

Projet tutoré S2

Composante
Institut universitaire de technologie d'Angoulême

Présentation

Description

Développer un projet technique de production multimédia et, ou internet.

Développement des compétences relationnelles et de l'autonomie dans le travail.

Mise en oeuvre des méthodes de conduite de projet.

Conduire en équipe un projet d'envergure professionnelle mettant en oeuvre la transversalité des connaissances techniques, technologiques et générales de la spécialité.

Objectifs

Être capable de :

- animer une réunion, conduire un projet, construire un budget, gérer des ressources, appliquer les techniques de management, définir une stratégie de communication, travailler en équipe, formaliser un processus de gestion de projet,
- justifier une démarche ainsi que des choix esthétiques et techniques, appliquer le droit de l'information, de la propriété intellectuelle et du droit à l'image,
- s'autoformer à de nouveaux outils, logiciels, technologies, être autonome et faire preuve d'initiative,
- exploiter les compétences acquises ou en cours d'acquisition dans les autres modules,
- synthétiser l'information et la restituer sous forme écrite et/ou orale,
- mettre en oeuvre une démarche d'intelligence économique : veille, enquête de terrain (benchmarking).

Heures d'enseignement

Projet tutoré S2

Projet tutoré

15,75h

Pré-requis obligatoires

Le projet doit avoir une envergure réaliste pour mettre en oeuvre l'ensemble des activités, des tâches et des contraintes de la conduite d'un projet industriel ou de service, à savoir :

- constitution d'une équipe ; répartition et planification des tâches ; gestion du temps et des délais ;
- utilisation d'outils de gestion de projet ;
- analyse comparative de diverses solutions techniques et technologiques ;
- rédaction documentation, mémoire, cahier des charges ;
- présentation orale soutenue par un support multimédia adapté.

Il peut porter sur :

- la conception et développement d'un site web dynamique, d'un projet audiovisuel ou d'un produit multimédia (application mobile, visite virtuelle, installation numérique, réalité augmentée, jeu vidéo) ;
- l'organisation d'un événement ou d'une campagne de communication pluri-média.

Il nécessite la constitution d'une équipe projet de 4 à 8 étudiants. L'accompagnement est assuré par l'équipe pédagogique, éventuellement complétée par un intervenant professionnel. La phase de réalisation n'est pas une fin en soi à ce stade.

Modules PPP, stage.

Développement web, programmation, production audiovisuelle, infographie, réalisation multimédia, documentation, TIC, autonomie, initiative, relation client, analyse des besoins, cahier des charges, équipe.