UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER 3

DICOPRO

FORMATIONS COMPÉTENCES MÉTIERS

#2

NUMÉRIQUE

INTERNATIONAL

ÉDUCATION FORMATION RECHERCHE PRÉPA CONCOURS

SANITAIRE & SOCIAL

AMÉNAGEMENT & TERRITOIRES

MANAGEMENT RESSOURCES HUMAINES COMMUNICATION

CULTURE ARTS MÉDIAS

SCUIO-IP ORIENTATION, INSERTION | SUFCO FORMATION CONTINUE

SOMMAIRE

Les chiffres clés de l'Université Paul-Valéry p.4

DiCoPro : du Diplôme aux Compétences Professionnelles p.5

Le numérique en France, en Occitanie et à l'Université Paul-Valéry p.6

Conception & création numériques p.8

Data, science des données & programmation p.10

Communication, journalisme & documentation numériques p.12

DiCo Pro



LES CHIFFRES CLÉS DE L'UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER 3

20 600 étudiants
dont **3 900** internationaux

1 350 personnels
1 210 intervenants extérieurs

108,7 M€ de budget

3 sites principaux
Montpellier - Paul-Valéry
Montpellier - Saint-Charles
Béziers - Centre Du Guesclin

1 fondation

1 réseau alumni

270 diplômes de tous niveaux :
DUT (bac + 2), Licence,
Licence professionnelle (bac+3)
Master (bac +5)
Doctorat (bac +8)
Diplôme d'université (formation courte spécialisée)

250 manifestations scientifiques et culturelles chaque année

34 associations étudiantes

Données 2019



DU DIPLÔME AUX COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

La diversité de l'offre de formation de notre université est un atout scientifique et pédagogique. Elle s'inscrit dans la stratégie de l'établissement qui vise à développer des formations adossées à la recherche et qui permettent la professionnalisation progressive des étudiants. Elle répond également à l'ambition de développer une politique volontaire d'ouverture à la formation continue, à la reprise d'études des salariés ou des demandeurs d'emploi, et d'amplification de l'apprentissage.

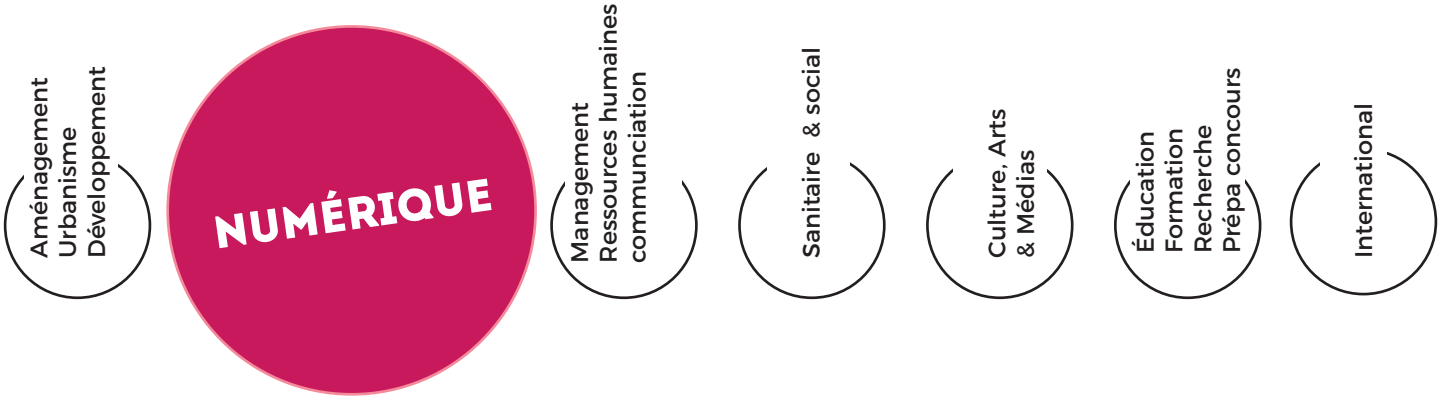
Le catalogue des formations DiCoPro, du Diplôme aux Compétences Professionnelles, entend rendre plus lisible notre offre de formations pour les acteurs du monde socio-économique. Il vient compléter et valoriser les autres dispositifs mis en œuvre par l'université pour concourir à une meilleure insertion des diplômés et qui se traduit par un taux d'insertion supérieur à la moyenne nationale : professionnalisation des cursus de la licence au doctorat, formation continue, apprentissage, développement de l'entrepreneuriat étudiant, réseau des anciens. Cette réussite, nous la devons à la synergie forte qui s'est créée entre l'université et le monde socio-économique et que nous entendons entretenir et amplifier.

