, leur structure financière, leur stratégie marketing/web-marketing, en s'appuyant sur différentes études de cas.

### EC4B – Management des ressources humaines (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS

Dans le cadre de l'organisation de l'entreprise, sont étudiés la gestion des ressources humaines, les politiques salariales, le coût de la sous-traitance et des prestations de service. Il y sera question également de méthode de management, de gestion d'équipe sur un projet, d'efficacité, d'objectif qualité.

### EC4C – Enquête, analyse et problématique (1<sup>er</sup> semestre) – 10 heures / 1 ECTS

Il s'agit d'un module de conception, réalisation et traitement des résultats d'enquêtes, d'analyse des statistiques pouvant déboucher sur des prises de décisions et influencer sur l'orientation d'un projet.

### EC4D – APPROCHE PROJET ET CYCLE DE VIE D'UN PROJET (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS

Ce module démontre l'importance du traitement d'une activité en mode « projet ». Il permet d'étudier le cycle de vie du projet, de l'idée initiale à la mise en exploitation, à la maintenance et à l'évolution des résultats.

**EC4E – Méthodologie de conduite de projet (1<sup>er</sup> semestre) – 16 heures / 2 ECTS**

Ce module s'emploie à apporter aux étudiants une méthodologie dans la gestion et la conduite de leur projet. Il traite des outils à mettre en oeuvre, selon les objectifs recherchés, et du choix des « sentinelles » à positionner ou des « traces » à relever pour permettre au chef de projet de prendre les décisions requises à tout instant du processus de pilotage du projet.

**EC4F – Phasage et versioning (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS**

Le découpage en phases itératives et la gestion des versions successives de l'application sont étudiées au cours de ce module, avec un objectif de maîtrise du processus permettant de conserver une trace des modifications successives apportées à l'application numérique.

**EC4G – Planification et évaluation des actions (1<sup>er</sup> semestre) – 15 heures / 2 ECTS**

Il s'agit d'étudier les méthodes permettant la planification d'objectifs déterminés avec le client, l'évaluation des fonctionnalités implémentées et la distance à parcourir jusqu'à l'atteinte de l'objectif défini.

**EC4H – Outils collaboratifs et de gestion de projets (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS**

Plusieurs outils collaboratifs et de gestion de projet sont étudiés pour permettre au futur Chef de projet multimédia de choisir et adapter ses outils en fonction du type de projet piloté.

**EC4I – Économie d'un projet multimédia (1<sup>er</sup> semestre) – 14 heures / 2 ECTS**

Ce module permet d'aborder l'économie d'un projet multimédia de périmètre raisonnable. Il est un premier pas vers la prise en compte d'un budget et des objectifs possibles, liés à ce budget. Il amène les étudiants à faire des choix et d'apprécier le « juste » poids de tel ou tel aspect du projet, la « juste » place de telle ou telle ressource.

**UE5 – SYSTEMES D'INFORMATION (1<sup>ER</sup> SEMESTRE) – 25 HEURES / 4 ECTS****EC5A – Management et technologie de conception d'application et de système d'information (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS**

Il est question d'aborder les outils et les différentes techniques permettant de piloter, de concevoir, de développer et de faire évoluer toute application ou système d'information.

**EC5B – Architecture de systèmes d'information (1<sup>er</sup> semestre) – 7 heures / 1 ECTS**

Ce module s'attache à l'articulation entre information (traitement et accès) et son stockage, à la relation entre les différentes entités et aux relations établies entre elles, à la structure et à l'organisation générale entre les différents composants du système.

**EC5C – Modélisation des données, modèles et standards (1<sup>er</sup> semestre) – 14 heures / 2 ECTS**

Il s'agit d'analyser et de concevoir l'information contenue dans un système d'information, d'identifier les entités logiques (objets) et les dépendances logiques entre ces entités, d'en faire une représentation abstraite (les données elles-mêmes disparaissant au profit de leur structure, des relations entre elles, de la sémantique).

