UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTÉ

BUT2/BUT3 - MMI : Création numérique - Classique et alternance

BUT Métiers du multimédia et de l'internet

Niveau de diplôme
BAC +3

ECTS
180 crédits

Durée
3 années, 6 semestres

Langues d'enseignement
Français

Présentation

Le BUT MMI forme des généralistes de la communication numérique avec des compétences pluridisciplinaires, capables de participer aux différentes étapes d'un projet allant du besoin exprimé à la conception d'une stratégie pertinente, tenant compte du message à communiquer et des technologies à utiliser.

Dans le cadre de l'émergence constante de nouveaux produits multimédia, du renouvellement des stratégies de communication et de l'apparition de nouvelles technologies, les solutions numériques intègrent de plus en plus d'innovations.

Le parcours Création Numérique du BUT MMI aborde les aspects de la communication au service du point (graphisme) et de l'audiovisuel.

Objectifs

Le BUT MMI vous permet d'acquérir des compétences variées comme de :
• Comprendre les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique
• Concevoir une réponse stratégique pertinente
• Exprimer un message pour informer et communiquer
• Développer pour le web et les médias numériques
• Entreprendre dans le secteur du numérique

Le BUT MMI représente 2600h de formation réparties en 6 semestres.
Au moins 50% des heures sont consacrées aux enseignements pratiques et aux mises en situations professionnelles, dont 600h consacrées aux projets tutorés.

Chaque année vous intégrez une agence multimédia étudiante pour réaliser :
des projets créatifs encadrés par des professionnels. Vous pourrez par exemple gérer une exposition d'œuvres multimédia avec :
• la réalisation des œuvres (code, audiovisuel, graphisme)
• le déploiement de la communication autour de l'événement (plaquettes, affiches, teaser, réseaux sociaux...)
• l'organisation de l'exposition
des projets professionnalisants pour répondre aux besoins de clients réels. Ainsi vous pourrez notamment réaliser un site web, des supports graphiques, audiovisuels ou une campagne de communication digitale….

Dimension internationale

Vous avez la possibilité de passer un semestre ou une année dans une université partenaire à l'étranger.

Les atouts de la formation

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 28 avril 2025

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION
Liberté
Égalité
Fraternité

• Des équipements spécifiques pour réaliser les Travaux Pratiques et projets avec logiciels adaptés (logiciels Affinity Photo, Designer, ProTools..) : plateau de tournage vidéo, studio d'enregistrement, équipements pour développer des objets connectés (imprimantes 3D, cartes programmables, composants électroniques et shields dédiés)
• Des événements multiples avec des partenaires professionnels : expositions d'œuvres multimédia et rallye vidéo.
• Des semaines de workshop dédiées au développement web, motion design, web design et stratégie de communication de contenus.
• De nombreux partenaires professionnels et intervenants impliqués dans l'accompagnement des étudiants.

Actions de professionnalisation :

- 8 semaines de stage en 2ème année pour découvrir les métiers en entreprise, au sein d'une institution/collectivité/ association, de tous secteurs d'activité
- 14 semaines de stage en 3ème année pour le parcours création numérique
- Alternance en 3ème année pour bénéficier d'une expérience professionnelle rémunérée tout en étant formé

Organisation

Date de début de la formation : 1ère quinzaine de septembre

Date de fin de la formation : 2ème quinzaine de juin

Stage
Intitulé : Stage BUT2

Année d'études : BUT2

Nature du stage : Obligatoire

Période : Mai

Période : Juin

Durée : 8 semaines

Lieu du stage : En France ou à l'étranger

Exemple de missions

Nos étudiants stagiaires sont capables de gérer un projet de site web, de réaliser des flyers, affiches, logos ou vidéos, de mettre en forme des contenus pour le web (image, texte et audiovisuel), de mener un projet multimédia ou événementiel.

Alternance

Modalité d'alternance

Le BUT MMI est obligatoire en alternance en 3ième année. Bénéficiez d'une expérience professionnelle et d'une rémunération tout en étant formé.