Organisé à partir de 7 grands secteurs d'activité, DiCoPro permet de présenter les formations en montrant quelles compétences sont acquises par nos étudiants, quels types de missions ils peuvent exercer lors d'un stage mais aussi à quels types de métiers ou de carrières la formation peut les conduire. Les 7 grands secteurs du DiCoPro sont les suivants :

- Aménagement et territoires
- Culture, arts et médias
- Éducation, formation, recherche, prépa concours
- International
- Management, ressources humaines et communication
- Numérique
- Sanitaire et social

La synthèse qui vous est présentée ici met en lumière la richesse de notre offre de formation dans le secteur du Numérique. Nous souhaitons qu'elle vienne nourrir nos actuels partenariats et fasse naître de nouveaux projets qui entrent en résonance avec les évolutions de notre société et les besoins en emploi.

Patrick Gilli
Président de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3



EN FRANCE

Le périmètre du secteur numérique est difficile à délimiter, la numérisation de l'économie est une lame de fond qui transforme profondément la grande majorité des emplois et l'organisation générale du travail. Le numérique fait référence à l'interconnexion croissante des hommes et des machines, à la robotique, à l'internet des objets, à l'intelligence artificielle, au big data, à l'impression 3D, aux plates-formes en ligne… Au-delà des évolutions technologiques, c'est aussi un phénomène civilisationnel qui nécessite une compréhension et un accompagnement profond des pratiques individuelles et sociales. Le secteur couvre donc les métiers technologiques du numérique mais également les nouveaux métiers d'accompagnement et de gestion des pratiques du numérique (community manager, médiateur numérique, data scientist...).

Avec 130 000 entreprises et 700 000 salariés, le secteur est en forte croissance (3% par an) et révolutionne tous les autres secteurs d'activité qui voient leurs besoins en compétences évoluer. Les besoins en recrutement sont multiformes mais se concentrent néanmoins sur le niveau bac+5. Le secteur est le premier en termes de recrutement de femmes ingénieures et c'est aussi dans le numérique que les femmes trouvent le plus facilement un emploi. Dans ce secteur, l'acquisition et l'adaptation des compétences apparaissent comme un enjeu majeur, aussi bien pour les entreprises que pour les salariés. Les compétences requises ne cessent d'évoluer et la formation tout au long de la vie permettra aux organisations et aux salariés de trouver une réponse à cette nécessaire adaptation.

EN OCCITANIE

Avec ses deux métropoles labellisées « French Tech », la région Occitanie place le numérique au coeur de son économie. Elle ambitionne même de devenir la première "Fab Région" de France.

Elle peut s'appuyer, pour cela, sur de nombreux atouts :

- près de 10 000 entreprises du secteur numérique, représentant 52 500 emplois ; à cet égard, 83% des emplois du secteur sont des contrats à durée indéterminée (CDI).

- un cluster d'entreprises numériques, Digital 113, qui fédère près de 400 entreprises de la filière numérique en Occitanie, soit 1,2 Md € de chiffre d'affaires et 17 000 emplois.

Les secteurs de l'édition de logiciels, la programmation informatique, la fabrication d'équipements, le conseil, les télécommunications, le cloud computing, les jeux vidéo sont particulièrement forts et présents dans notre région.