**UE6 – PRODUCTION MULTIMÉDIA (2<sup>E</sup> SEMESTRE) – 70 HEURES / 7 ECTS****EC6A – Interfaces et interactivité (2<sup>e</sup> semestre) – 10 heures / 1 ECTS**

Ce module est consacré à l'étude des interfaces Homme-machine (IHM), des périphériques d'entrée des données ou de sortie et, plus largement, aux systèmes de captation, d'interaction et de restitution des données. Il s'attache aux approches physiques et au codage des caractères, des images et des sons, ou à la sémantique de la communication (type de données échangées, grammaire utilisée et fonctionnalités mises en oeuvre) et aux protocoles de communication utilisés. Il s'intéresse, plus globalement, à la place de l'utilisateur face à (ou au sein de) un dispositif et aux possibilités d'interaction avec le système.

**EC6B – Typologie et production des médias** (2<sup>e</sup> semestre) – 20 heures / 2 ECTS

Il s'agit de piloter la production des médias, depuis le choix du type de médias en fonction du concept du projet, en passant par les technologies et les formats utilisés, les taux de compression ou les modes de diffusion, jusqu'aux contacts avec les auteurs, les artistes, les acteurs et interprètes, les techniciens et développeurs.

**EC6C – Technologie interactives** (2<sup>e</sup> semestre) – 20 heures / 2 ECTS

Ce module est consacré à la connaissance du panel de technologies à la disposition du chef de projet et de l'artiste numérique, du web designer, du développeur multimédia ou du web marketeur. Elle passe par une pratique des outils, notamment au travers des workshops ou du pilotage et du développement projet de dispositifs numériques ou de systèmes d'information.

**EC6D – Services et usages** (2<sup>e</sup> semestre) – 10 heures / 1 ECTS

Toute production numérique et multimédia doit prendre en compte l'utilisateur final. Le chef de projet doit répertorier les usages, dans les différents domaines liés à l'activité numérique, aux pratiques sur le web et dans divers champs d'application multimédia. Il est en mesure de proposer des services, liés à l'interface de son dispositif (ou système d'information) ou développés au coeur du moteur de l'application.

**EC6D – Localisation d'une production** (2<sup>e</sup> semestre) – 10 heures / 1 ECTS

Dès la conception de l'architecture de toute application à destination transnationale, doit être intégrée la logique de localisation (traduction des textes, interprétation des voix, contextualisation de l'environnement visuel ou sonore, adaptation des médias, mise en oeuvre d'un « kit de localisation » permettant de réunir les détails de la procédure à suivre pour la localisation d'une oeuvre ou d'un produit, et les éventuels fichiers externes ou tables de données à modifier.

**UE7 – PROFESSIONNALISATION** (1<sup>ER</sup> ET 2<sup>E</sup> SEMESTRES) – 150 HEURES / 18 ECTS**EC7A – Modules** (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> semestres) – 100 heures / 12 ECTS**Web Design, Webmarketing, Arts numériques et Développement multimédia**

Un nombre d'heures conséquent est consacré à la connaissance des domaines d'activité du International MASTER in multimedia management est proposée : Web Design, Webmarketing, Arts numériques et Développement multimédia. Au-delà de la connaissance du secteur et de la compréhension du rôle spécifique du chef de projet intervenant dans cette spécialité, il est proposé aux étudiants, au cours des 2 premiers semestres, de suivre globalement les 4 parcours de reconnaissance de ces secteurs d'activités.

**EC7B – 1 Spécialité** (thématique) CHOISIE (2<sup>e</sup> semestre) – 50 heures / 6 ECTS**Web Design, Webmarketing, Arts numériques ou Développement multimédia**

Tout en continuant de suivre l'ensemble des 4 parcours, au second semestre, chaque étudiant s'engage sur une spécialité dans laquelle il se fonde tout au long de cette deuxième partie de la première année, notamment durant les activités de conception et de production (projet professionnel).

**UE8 – PROJET PROFESSIONNEL** (2<sup>E</sup> SEMESTRE) – 70 HEURES / 7 ECTS**EC8A – Conduite de projet professionnel** (2<sup>e</sup> semestre) – 70 heures / 7 ECTS

Plusieurs semaines sont consacrées à la réalisation d'une première application (dispositif numérique ou système d'information). Les projets se font par petits groupes avec une traçabilité du rôle de chaque étudiant afin de permettre une évaluation individualisée.