Alternance
Année d'études : BUT3

Type de contrat alternance : Contrat d'apprentissage

Type de contrat alternance : Contrat de professionnalisation

Rythme d'alternance

Sept à mai : 2/ 3 semaines par mois en entreprise
Mi-juin à août : 100% en entreprise

Durée : 12 mois

Exemple de missions

Scientifiques, créatifs et autonomes, nos étudiants en 3ème année de BUT MMI peuvent en alternance, gérer vos problématiques de :

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 28 avril 2025

* Création et réalisation de contenus multimédia
* Gestion de projets évènementiels ou multimédia

Modalités des projets tutorés

De nombreux projets de groupe (3 à 5 étudiants) sont proposés : projet print graphisme, projet développement de site avec base de données, création d'un site vitrine, réalisation d'une œuvre multimédia intéractive

Admission

A qui s'adresse la formation ?

Dans la limite des places disponibles, le recrutement en BUT MMI sur une année N est ouvert aux BUT MMI d'année N-1 venant d'autres MMI de France. En effet, la formation est extrêmement pluridisciplinaire (sciences exactes, humaines et créatives), rendant alors anecdotique le recrutement d'autre types de diplômes (BTS ou autres filières de BUT par exemple).

Le recrutement se fait via une commission d'admission qui étudie le dossier académique, le profil et le projet du candidat. Un entretien individuel peut être proposé.

La plateforme pour postuler est eCandidat **à partir du 15 mai.**

Attendus de la formation

COMPÉTENCES GÉNÉRALES
- Avoir une culture générale de bon niveau : s'informer sur les questions d'actualité, s'intéresser aux nouvelles technologies, et aux tendances du numérique,
- Avoir une maîtrise du français permettant de communiquer à l'écrit et à l'oral de façon adaptée, de comprendre un énoncé, de l'analyser et de rédiger une solution,
- Avoir une connaissance suffisante de l'anglais permettant de progresser pendant la formation : échanger à l'oral, lire et comprendre un texte, répondre aux questions écrites et orales,
- Savoir mobiliser ses connaissances et développer un sens critique et raisonné,
- Être capable d'évoluer dans un environnement numérique et détenir des connaissances de base en bureautique.

COMPÉTENCES TECHNIQUES ET SCIENTIFIQUES
- Avoir un intérêt pour les techniques associées à la communication numérique (culture scientifique, conception et programmation Web),
- Avoir une curiosité et de l'intérêt pour la création de site web, réalisations de vidéos, animation d'un réseau social,
- Avoir un usage courant d'Internet et du numérique,
- Savoir mobiliser ses connaissances pour répondre à une résolution de problème,
- Savoir élaborer un raisonnement scientifique/logique structuré et adapté à une situation.

QUALITÉS HUMAINES
- Avoir une première réflexion sur son projet professionnel,
- Avoir l'esprit d'équipe et savoir s'intégrer dans les travaux de groupe via les projets et les travaux pratiques,
- Avoir le sens pratique, être attentif et rigoureux,
- Montrer son intérêt et sa motivation dans les matières relevant de la technique et/ou de la créativité (programmation, audiovisuel, communication, graphisme, etc.),
- Savoir s'impliquer et s'organiser dans ses études (ou gérer sa charge de travail) pour fournir le travail nécessaire à sa réussite en autonomie.

Et après

Poursuites d'études à l'USMB

• Licence Information-communication

• Licence Informatique

Poursuite d'études

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 28 avril 2025

Écoles privées ou publiques de Graphisme, Commerce, Ingénieurs, Arts... et de Développement Web (Gobelins, HETIC, IMAC)

Poursuite d'études à l'étranger

Une poursuite d''étude à l'International, notamment vers des destinations privilégiées au Canada, Roumanie, Belgique

Métiers visés et insertion professionnelle

Vous pourrez travailler dans des secteurs et des structures variés : agence de communication, développeur de logiciels, société de production vidéo, service communication, de collectivités ou d'associations...

