



# Plaquette du Master Professionnel En Ingénierie des Médias (IM)

## 1 Présentation

Type de Mastère	<input type="checkbox"/> Recherche	<input checked="" type="checkbox"/> Professionnel
Domaine	Informatique / Computer science	
Mention	Informatique : Sciences de l'informatique « Computer Science »	
Parcours (ou spécialité)	Ingénierie des Médias	
Type de formation	<input checked="" type="checkbox"/> Formation Initiale	<input type="checkbox"/> Formation Continue (pas pour mastères recherche)
Alternance	<input type="checkbox"/> Oui	<input checked="" type="checkbox"/> Non
Co-construction	<input type="checkbox"/> Oui	<input checked="" type="checkbox"/> Non
Coopération internationale	<input type="checkbox"/> Oui	<input checked="" type="checkbox"/> Non
Nature de la diplomation	<input checked="" type="checkbox"/> Simple	<input type="checkbox"/> Co-diplomation <input type="checkbox"/> Double-diplomation
Organisation de la formation	<input checked="" type="checkbox"/> Présentielle	<input type="checkbox"/> A distance <input type="checkbox"/> Mixte
CNS (proposée)	Informatique /	

## 2 Métiers visés

Liste des métiers visés :

Le mastère en Ingénierie des médias prépare à 2 compétences principales à savoir :

- Le développement web
- La conception et la création de contenu multimédia

Pour chacune de ces compétences plusieurs métiers peuvent être visés :

Pour la compétence « développement web » les métiers visés sont :

- Développeur web front-end
- Développeur web back-end
- Développeur fullstack
- Webmaster
- Intégrateur web
- Chef de projet digital

Pour la compétence « conception de contenus multimédias » les métiers visés sont :

- UI/UX designer
- Web designer

- **Chef de produits web**
- **Développeur multimédia**
- **Community and social media manager**
- **Digital brand content manager**
- **Référenceur web (SEO, SEA)**
- **Digital manager**
- **Chef de projet digital**

### 3 Objectifs de la formation

#### Objectif général

##### Objectif général :

Le numérique est l'un des secteurs qui recrutent le plus dans le monde, à la fois pour les entreprises du secteur du numérique que pour les organisations traditionnelles qui se digitalisent. L'émergence du commerce en ligne, des smartphones, des réseaux sociaux ou encore l'arrivée du commerce connecté a modifié l'expérience d'achat des consommateurs. Ce qui a créé de nouveaux besoins et de nouveaux métiers pour les entreprises.

Ce master vise à former des étudiants capables de répondre aux nouvelles attentes et exigences de la part des entreprises publiques ou privées en termes de compétences et de spécialités nouvelles qui correspondent aux nouveaux métiers émergents du digital.

#### Objectifs spécifiques

##### Objectifs spécifiques :

##### Pour le métier de « Développement Web », les objectifs spécifiques sont :

- **Réalisation de l'analyse technique d'un besoin exprimé par le client c.à.d. :**
  - Répondre à un cahier des charges élaboré par un chef de projet.
  - Il est possible également de contribuer à sa rédaction, en conseillant sur les aspects techniques que ne maîtrise pas forcément le chef de projet ou le client.
- **Développer des applications pour cela il faut \***
  - **Maîtriser les principaux langages utilisés pour créer des sites ou applications web tels que le HTML, le CSS, le JavaScript, MySQL et le PHP.**
  - **Savoir utiliser les CMS, (logiciels visant à structurer plus facilement et de façon plus automatisée) le contenu d'un site web.**
- **Réaliser les tests et l'écriture des corrections nécessaires**
- **Effectuer la maintenance corrective et évolutive des applications**
  - **Appréhender l'évolution des nouvelles technologies.**

##### Pour le métier de « Concepteur de contenu MM », les objectifs spécifiques sont :

- **Analyser les besoins du client**
- **Crée tout ou partie d'éléments graphiques et visuels** en vue de produire un document imprimé, audiovisuel ou multimédia (livre, plaquette, page web, cd-rom, film d'animation, jeux vidéo, ...) à l'aide d'outils graphiques informatiques