## UE9 – ENSEIGNEMENT GENERAL (3<sup>E</sup> SEMESTRE) – 21 HEURES / 2 ECTS

### EC9A – Histoire des arts et cultures du monde (3<sup>e</sup> semestre) – 6 heures / 1 ECTS

Il s'agit d'une analyse plus approfondie « des mouvements de l'art contemporain » et de ses icônes. Sont retracées les différences et les convergences culturelles au niveau des courants « planétaires » sur l'architecture, l'image, le son, le multimédia, l'internet ou les arts numériques. L'accent est mis sur « la culture spécifique du contexte par rapport au support ».

### EC9B – Anglais technique (3<sup>e</sup> semestre) – 15 heures / 1 ECTS

Les étudiants sont amenés à traiter des études de cas en anglais, analyser des documents vidéo, suivre des conférences ou décrypter des interviews en anglais... Ils doivent être en mesure de rédiger des synopsis, des fiches éditoriales ou techniques de présentation de leurs oeuvres ou produits.

## UE10 – ÉCONOMIE ET DROIT DU MULTIMÉDIA

(3<sup>E</sup> SEMESTRE) – 8 HEURES / 1 ECTS

### EC10A – Droit d'auteur et droit du multimédia (3<sup>e</sup> semestre) – 8 heures / 1 ECTS

Ce module est axé sur l'étude de la législation directement liée à Internet, ses difficultés d'application, les droits et les « bonnes pratiques » des utilisateurs du Web et de logiciels « libres ». L'objectif de ce module est d'éviter qu'une infraction à la loi ait pour répercussion l'arrêt d'exploitation d'un site Internet et de faire prendre conscience aux futurs chefs de projet des contraintes juridiques liées aux différents supports.

## UE11 – TECHNIQUES DE COMMUNICATION

### ET D'ÉCRITURE INTERACTIVE (3<sup>E</sup> ET 4<sup>E</sup> SEMESTRES) – 63 HEURES / 6 ECTS

#### EC11A – Rédaction de documents techniques (3<sup>e</sup> semestre) – 9 heures / 1 ECTS

Chaque étudiant est amené à systématiquement rédiger notes d'intention, synthèses, documents techniques (plus ou moins denses, en fonction de l'objectif : présentation d'un produit, d'un concept ou d'un dispositif complet), articles ou exposés.

#### EC11B – Scénarisation interactive (3<sup>e</sup> semestre) – 9 heures / 1 ECTS

Les techniques de l'écriture interactive sont particulièrement enseignées et développés auprès des étudiants en formation de Management Multimédia. L'objectif est de faire comprendre, de façon synthétique et explicite, les actions et interactions à générer par les différents acteurs de la production, pour la création d'une oeuvre numérique ou d'un produit multimédia.

#### EC11C – Communication orale (4<sup>e</sup> semestre) – 24 heures / 2 ECTS

Ce module a un double objectif . Le premier est de préparer chaque étudiant à son futur rôle de chef de projet multimédia, à l'encadrement d'une équipe, à la prise de parole en public, à l'argumentation pour l'obtention d'un contrat, d'un partenariat ou d'une subvention, à la présentation des objectifs et des attendus d'une production numérique. Le second objectif est de préparer les étudiants à la présentation devant un jury de professionnels de leur projet applicatif et à la soutenance de leur mémoire.

#### EC11D – Méthodologie de mémoire professionnel (4<sup>e</sup> semestre) – 21 heures / 2 ECTS

L'objectif est d'apporter un éclairage méthodologique, des techniques rédactionnelles ou d'organisation de son plan de travail, aux étudiants devant effectuer des recherches autour d'un thème choisi. Il leur est demandé de faire ressortir une problématique originale, liée à leur projet personnel, de conduire une démarche de pensée basée sur un plan organisant les idées, de construire une dialectique dans le cheminement de leur travail, de rédiger, citer, « sourcer », commenter, dissenter, introduire ou conclure, annexer, indexer, « bibliographier » ou « webo-grapher » leur mémoire professionnel.