Sources :
La fabrique de l'Industrie - OPIIEC (Observatoire paritaire des métiers du numérique, de l'ingénierie, des études et conseil et de l'événement) - CEREQ - ONISEP - Syntec Numérique - Région Occitanie

LE NUMÉRIQUE À L'UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY

Des formations orientées vers 3 grands domaines d'activité...

Conception & création numériques

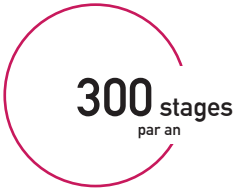
Data, science des données & programmation

Communication, journalisme & documentation numériques

... dans lesquels se répartissent

1 Diplôme d'Université (DU)
4 Licences professionnelles (bac+3) et 1 Licence partenariale
10 Masters (bac +5)





2/3 dans le secteur privé (entreprises, associations)
1/3 dans le secteur public (État, collectivités territoriales, sociétés d'économie mixte...)
1 **stage** sur 2 réalisé dans le département de l'Hérault

PAS DE SIRI SANS LINGUISTE, PAS DE GPS SANS GÉOGRAPHE !

Les Humanités ont un rôle essentiel à jouer dans le cadre de la transformation numérique. Au-delà de la maîtrise de la technologie, les professionnels formés à l'Université Paul-Valéry sont capables de :

- mobiliser le numérique au service de la culture, des arts, de la citoyenneté et de la société ;
- comprendre et anticiper les usages et détournements des technologies pour développer des produits adaptés ;
- proposer une réflexion éthique, prospective et critique sur la société numérique.

ARTS PLASTIQUES

- (LP) (M) Jeux vidéo
- (M) Pratiques plastiques contemporaines

HUMANITÉS NUMÉRIQUES

- (M) Médiation numérique et ingénierie pédagogique

INFORMATION, COMMUNICATION

- Communications numériques et organisations (M)
- Communication publique, associative et culturelle (M)

MÉTIERS DU LIVRE ET DE L'ÉDITION (M)

TECHNIQUES DU SON ET DE L'IMAGE

- Concepteur audiovisuel et nouveaux médias (LP)

CLIQUER SUR CHAQUE DIPLÔME POUR DÉCOUVRIR LES COMPÉTENCES ET LES MÉTIERS

ARTS PLASTIQUES
GÉOMATIQUE

(LP) LICENCE PROFESSIONNELLE
(M) MASTER
(DU) DIPLÔME D'UNIVERSITÉ

UFR1 - FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE
ITIC - INSTITUT DES TECHNOSCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

CONCEPTION & CRÉATION NUMÉRIQUES

GAME-LEVEL DESIGNER

GRAPHISTE

WEBDESIGNER

GRAPHIC USER DESIGNER

INGÉNIEUR E-LEARNING

MÉDIATEUR CULTUREL NUMÉRIQUE

CONCEPTEUR DE SERIOUS GAMES





Portrait de diplômée
Aurélie Reynier
Co-fondatrice d'une microentreprise de conseil en e-learning

Après un Master de Médiation numérique et ingénierie pédagogique, Aurélie crée son entreprise de conseil en e-learning. Elle intervient dans la formation de formateurs à l'utilisation de la classe virtuelle. Elle travaille actuellement à la mise en place d'un parcours de formation hybride comprenant des temps de formation traditionnels combinés avec une série de webinaires.

TABLEAUX EN 3D AU MUSÉE FABRE

Qui n'a jamais rêvé de pénétrer dans l'univers d'un tableau ?
Grâce au Caméra Mapping, les visiteurs du Musée Fabre ont pu explorer et se promener à l'intérieur de plusieurs œuvres. Nos étudiants de Licence Pro. les ont modélisées manuellement pour reproduire la 3D.
vimeo.com/groups/lprocanm/videos



Portrait de diplômée
Suzanne Rault
Game designer et infographiste chez Wanadev, agence de réalité virtuelle

« Je participe à la création de jeux et d'expériences de réalité virtuelle surtout dans l'avant-projet en réalisant des art works et des schémas. Mes dessins servent aussi à la conception de models 3D pour l'expérience. Pendant ma licence pro. «Concepteur audiovisuel et nouveaux médias», j'ai approfondi mes connaissances dans la 3D, dans la création scénario, dans le sound design, dans l'étude de projet transmédia, dans la prise de vue et la programmation. Je suis capable de créer un univers transmédia avec un vrai parti pris artistique.»

