

Licence professionnelle Métiers de l'informatique : applications Web parcours Développeur full stack



- > Domaine : Sciences, Technologies, Santé
- > En formation initiale
- > En formation continue
- > En alternance
- > 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

> Types de contrat d'alternance

- Contrat d'apprentissage
- Contrat de professionnalisation

> Rythme d'alternance

Mensuel : 2 semaines par mois en entreprise et immersion quasi définitive à compter du mois d'avril

S'INSCRIRE

<http://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.



Pierre Courtellemont

> À l'issue de la formation, vous saurez

- Concevoir une production multimédia, application Web ou mobile, dans une démarche UX
 - 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)
 - 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)
 - Réaliser une veille technologique sur un thème émergent
 - Synthétiser cette veille technologique et en faire une restitution
 - Etayer la veille technologique réalisée sur des réalisations pratiques réalistes
 - 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
 - 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
 - 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
 - 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)
 - 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
 - Numériser et échantillonner correctement les images, adopter les bonnes résolutions d'images en fonction de l'application, print ou web
 - Choisir le bon format de fichier en fonction de l'application et du contenu en connaissant les différents schémas de compression des images
 - Utiliser des méthodes de travail collaboratif et calibrer ses périphériques
 - 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
 - Organiser correctement son fichier en vue d'un travail partagé
 - Connaître les étapes de réalisation d'un film (écriture & tournage)
- Développer une production multimédia, un site Web ou une application mobile
 - 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
 - Décrire des traitements simples à l'aide d'un langage de programmation orienté web
 - Comprendre les bases du langage PHP
 - Connaître les boucles de rendu
 - 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
 - Choisir le bon positionnement (float, inline-block, flex) à utiliser
 - Utiliser les différentes propriétés CSS3
 - 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
 - Utiliser les composants du framework
 - 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
 - Réaliser des animations de type cartoon
 - Connaître les techniques de bases de l'animation 2D (squash and stretch, anticipation, amortis...)
 - Connaître les enjeux techniques et les différentes étapes d'une réalisation 3D pour différents supports de diffusion

- Maîtriser les notions de bases de la synthèse 3D (modélisation, surfacing, mise en scène, éclairage, animation, rendu)
- Maîtriser l'intégration d'animations 3D " temps réel " (WebGL) ou " pré calculées " " dans un site web "
- Réaliser une animation 3D simple du type " flying logo "
- Modéliser pour un rendu temps réel, maîtriser le texturing " UVmapping "
- 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
- Adapter les ambitions aux contraintes (temps, objectif)
- 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
- Gérer un projet de l`idée à l'animation
- S'approprier le matériel utilisé dans l'univers de la production audiovisuelle : objectifs, caméras, trépieds, monopodes, éclairages, micros et casques
- Composer une image, cadrer
- Capturer un son dans différentes conditions : intérieur, extérieur, micro Lavalier
- Produire une image correctement exposée, nette et respectant la température de couleur
- Connaître les bases du son pour la vidéo
- Produire des prises de vues de qualité en toute autonomie
- Connaître les étapes (workflow) du montage
- Maîtriser l'interface et les fonctions de bases d'un logiciel de montage virtuel
- Réaliser un montage simple intégrant des transitions et des titrages
- Configurer un projet de montage vidéo : les standards et formats
- Acquérir et organiser en vue d'un montage des sources vidéo, audio et images
- Utiliser les outils de bases du logiciel de montage virtuel
- Utiliser un logiciel de traitement ou de montage audio et appliquer des filtres (débruitage, effets)
- Exporter un projet (format, compression image & son, destination)
- Tester, choisir et utiliser des plugins JS
- Utiliser la librairie jQuery
- Ecrire des programmes qui modifient le DOM en fonction les actions de l'internaute
- Appliquer ces méthodes au sein de pages web générées par un CMS
- 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)
- Mettre en place des tests unitaires
- Construire des webservices en REST
- 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
- 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
- Décrire le contenu et la structure d'une page web simple, en langage HTML

- Déployer une application, mettre en ligne un site, avoir une stratégie de test
 - Connaître les notions de base en référencement
 - Installer le 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
 - 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
 - Ajouter des fonctionnalités à un thème grâce aux "custom post type" et aux "custom taxonomy"
 - 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
 - Personnaliser l'interface d'administration pour un thème
 - Adapter son site web aux différents écrans
 - Adapter son site en respectant les normes d'accessibilité

- Compétences transversales
 - Être autonome dans le travail
 - Faire preuve d'initiative
 - Faire preuve de capacités de recherche d'informations, d'analyse et de synthèse
 - Construire et développer une argumentation
 - 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
 - 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
 - Écrire 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
 - 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 ?

Vous devez candidater ici : à partir de mars 2018

Alternance : l'accès à la licence n'est définitivement acquis que lorsque les candidats attestent de la signature d'un contrat d'apprentissage ou d'un contrat de professionnalisation.

Pour effectuer la formation dans le cadre de l'alternance, il est conseillé au futur apprenti de débiter sa recherche de structure d'accueil dès le mois de mars et d'informer l'Université de l'avancement de ses démarches pour qu'il puisse être accompagné.

📄 PROGRAMME

● obligatoire ■ à choix

> Développement mobile hybride

- Développement mobile hybride encapsulé
- Développement mobile hybride pré-compilé

> Développement web côté serveur

- Développement web coté serveur

> Développement web JS avancé et DevOps

- Développement web JS avancé
- DevOps

> Expérience professionnelle

- Missions en entreprise (APPRENTISSAGE)
- Stage (INITIAL)

> Fondamentaux du web

- Expérience utilisateur (UX) et ergonomie
- Introduction au droit du numérique, bases du référencement

> Gestion de projet

- Méthodologie agile et spécification

> Mise à niveau

- Infographie
- Informatique

> Professionnlisation

- Insertion professionnelle
- LV1 Anglais

> Projet tuteuré

- Projet tuteuré (APPRENTISSAGE)

- **Projet tuteuré (INITIAL)**
- **Système de gestion de contenus (CMS) et PHP**
 - Système de gestion de contenus (CMS) et PHP
- **Technologies web (HTML-CSS)**
 - Technologies web (HTML-CSS)
- **UE au choix**
 - EC à choix
- **Veille**
 - Veille
- **Web design**
 - Web design

➤ 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 24 janvier 2018 16h52min