## UE12 – MANAGEMENT D'ENTREPRISE ET CONDUITE DE PROJET (3<sup>E</sup> SEMESTRE) – 22 HEURES / 4 ECTS

### EC12A – Méthodologie de conduite de projet (3<sup>e</sup> semestre) – 6 heures / 1 ECTS

Après avoir étudié les méthodes traditionnelles de gestion de projet (analyse du besoin, planification, pilotage des phases du projet, gestion d'équipe, objectifs qualité...), ce module propose d'appréhender les méthodes « agiles » de gestion de projet, plus favorables au respect des objectifs et des délais, avec une équipe plus responsable et dans un rapport de proximité entre commanditaire et prestataire.

### EC12B – Conduite de projet (3<sup>e</sup> semestre) – 4 heures / 0,5 ECTS

Les éléments nécessaires à une bonne conduite de projet sont étudiés afin de permettre aux étudiants de mener à bien leur projet applicatif de fin de international Master et de transformer cette pratique en véritable outil pour les enjeux auxquels il aura à se confronter au cours de sa vie professionnelle de chef de projet multimédia et de responsable des ressources humaines et matérielles.

### EC12C – Gestion de projet (3<sup>e</sup> semestre) – 4 heures / 0,5 ECTS

Ce module s'attache plus particulièrement à la prise en main d'outils de gestion administrative et financière, et de suivi comptable des ressources diverses.

### EC12D – Planification et évaluation des actions (3<sup>e</sup> semestre) – 3 heures / 0,5 ECTS

La conduite et la gestion de projet passent par une anticipation des besoins et des problèmes possibles, une maîtrise du temps nécessaire pour chaque action ou phase de la vie du projet, par le respect des délais et la réactivité pour accompagner toute modification imprévisible ou imprévue.

### EC12E – Outils collaboratifs et de gestion de projet (3<sup>e</sup> semestre) – 2 heures / 0,5 ECTS

Le chef de projet peut s'appuyer sur de nouveaux outils (liés ou non au web 2.0) permettant d'assurer une gestion du projet en étroite collaboration avec le commanditaire, mais surtout les différents acteurs de la conception, du design, de la réalisation, de la production, du développement informatique ou de bases de données, de l'intégration, de la diffusion ou de la maintenance liés aux périodes précédant, accompagnant ou suivant le déroulement du projet principal.

### EC12F – Économie d'un projet multimédia (3<sup>e</sup> semestre) – 3 heures / 1 ECTS

Ce module permet d'aborder l'économie globale d'un projet multimédia, de considérer les critères de choix dans la conduite du projet, d'en appréhender les étapes et les coûts, d'être en mesure de prendre en compte le découpage en phases itératives et la gestion des versions successives de l'application. Il débouche sur la prise en compte d'un budget global.

## E13 – SYSTEMES D'INFORMATION (3<sup>E</sup> SEMESTRE) – 12 HEURES / 2 ECTS

### EC13A – Architecture des systèmes d'information (3<sup>e</sup> semestre) – 6 heures / 1 ECTS

Ce module revient sur l'architecture de systèmes d'information complexes, pour améliorer la structuration, le flux et le traitement des données et identifier différents modèles et outils de développement particulièrement opérationnels.

### EC13B – Modélisation des données, modèles et standards (3<sup>e</sup> semestre) – 6 heures / 1 ECTS

Il s'agit de prendre en main différents outils et modèles de conception et de modélisation des données, tout en étudiant l'évolution et l'usage des différents standards (MCD, UML...).

## UE14 – PRODUCTION MULTIMEDIA (3E SEMESTRE) – 24 HEURES / 3 ECTS

### EC14A – Typologie et production des médias (3<sup>e</sup> semestre) – 8 heures / 1 ECTS

Il s'agit maintenant de traiter la typologie et la production des médias dans une optique d'industrialisation ou de systématisation. Le chef de projet doit à la fois montrer la direction et s'inspirer des méthodes mises en place, dans la brève histoire du Multimédia, par les « chargés de production » des médias. La question de la séparation entre une base de « production » et une base de « diffusion » des médias se pose pour des questions de rationalisation de production et d'optimisation des flux.

