

→ Candidature en Licence Pro

- Sur internet : www.unicaen.fr/iutcherbourgmanche application Candiweb
- Une seule date de rentrée : septembre

→ Statuts possibles

Vous êtes étudiant :

- Contrat de professionnalisation
- Contrat d'apprentissage
- Statut étudiant

Vous êtes salarié d'entreprise :

- Plan de formation Entreprise
- Congé individuel de formation (CIF ou CFP pour les fonctionnaires)
- Période de professionnalisation

Vous êtes demandeur d'emploi :

- Contrat de professionnalisation
- Autres financements (Pôle Emploi, Région)

→ Lieu de formation

IUT Cherbourg Manche, site de Saint-Lô

Département Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI)

Témoignage

Séverine Pessin

→ Assistante qualifiée de conservation du patrimoine
Conseil général de la Manche - Direction des sites et musées
Responsable des fours à chaux du Rey, musée et château
de Regnéville-sur-mer

J'ai intégré la licence pro D2PC dans le cadre de la formation continue. En tant que responsable d'un musée et de deux sites patrimoniaux, il m'apparaissait nécessaire de me spécialiser dans les nouvelles technologies, afin de pouvoir les appliquer à la médiation culturelle. L'objectif est de diversifier les supports de médiation et de mise en valeur du patrimoine en s'adaptant à tout type de public.

L'enseignement varié de cette formation me permet aujourd'hui, après avoir réintégré mon poste, de développer des outils multimédias pour les expositions, de travailler sur de la scénographie 3D. Actuellement, dans le cadre d'un appel à projet de numérisation des collections lancé par le ministère de la culture et auquel participent 3 stagiaires de licence D2PC, j'interviens en tant que chef de projet sur la numérisation 2D et 3D des collections maritimes départementales, la création d'un site internet pour la diffusion des collections numérisées, et l'élaboration des contenus.

Les nouvelles compétences acquises pendant la licence m'ont permis d'élargir mon champ d'action tout en répondant aux nouvelles exigences des publics et des professionnels de la culture.



→ Renseignements

IUT Cherbourg Manche

120 rue de l'Exode - 50000 Saint-Lô

Service scolarité : 02 33 01 45 11 - iut.cherbourg.scolarite@unicaen.fr

Bureau relations entreprises : 02 33 01 45 26 - iut.cherbourg.entreprises@unicaen.fr

www.unicaen.fr/iutcherbourgmanche

LP

Développement et Protection

du Patrimoine Culturel

Réalité virtuelle et Formation multimédia

D2PC



Licence Professionnelle → Bac +3

Ouverte aux étudiants, salariés
et demandeurs d'emploi

Mettre en valeur le Patrimoine par les nouvelles technologies

La protection et la mise en valeur de notre patrimoine, la multiplication des projets culturels, l'activité touristique, l'intérêt porté par les populations à leur mémoire, génèrent une demande importante des collectivités et des professionnels pour des diplômés sachant utiliser les Technologies de l'Information et de la Communication numériques au service de la culture.

Il s'agit de mettre à disposition du public sur des écrans ou des bornes interactives des animations muséographiques telles que des reconstitutions ou des visites virtuelles en infographie tridimensionnelle (3D). Il s'agit aussi de permettre aux enseignants et aux particuliers d'accéder en ligne, ou sur CD-Rom, à des documents à forte valeur pédagogique, sur le patrimoine culturel.



Formation en partenariat avec la Maison de la Recherche en Sciences Humaines et les UFR d'Histoire et de Sciences de l'Homme de l'université de Caen Basse-Normandie



www.unicaen.fr/iutcherbourgmanche



→ Objectifs

Former en 1 an des assistants chefs de projet dans les domaines de :

- **La production multimédia appliquée au patrimoine**
- **L'infographie 3 D**
- **La FOAD** (Formation Ouverte A Distance)

Faciliter l'insertion professionnelle des diplômés par l'implication de partenaires issus de la profession dans la formation.

→ Emplois

A l'issue de la licence D2PC, le diplômé postulera sur des emplois d'assistant chef de projet multimédia ou de gestionnaire de systèmes multimédia dans :

- **Les secteurs du patrimoine, de la culture et du tourisme**
- **Les secteurs industriels, médicaux et ludiques utilisant fréquemment dans de nombreuses applications, la réalité virtuelle.**

→ Compétences développées

En plus des compétences liées à la réalité virtuelle ainsi qu'à la création de supports multimédia, les diplômés auront une bonne connaissance de l'informatique, des réseaux de diffusion et des bases de données documentaires. Ils seront entraînés à réfléchir de manière approfondie à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, du point de vue des enjeux et des stratégies, tant au niveau des contenus que de la mise en œuvre des systèmes et des supports de diffusion.



→ Publics concernés

Etudiants, vous êtes titulaire d'un Bac +2 du type :

DUT : Info, Infocom, SRC/MMI

BTS : Communication Visuelle, Cinéma d'animation, Design graphique, Design d'espace, Design de communication, espace et volume, Tourisme

L2 : Arts, Histoire, Sciences et technologies

Formation européenne de niveau III dans les mêmes spécialités.

La formation continue est l'une des pierres angulaires de la LP : elle permet aux salariés désireux d'évoluer dans leur carrière une remise à niveau ou une réorientation de leur profession par l'acquisition de nouvelles compétences.

Salarié ou demandeur d'emploi, vous êtes titulaire de l'un des diplômes cités ci-dessus ou vous justifiez d'une expérience professionnelle significative en rapport avec la formation.

→ Contenu de la formation

Elle est organisée en 7 Unités d'Enseignement (UE).

Premier semestre : 16 semaines en centre de formation (450 h).

Second semestre : Projet tuteuré et stage en entreprise.

■ UE0 : Adaptation (110 h)

- **Mathématiques pour l'image**
- **Infographie**
- **Introduction au patrimoine**
- **Outils multimédia-HTML**
- **Outils multimédia-Flash**
- **Communication multimédia**

■ UE1 : Culture esthétique contemporaine (90 h)

- **Art et esthétique multimédia**
- **Histoire de l'Urbanisme**
- **Architecture des bâtiments**
- **Etudes de sources**
- **Méthodologie de projet**
- **Anglais**

■ UE2 : Culture technique et multimédia (90 h)

- **Ecriture et scénarisation multimédia**
- **Production multimédia**
- **Production audiovisuelle**
- **Système d'information et bases de données multimédia**
- **Numérisation 3D**

■ UE3 : Système de formation multimédia (80 h)

- **Ergonomie et interface utilisateur**
- **Outils multimédia à destination de la FOAD**
- **Psychologie de l'apprentissage**

■ UE4 : Réalité virtuelle et patrimoine (80 h)

- **Gestion du patrimoine, bases de données patrimoniales**
- **Synthèse d'images 3D**
- **Réalité virtuelle**

■ UE5 : Projet tuteuré (150 h) : réalisation en autonomie d'un produit multimédia ou de réalité virtuelle.

■ UE6 : Stage en entreprise (14 semaines) : mise en application et approfondissement des compétences acquises dans le centre de formation.