DATA, SCIENCE DES DONNÉES & PROGRAMMATION

ARTS PLASTIQUES
(LP) (M) Jeux vidéo

(DU) DATA ANALYST

(DU) DATA PROCESSING

(DU) DATA SCIENTIST

(M) GÉOMATIQUE

INFORMATION, DOCUMENTATION

Management et valorisation de l'information numérique (M)

MÉTIERS DE L'INFORMATION

Dispositifs de gestion et de diffusion de l'information numérique
(LP)

MIASHS

Mathématiques et Informatique Appliquées aux Sciences Humaines et Sociales (M)

CLIQUER SUR CHAQUE DIPLÔME POUR DÉCOUVRIR LES COMPÉTENCES ET LES MÉTIERS

ARTS PLASTIQUES
GÉOMATIQUE

(LP) LICENCE PROFESSIONNELLE
(M) MASTER
(DU) DIPLÔME D'UNIVERSITÉ

- UFR1 - FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE
- UFR3 - FACULTÉ DES SCIENCES HUMAINES ET DES SCIENCES DE L'ENVIRONNEMENT
- UFR6 - FACULTÉ - ÉDUCATION ET SCIENCES POUR LES LETTRES, LANGUES, ARTS, SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
- ITIC - INSTITUT DES TECHNOSCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

DATA, SCIENCE DES DONNÉES & PROGRAMMATION

DATA SCIENTIST

INGÉNIEUR BIG DATA

INGÉNIEUR SIG

GÉOMATICIEN

DÉVELOPPEUR



Portrait de diplômée
Elisa Belmain
Chargée de mission SIG à la Direction du Digital de Gares & Connexions, groupe SNCF

«Mes missions sont la modélisation des gares principales pour l'analyse des flux de voyageurs à l'intérieur de la gare, la création de cartes à la demande, le développement d'un projet de portail cartographique interne et l'échange avec les différents métiers de la branche pour répondre à leurs besoins de cartes.»



Portrait de diplômé
Jimmy Lavaure
Cartographe chez Elements à Montpellier

«Je suis responsable du développement des SIG au sein d'une jeune start-up dans les énergies renouvelables : Éléments. J'ai structuré et crée un SIG basé sur le «binôme» PostGIS/QGIS. Ensuite j'administre des bases de données, fais de la veille de données et réalise des études spatiales plus ou moins complexes en lien avec les énergies renouvelables et le territoire. Je produis des cartes pour gérer et présenter nos projets. Je réalise également des audits de territoire pour définir le potentiel éolien ou photovoltaïque.»



Portraits croisés
Florian Lock-Fat et Kevin Des Courieres
Data Scientists en apprentissage (Master MIASHS) chez Twin Solutions
Après une année d'expérience chez Orange pour Florian et Volvo pour Kevin, ils mettent en application leurs apprentissages de Master et d'alternance pour créer des Web Applications et des Dashboards personnalisés et adaptés aux besoins de visualisation de leurs données. Les outils et méthodes utilisés sont issus des dernières avancées en statistique pour réaliser des analyses exploratoires, descriptives et prédictives.

