

Libellé : Communication Digitale et Webmastering
(Com2Web)

Libellé	ECTS	Semestre	CM	TD	TP	CTDI	TPDE	total	1/2 jours terrain	mois de stage	heures de projet	UE à choix ?	Compétences attendues (à renseigner pour chaque UE et module)	Bloc de compétences (indiquer à quel bloc ces compétences sont rattachées)
UE0 module d'adaptation	0	5	0	18	18			36						
Acquérir les bases du multimédia		5		18	18							Oui pour FI	Acquérir les bases en XHTML, CSS, CMS Infographie	Concevoir des supports de communication multimédia
UE1 Maîtriser la gestion de projet multimédia	2	5	0	18	6			24						
Méthodologie de gestion de projet		5		12									Maîtriser la méthodologie de gestion de projet	Maîtriser la gestion de projet multimédia
Outils de gestion de projet		5		6	6								Maîtriser les outils de gestion de projet	
UE2 Concevoir un site internet	6	5	6	66	78			150						
Infographie - webdesign		5		18	24								Concevoir et créer des images et des visuels via des logiciels de création graphique	Concevoir un site internet
Ergonomie et interfaces: l'expérience utilisateur			6	12	6								Réaliser un audit ergonomique de site web	
Outils d'intégration web - CMS		5		18	24								Concevoir une maquette graphique d'un site et l'intégrer	
Langages web		5		18	24								Savoir développer des interfaces dynamiques	
UE3 Gérer la communication sur supports numériques	7	5	0	42	36			78						
Référencement		5		6	12								Maîtriser le référencement naturel et payant	Gérer la communication sur supports numériques
Conception d'une stratégie de communication		5		6									Concevoir une stratégie de communication sur le web	
Veille et e-reputation		5		6	12								Effectuer de la veille et surveiller la réputation en ligne	
Rédaction web		5		6	12								Rédiger et intégrer du contenu web et concevoir une ligne éditoriale	
Community Management		5		18									Gérer et animer une communauté en ligne	
UE4 Comprendre les enjeux du numérique	4	5	24	0	0			24						
Socio-économie et culture de l'internet		5		12									Se forger une culture de l'internet et son évolution	Appréhender les enjeux du numérique
Droit du numérique		5		6									Maîtriser les règles du droit appliqué au numérique (droits d'auteurs, à l'image...)	
Communication des organisations		5		6									Concevoir des outils de communication pour faciliter la collaboration en interne et externe	
UE5 Mettre en place une stratégie marketing et e-commerce	7	5	10	40	52			102						
e-commerce, e-tourisme, e-business		5	10	10	10								Maîtriser les principes économiques et marketing des domaines e-commerce, e-tourisme, e-business	Mettre en place une stratégie marketing et e-commerce
Marketing sur le web et sur mobile		5		14	20								Etre capable de concevoir et de mettre en œuvre une stratégie marketing en ligne	
Mesures du web et reporting		5		6	12								Maîtriser les outils statistiques de fréquentation et d'usages et rédiger des rapports synthétiques	
Introduction au marketing		5		10	10								Connaître les principes généraux du marketing	
UE6 Valoriser ses acquis professionnels	4	5	0	6	30			36						
Anglais professionnel		5			18								Communiquer en anglais auprès des différents acteurs impliqués (collaborateurs, clients, cibles...) dans un registre adapté au numérique	Construire son projet professionnel
Accompagnement à l'insertion professionnelle		5			12								Concevoir et communiquer un projet professionnel	
Entrepreneuriat		5		6									Identifier les démarches administratives de la création d'entreprise et les innovations dans le secteur du numérique	
SPORT		6												
UE7 Projet tutoré	10	6									150h			
UE8 Stage	20	6		8						3,5				