Les diplômés du BUT MMI deviennent :
• Concepteur de contenus web
• Assistant chef de projet Web
• Chargé de communication digitale
• Infographiste
• UX-UI designer
• Développeur web
• Motion designer

Infos pratiques

Contacts

Responsable pédagogique

Gregory Houzet

Gregory.Houzet@univ-savoie.fr

Secrétariat pédagogique

Secrétariat MMI

04 79 75 81 62

Scolarité administrative

Scolarité IUT Chambéry

04 79 75 81 76

scol-iut-chy@univ-smb.fr

Campus

Le Bourget-du-Lac / campus Savoie Technolac

En savoir plus

Visitez notre site web

https://www.iut-chy.univ-smb.fr/

Téléchargez la plaquette

https://www.iut-chy.univ-smb.fr/wp-content/uploads/BUT_MMI_IUT_CHAMBERY.pdf

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 28 avril 2025

UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

Programme

BUT2 - MMI : Création numérique

Semestre 3

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
RES301 Anglais	MODULE		5h	10h	
RES302 Anglais renforcé	MODULE		5h	5h	
RES303 Design d'expérience	MODULE	3h	6h	6h	
RES304 Culture numérique	MODULE		12h	3h	
RES305 Stratégie de communication et marketing	MODULE	1,5h	4,5h	9h	
RES306 Référencement	MODULE	1,5h	3,5h	10h	
RES307 Expression, communication et réthorique	MODULE		10h	5h	
RES308 Ecriture, multimédia et narration	MODULE		9h	6h	
RES309 Création et design interactif	MODULE	1,5h	3h	10h	
RES310 Culture artistique	MODULE	4,5h	4,5h	10h	
RES311 Audiovisuel et motion design	MODULE		10h	10h	
RES312 Développement front et intégration	MODULE		15h	20h	
RES313 Développement back	MODULE		10h	10h	
RES314 Déploiement de services	MODULE		10h	10h	
RES315 Représentation et traitement de l'information	MODULE		10h	10h	
RES316 Gestion de projet	MODULE		10h	5h	
RES317 Economie, gestion et droit du numérique	MODULE		15h		
RES318 Projet personnel et professionnel	MODULE		10h	5h	
SAE301 Semaines du web (maquette et développement)	MODULE	6h	24h	27h	
SAE302 Créer des supports numériques et graphiques pour la communication et l'organisation d'un événement	MODULE	3h	5h	10h	
SAE303 Concevoir visualisations données pour web, un support animé et une application intéractive	MODULE		4,5h	39h	

Semestre 4

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
RES401 Anglais	MODULE		10h		

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 28 avril 2025

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION
Liberté
Égalité
Fraternité

RES402 Economie, gestion et droit du numérique	MODULE		15h	
RES403 Design d'expérience	MODULE		15h	
RES404 Expression et communication	MODULE		10h	
RES405 Gestion de contenus spécialisés	MODULE		10h	
RES406 Développement Front	MODULE		5h	10h
RES407 Développement Back	MODULE		19,5h	
RES408 Déploiement de services	MODULE		10h	5h
SAE401 Créer une campagne de communication visuelle	MODULE	3h	15h	
SAE402 Produire du contenu multimédia	MODULE	3h	15h	
SAE403 Stage	MODULE	1,5h		
SAE404 Démarche portfolio	MODULE		10h	

BUT3 - MMI : Création numérique - Alternance

Semestre 5

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
RES501 Anglais	MODULE		12h		
RES502 Management et assurance qualité	MODULE	6h	9h		
RES503 Entrepreneuriat	MODULE	7,5h	6h		
RES504 Projet Personnel et Professionnel	MODULE	1,5h	15h		
RES505 Définir une direction artistique	MODULE	4,5h	49,5h		
RES506 Création numérique	MODULE	6h	61,5h		
RES507 Ecriture, multimédia et narration	MODULE	28,5h	39h		
SAE501 Créer par/pour le numérique	MODULE	10,5h	49,5h		
SAE502 Démarche portfolio	MODULE	6h			

Semestre 6

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
RES601 Entrepreneuriat	MODULE		12h		
RES602 Création numérique interactive	MODULE		9h		
SAE601 Alternance	MODULE				
SAE602 Démarche portfolio	MODULE		9h		

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 28 avril 2025