- Se spécialiser dans le traitement d'un ou plusieurs médias (textes, images, son, animation, vidéo, page Internet, ...) entrant dans la composition d'un support de communication MM.
- Traduire un concept ou un script en représentation visuelle
- Modéliser des éléments graphiques
- Définir la composition d'éléments graphiques
- **Animer un site Web**
  - Animer les éléments d'une image (restitution des mouvements image par image, définition des trajectoires)
  - Améliorer le positionnement d'un site web
  - Évaluer l'e-réputation d'un site web
  - Maîtriser la e-réputation d'une entreprise
  -
- **Contrôler la conformité de réalisation d'un projet**
  - Déterminer des actions correctives
- **Coordonner une équipe en vue de la réalisation d'un produit MM complet.**

#### 4 Acquis d'apprentissages (Learning Outcomes)

##### Acquis d'apprentissages :

**A la fin de la formation du parcours « Développement Web », les apprenants doivent être capables d'avoir des :**

##### Connaissances (savoir)

- Algorithmique
- Les principaux langages de développement web
- Architecture Web
- Produits multimédia
- Méthode AGILE (Scrum)

##### Aptitudes (savoir faire)

- Analyser des besoins : il est d'abord nécessaire d'analyser les besoins réels pour le projet ainsi que les solutions techniques adaptées. Cette mission se conclut par la rédaction d'un cahier des charges.
- Concevoir un site, une application avec ses parties front et end : en respectant le cahier des charges. L'architecture (visuelle, technique) est définie ainsi que sa base de données.
- Développer : phase qui consiste à rédiger les lignes de code des différentes parties du site.
- Contrôler la qualité : en effectuant les tests pour s'assurer du bon fonctionnement technique ainsi que de la cohérence visuelle. Les éventuelles erreurs sont corrigées en collaboration avec les webdesigners et autres développeurs avant une mise en production qui précédera le lancement final du site.
- Assurer le support technique en cas de dysfonctionnement ou encore pour effectuer des mises à jour
- Assurer l'activité de veille pour être au courant des évolutions des outils et technologies existants (langages, frameworks, etc.) mais aussi des nouveautés en termes de tendances et de bonnes pratiques.

**Attitude (savoir être)**

- Être très rigoureux
- Être autonome
- Avoir une solide culture web et des tendances internet
- Être polyvalent
- Avoir une grande capacité d'écoute (notamment pour comprendre les besoins des clients)
- Avoir un bon relationnel
- S'adapter rapidement aux évolutions de son environnement
- Être réactif

**A la fin de la formation du parcours « Conception de contenu MM », les participants doivent être capables de :**

**Connaissances (savoir) :**

- Techniques de storytelling - communication narrative
- Techniques d'infographie
- Chaîne graphique
- Référencement naturel (SEO)
- Référencement web
- Techniques d'animation web
- Rédaction de contenu web
- Search Engine Marketing (SEM)
- Webmarketing
- Marketing des réseaux sociaux
- Community management
- Règlement Général européen sur la Protection des Données (RGPD)
- Logiciels d'édition multimédia
- Logiciel de conception et analyse d'enquête
- Outils de web analyse - web analytics

**Aptitudes (savoir faire)**

- Analyser les besoins du client
- Présenter un projet à des clients ou à des collaborateurs
- Traduire un concept ou un script en représentation visuelle
- Définir un concept créatif en fonction du support choisi
- Définir les modalités d'un projet avec son commanditaire
- Piloter un projet
- Coordonner les différentes étapes d'un projet
- Mettre à jour une documentation technique
- Traiter les demandes d'internautes
- Réaliser des enquêtes et des sondages en ligne
- Animer une communauté web
- Contrôler les échanges au sein des communautés d'internautes
- Analyser des échanges communautaires en ligne

- Analyser des dysfonctionnements et des difficultés techniques de connexion au site ou d'utilisation des services par les internautes
- Appliquer les règles de diffusion de l'information et de la communication
- Alimenter des réseaux sociaux
- Mettre en œuvre des règles de diffusion, de communication de l'information et de contenu d'un site
- Analyser le trafic d'un site web

#### **Attitudes (savoir être)**

- Montrer une attitude positive envers l'adoption des nouvelles technologies
- Être créatif et prendre systématiquement des initiatives pour réaliser ses idées créatives
- S'engager activement et être responsable dans la mise en œuvre du projet pour atteindre les objectifs fixés
- Démontrer une capacité à travailler à la fois individuellement et en équipe

## **5 Conditions d'accès à la formation**

#### **Nature du diplôme requis :**

##### **Pour l'accès au M1 :**

- **Les étudiants titulaires d'une licence en « communication multimédia » ou équivalent**
- **Les étudiants titulaires d'une licence en « informatique multimédia » ou équivalent**