COMMUNICATION, JOURNALISME & DOCUMENTATION NUMÉRIQUES

INFORMATION, COMMUNICATION

- (M) Communications numériques et organisations
- (M) Communication publique, associative et culturelle

INFORMATION, DOCUMENTATION

- (M) Gestion de l'information et médiation documentaire
- (M) Management et valorisation de l'information numérique

MÉTIERS DE LA COMMUNICATION

Relations presse & relations médias (LP)

MÉTIERS DE L'INFORMATION

Dispositifs de gestion et de diffusion de l'information numérique (LP)

MÉTIERS DU LIVRE ET DE L'ÉDITION (M)

SCIENCES DU LANGAGE

Communication, médias, médiations numériques - École Supérieure de Journalisme de Montpellier (CMM - ESJM) (L)

CLIQUER SUR CHAQUE DIPLÔME POUR DÉCOUVRIR LES COMPÉTENCES ET LES MÉTIERS

ARTS PLASTIQUES
GÉOMATIQUE

(LP) LICENCE PROFESSIONNELLE
(M) MASTER
(DU) DIPLÔME D'UNIVERSITÉ

- UFR1 - FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE
- UFR5 - FACULTÉ DES SCIENCES DU SUJET ET DE LA SOCIÉTÉ
- ITIC - INSTITUT DES TECHNOSCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

COMMUNICATION JOURNALISME & DOCUMENTATION NUMÉRIQUES

COMMUNITY MANAGER

CHARGÉ DE COMMUNICATION

ÉDITEUR

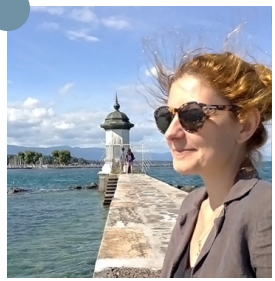
LIBRAIRE

RÉDACTEUR WEB

CONSULTANT & ANALYSTE WEB

JOURNALISTE

DOCUMENTALISTE WEB

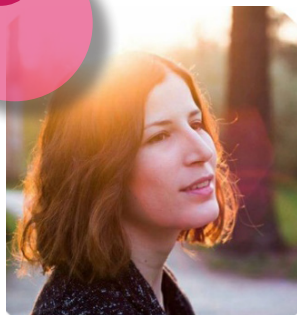


Portrait de diplômée
Aude Stadelmann
Architecte de l'information pour une filiale d'EDF

En tant qu'architecte de l'information, Aude a pour mission de :

- créer des produits documentaires adaptés aux besoins de l'entreprise,
- gérer la documentation interne en construisant des banques de données et logiciels de gestion,
- impulser et coordonner la politique d'archivage numérique des documents clés de l'entreprise.

Pour mener à bien ses missions, elle s'appuie sur sa formation de Master Information-Documentation.



Portrait de diplômée
Audrey Brahimi
Chargée du développement de projets numériques à l'Opéra Orchestre de Montpellier

« Après mon Master Information Communication, j'ai multiplié les missions auprès de divers acteurs culturels de la ville (Festival Radio France, Cinemed, hTh - CDN...), jusqu'à mon arrivée à l'Opéra Orchestre en 2016 en tant que Chargée du développement de projets numériques. Je conçois des dispositifs de médiation numérique et des supports de communication tels que des reportages vidéos, ateliers musicaux et pédagogiques sur tablettes tactiles... Je propose également de nouveaux partenariats avec les acteurs numériques de la Ville et de la Région, et développe un projet de plateforme en ligne pour offrir à nos publics une nouvelle expérience de nos spectacles.»

VIDEOS ET APPLI INTERACTIVES
MASTER INFORMATION-COMMUNICATION

En partenariat avec le HCEfh (Haut Conseil à l'Égalité entre les Hommes et les Femmes), les étudiants de Master info-com ont créé des vidéos interactives et des propositions d'interfaces web/mobile sur le thème des stéréotypes sexistes au travail, à l'école, dans la sphère publique ou dans la sphère privée.

ILS PARTICIPENT ET CONTRIBUENT AU SUCCÈS DE NOS FORMATIONS...







































Université Paul-Valéry
Montpellier 3

Route de Mende
34199 Montpellier Cedex 5

site web : dicopro.univ-montp3.fr
dicopro@univ-montp3.fr