### EC14B – Interfaces et interactivité (3<sup>e</sup> semestre) – 4 heures / 0,5 ECTS

En seconde année, ce module est plus nettement orienté autour d'étude de cas et de mise en oeuvre de dispositifs numériques et de systèmes d'information complexes. La place et le rôle de l'interacteur (qui reste l'élément central qui oriente l'évolution des interfaces) s'efface parfois derrière l'artiste numérique et l'oeuvre qu'il expose ou propose (même si l'interacteur est souvent son indispensable compagnon dans l'acte de création).

### EC14C – Technologies interactives (3<sup>e</sup> semestre) – 4 heures / 0,5 ECTS

Ce module s'attache tout particulièrement aux différents types de périphériques de captation et de diffusion numérique. Il les aborde non comme finalité, mais au service d'une démarche créative, artistique, philosophique, voire politique, au coeur de laquelle sont déployés différents dispositifs numériques.

### EC6d – Localisation d'une application (3<sup>e</sup> semestre) – 8 heures / 1 ECTS

Ce module permet de s'attarder sur les questions pointues de localisation d'un dispositif numérique, d'un système d'information, d'une application multimédia ou d'un site web, en prenant en compte un ensemble de recommandations, de pratiques et d'usages, dans la diversité des réalités liées à l'origine et à la culture des différents acteurs.

## UE15 – PROFESSIONNALISATION (3E SEMESTRE) – 150 HEURES / 16 ECTS

### EC15a – 1 Spécialité choisie (3<sup>e</sup> semestre) – 150 heures / 16 ECTS

Web Design, Webmarketing, Arts numériques OU Développement multimédia >

En fin de première année, chaque étudiant peut choisir une nouvelle spécialité, pour sa seconde année de international Master. Il peut ainsi :

suivre, durant 3 trimestres, la même spécialité, changer de choix, à l'issue de la première année, pour une nouvelle orientation, faire le choix « tactique » d'une première spécialité au 2<sup>ème</sup> semestre, complémentaire de la spécialité choisie en seconde année, pour des raisons liées à ses différents objectifs artistiques ou professionnels.

## UE16 – MÉMOIRE PROFESSIONNEL (4E SEMESTRE) – 50 HEURES / 6 ECTS

### EC16A – Rédaction d'un mémoire professionnel (4<sup>e</sup> semestre) – 50 heures / 6 ECTS

En rapport avec la spécialité choisie en fin de 1<sup>ère</sup> année, le mémoire professionnel fait appel aux dispositions de chaque étudiant à rechercher des informations « de terrain », à les problématiser sous une forme originale, à les organiser, les structurer et à les rédiger. Les étudiants respectent la méthodologie présentée durant sa formation par ses enseignants ou d'éventuels conférenciers. Ils peuvent, en cours de première année, tenter d'identifier leur problématique (avec validation auprès de leurs principaux enseignants), afin d'entamer leurs recherches plus en amont, lire les ouvrages indispensables liés à leur thématique puis, en cours de seconde année, approfondir leur travail et rédiger le mémoire.

## UE17 – PROJET PROFESSIONNEL (4E SEMESTRE) – 160 HEURES / 20 ECTS

### EC17A – Conception, conduite, réalisation, production et développement d'un projet professionnel (4<sup>e</sup> semestre) – 160 heures / 20 ECTS

Ce module permet aux étudiants de concevoir un dispositif numérique ou système d'information, en tenant compte des ressources matérielles et humaines disponibles, de l'échange avec les divers acteurs du projet, du calendrier (phases et délais), des partenariats actifs et des contraintes budgétaires. Ils s'appuient sur la rédaction de documents de conception, de scénarisation, de spécification fonctionnelle, de graphisme, de traitement des médias sur les supports différents, de spécification technique. C'est l'occasion, pour le chef de projet, d'encadrer et animer une équipe, d'anticiper les difficultés à venir, de présenter et argumenter les objectifs et la réalisation du projet face au commanditaire ou à la stratégie d'ensemble d'une entreprise cliente. Il met en place une ingénierie de projet et de dispositifs et les présente, en fin de parcours, devant un jury professionnel.

---

[www.campusfonderiedelimage.org](http://www.campusfonderiedelimage.org)