##### **Pour l'accès en M2 :**

- **Les étudiants ayant validé le S1 et S2 du M1 en Ingénierie des médias**
- **Les étudiants ayant validé le M1 d'un mastère équivalent après étude du dossier par la commission du mastère.**

##### **Autre (à préciser) :**

- Sélection sur dossier :
- Des connaissances en informatique (algorithmique, programmation, bases de données, création de sites web, etc.) sont nécessaires,
- Des connaissances en arts et multimédias (traitement d'images, traitement du son, création d'animation 2D/3D, traitement vidéographique, UI design etc.) sont nécessaires,
- Un très bon niveau en langue (français et anglais) est requis,
- Un entretien peut être programmé,
- Un portfolio des travaux réalisés est demandé.

## **6 Programme de la formation**

### Semestre 1

Code	Unité d'enseignement	Nature de l'UE	Élément constitutif d'UE (ECUE)	Volume horaire semestriel				Crédits		Coefficients		Régime d'examen	
				C	TD	TP	Projet	ECUE	UE	ECUE	UE	Contrôle continu 40%	Régime mixte 60%
IM1	Développement Multimédia 1	Unité Obligatoire	Algorithmique et programmation	21	0	21		4	6	2	3	DS	Examen
			Programmation OO	14	7	0		2		1		Activités	Examen
IM2	Architecture Multimédia	Unité fondamentale	Bases de données	21	21	0		4	6	2	3	DS	Examen
			Architecture de développement web et mobile	14	7	0		2		1		Activités	Examen
IM3	Interface Utilisateur	Unité fondamentale	Méthodologie de création interactive	21	0	21		4	6	2	3	Projet	Projet
			Gestion de projet (PMP)	14	7	0		2		1		DS	Examen
IM4	Veille Multimédia	Unité fondamentale	Intégration Web avancée	21	0	21		4	6	2	3	Projet	Projet
			Veille et exploitation de technologies innovantes	14	7	0		2		1		Projet	Projet
IM5	Communication Multimédia 1	Unité Transversale	Théories de l'Infocom.	21	21	0		4	6	2	3	Examen	Examen
			Compétences linguistique	14	7	0		2		1		Activités	Examen
<b>Total</b>	<b>=</b>		<b>315</b>	<b>175</b>	<b>77</b>	<b>63</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>15</b>		

## Semestre 2

Code	Unité d'enseignement	Nature de l'UE	Élément constitutif d'UE (ECUE)	Volume horaire semestriel				Crédits		Coefficients		Régime d'examen	
				Cours	TD	TP	Projet	ECUE	UE	ECUE	UE	Contrôle continu	Régime mixte
IM5	Stratégie digitale 1	Unité fondamentale	Marketing digital	21	0	0		3	7	1,5	3,5	DS + activités	Projet
			Outils de gestion de contenu Web	7	0	14		2		1		Activités	Projet
			Techniques de référencement (1)	14	7	0		2		1		DS	Exam
IM6	Développement Web 2	Unité fondamentale	Développement Web Back end (1)	21	0	21		3	7	1,5	3,5	DS	Projet
			Développement Web front end (1)	21	0	21		4		2		DS	Projet
IM7	Interface utilisateur 1	Unité fondamentale	Sémiotique du design multimédia	21	0	10,5		4	6	2	3	DS	Exam
			Data visualisation	14	7	0		2		1		Activités	Projet
IM8	Interface utilisateur 2	Unité fondamentale	UX Design et design thinking	21	0	21		4	6	2	3	Activités	Projet
			Initiation au développement Mobile	14	0	7		2		1		DS	Examen
IM9	Communication Multimédia 2	Unité transversale	Techniques de communication	14	7	0		2	4	1	2	Activités	Examen
			Droit de l'Internet, de la propriété intellectuelle et RGPD	14	7	0		2		1		DS	Examen
<b>Total</b>				<b>= 304,5</b>	<b>182</b>	<b>28</b>	<b>94,5</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	

### Semestre 3 : Développeur Web

Code	Unité d'enseignement	Nature de l'UE	Élément constitutif d'UE (ECUE)	Volume horaire semestriel			Projet	Crédits		Coefficients		Régime d'examen	
				Cours	TD	TP		ECUE	UE	ECUE	UE	Contrôle continu 40%	Régime mixte 60%
DW1	Développement Web 2	Unité fondamentale	Développement Web front end 2	21	0	21		4	6	2	3	DS	Projet
			Conception orientée objet	14	7	0		2		1		DS	Examen
DW2	Développement Web «3	Unité fondamentale	Développement Web back end 2	21	0	21		4	7	2	4	DS	Projet
			Déploiement et sécurisation des solutions Web	21	0	10,5		3		2		DS	Examen
DW3	Développement Mobile	Unité fondamentale	Développement mobile	21	0	21		4	7	2	3	DS	Projet
			Programmation orientée objet	14	7	0		3		1		DS	Examen
DW4	Développement Multimédia 2	Unité fondamentale	Méthodologie Agile (Scrum)	21	0	21		4	6	2	3	DS	Projet
			Projet tutoré	14	7	0		2		1		Projet	Projet
DW5	Projet professionnel	Unité transversale	Start up et innovation	14	7	0		2	4	1	2	Projet	Projet
			Séminaires (Quality / Testing ...)	14	7	0		2		1		DS	Projet
<b>Total = 304,5</b>				<b>175</b>	<b>35</b>	<b>94,5</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>15</b>		



## Semestre 4 : Développeur Web

### M2 en Ingénierie des Médias : Parcours Développeur Web

<b>Université : La Manouba</b>	<b>Établissement : ISAMM</b>	<b>Mastère</b>	<b>Professionnel</b>	<b>Ingénierie des Médias</b>
<b>Domaine de formation : Informatique multimédia</b>		<b>Mention</b>	<b>Développeur Web</b>	

Code	Unité d'enseignement	Nature de l'UE)	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume horaire semestriel				Crédits		Coefficients		Régime d'examen	
				Cours	TD	TP	Autres	ECUE	UE	ECUE	UE	Contrôle continu	Régime mixte
MM-MEM	STAGE (14 semaines)	Fondamentale							30		15	Soutenance	
<b>Total</b>								30		15			

### Semestre 3 : Concepteur de contenu multimédia

Code	Unité d'enseignement	Nature de l'UE	Élément constitutif d'UE (ECUE)	Volume horaire semestriel				Crédits		Coefficients		Régime d'examen	
				Cours	TD	TP	Projet	ECUE	UE	ECUE	UE	Contrôle continu 40%	Régime mixte 60%
CCM1	Stratégie digitale 2	Unité obligatoire	Web Mastering	14	7	0		2	6	1	3	Projet	Examen
			Stratégie éditoriale et community Management	14	7	0		2		1		Projet	Projet
			Techniques de référencement Web 2	14	7	0		2		1		Projet	Examen
CCM2	Analyse Web	Unité obligatoire	Architecture Transmédia	21	0	21		4	6	2	3	Projet	Projet
			Data Analysis	21	0	0		2		1		Projet	Examen
CCM3	Production Multimédia	Unité obligatoire	création de contenu audiovisuel	21	14	7		4	6	2	3	projet	Projet
			Design de contenu interactif	14	7	0		2		1		Projet	Projet
CCM4	Projet professionnel	Unité obligatoire	Projet tutoré	14	7	0		2	6	1	3	Projet	Projet
			Start up et innovation	14	7	0		2		1		Projet	Projet
			Techniques de communication	14	7	0		2		1		Projet	Examen
CCM5	Techniques MM	Unité optionnelle	Game design	14	7	0		2	6	1	3	Projet	Projet
			Technique de création 2D/3D	14	7	10,5		4		2		Projet	Projet
<b>Total = 304,5</b>				<b>189</b>	<b>77</b>	<b>38,5</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>15</b>		

## Semestre 4 : Concepteur de contenu multimédia

### M2 en Ingénierie des Médias : Parcours Concepteur de contenu multimédia

Université : La Manouba	Établissement : ISAMM	Mastère	Professionnel	<b>Ingénierie des Médias</b>
Domaine de formation : Informatique		Mention	Concepteur de contenu multimédia	

Code	Unité d'enseignement	Nature de l'UE)	Élément constitutif d'UE (ECUE)	Volume horaire semestriel				Crédits		Coefficients		Régime d'examen	
				Cours	TD	TP	Autres	ECUE	UE	ECUE	UE	Contrôle continu	Régime mixte
MM-MEM	STAGE (14 semaines)	Fondamentale							30		15	Soutenance	
<b>Total</b>									30		15		

---