

PROCEDURE A SUIVRE

1. Le candidat transmet à l'employeur le « **pack entreprise** ».
2. L'employeur contacte son OPCO afin de vérifier les modalités et le niveau de prise en charge de la formation.
3. **L'employeur complète la fiche d'engagement** avec précision, et la retourne par mail (adresses mentionnées en haut de la fiche d'engagement) pour validation des missions par le responsable pédagogique.
4. Dès validation de la fiche d'engagement, le CFA transmet à l'employeur la convention de formation à signer ainsi que le CERFA pré-rempli pour la partie Formation et sa notice.
5. L'employeur renvoie au CFA par mail :
 - o la convention de formation signée et visée
 - o et le contrat d'apprentissage CERFA signé par les deux parties (l'employeur et le salarié)
6. Dès réception des documents ci-dessus, le CFA vise le CERFA et le renvoie à l'entreprise.



Au plus tard dans les 5 jours suivant la conclusion du contrat, l'employeur doit déposer le contrat d'apprentissage CERFA accompagné de la convention de formation conclue avec le CFA à son [opérateur de compétences \(OPCO\)](#) **pour valider sa prise en charge financière. Les transmissions se réalisent par voie dématérialisée.**

L'OPCO statue sur la **prise en charge financière** dans un délai de **20 jours** à compter de la **réception** de l'ensemble des **documents**.

Autres démarches de la responsabilité de l'employeur :

- Effectuer la **Déclaration Préalable à l'Embauche** (DPAE) auprès de l'URSSAF au plus tard 8 jours après la date du début du contrat. <https://www.due.urssaf.fr/declarant/index.jsf>
- Faire passer une **visite médicale d'embauche**.
- Nommer obligatoirement un maître d'apprentissage pour **encadrer l'alternant**.
 - ① **Des pièces justificatives pourront être demandées** (titre ou diplôme du MA, expérience professionnelle, fiche médicale, autorisation de travail pour les étrangers)
- Conserver une copie intégrale du dossier et donner une copie du contrat au jeune dès le démarrage.

REMUNERATION DE L'ALTERNANT - Base du SMIC au 1^{er} janvier 2022 : 1603,12 € brut

LE CONTRAT D'APPRENTISSAGE

- L'entreprise s'engage à verser un **salaire mensuel** à l'apprenti qu'il soit en entreprise ou en centre de formation.

L'apprenti bénéficie d'une rémunération variant en fonction de son âge ; en outre, sa rémunération progresse chaque nouvelle année d'exécution de son contrat. Le salaire minimum perçu par l'apprenti correspond à un pourcentage du Smic ou du SMC (salaire minimum conventionnel de l'emploi occupé) pour les 21 ans et plus.

Année du contrat	Salaire minimum en % du SMIC		
	de 18 à 20 ans	De 21 à 25 ans	26 ans et plus
1 ^{ère} année	43%	53%*	100%*
2 ^{ème} année	51%	61%*	100%*
3 ^{ème} année	67%	78%*	100%*

* ou du salaire minimum conventionnel de l'emploi occupé s'il est plus favorable que le SMIC

La rémunération des apprentis en 2^{ème} année de BUT, en Licence Professionnelle et 2^{ème} année de Master correspond à une deuxième année de contrat. [Décret n° 2020-373 du 30 mars 2020 \(JO du 31.3.20\)](#), art. 1



Avant de conclure un contrat d'apprentissage, renseignez-vous sur les règles prévues dans la convention collective ou dans l'accord spécifique appliqué dans votre entreprise.

En effet, des minima de rémunération plus élevés peuvent être prévus. N'hésitez pas à vous rapprocher des acteurs de l'apprentissage : OPCO ou chambre consulaire.

<https://travail-emploi.gouv.fr/formation-professionnelle/formation-en-alternance-10751/contrat-apprentissage>

GÉNÉRALITÉS

En cas d'absence non-justifiée de l'alternant (entreprise et centre de formation), l'employeur est en droit de faire une retenue sur salaire.

i Ce document doit obligatoirement être signé par tous les partenaires avant mise en place du contrat et retourné à : Courriel : minica.panchetti@iut-tarbes.fr ou philippe.marrast@iut-tarbes.fr Copie à : formation.continue@iut-tarbes.fr
IMPERATIVEMENT AVANT LA RENTREE

1. L'APPRENTI

NOM et Prénom : Date de naissance :

E-mail : Tél. (portable) :

2. L'ENTREPRISE

Raison sociale :

Adresse :

CP : VILLE :

Activité de l'entreprise :

SIRET : Code NAF : Effectif du site :

Code IDCC obligatoire :

OPCO (Opérateur de Compétences) :

Nom du Responsable des Ressources Humaines :

E-mail : Tél. :

Nom du contact administratif pour la mise en place du contrat :

E-mail : Tél. :

3. LE CONTRATType de contrat : ☐ CDD ☐ CDI Dates du contrat : Du au**Fin du contrat : doit inclure la date de la soutenance**

Nom du maître d'apprentissage : Poste occupé :

E-mail : Tél. :

Missions confiées à l'apprenti (Vous pouvez joindre une fiche descriptive plus détaillée) :**4. LA FORMATION (informations utiles pour renseigner le contrat)**Ets de formation responsable : **CFA de l'Université Toulouse III - Paul Sabatier MFCA - 31062 TOULOUSE Cedex 9**N° SIRET de l'organisme de formation : **193 113 842 00010**N° UAI de l'établissement : **0312499Y**Code du diplôme : **250 320 52**Fiche RNCP : **29971**Dates de la formation : **Du 05/09/2022 au 03/07/2023****5. LE FINANCEMENT**Les contrats conclus depuis le 1er janvier 2020 sont financés par les OPCO sur la base des niveaux de prise en charge définis annuellement par la branche professionnelle dont relève l'entreprise. ([Référentiel France Compétences](#))

Pour plus de précisions concernant le montant de prise en charge de la formation, veuillez contacter votre OPCO.

Dans le cadre de sa politique partenariale, le conseil d'administration de l'université Toulouse 3 Paul Sabatier a décidé lors de sa séance du 13 décembre 2021 que les conventions de formation seraient établies au montant de prise en charge financé par l'OPCO.

Ainsi, il ne sera pas facturé de reste à charge à l'entreprise.

6. CONTACTS UNIVERSITAIRES

Responsable formation : Philippe MARRAST

philippe.marrast@iut-tarbes.fr

Tél. : 06 76 81 64 40

Responsable formation : Minica PANCHETTI

minica.panchetti@iut-tarbes.fr

Tél. : 05 62 44 64 40

Secrétariat pédagogique : Nathalie FORT

licence.miami@iut-tarbes.fr

Tél. : 05 62 44 64 40

Contact contrat d'apprentissage : Patricia CARDON

formation.continue@iut-tarbes.fr

Tél. : 05 62 44 64 54

A..... le.....

Signature et Cachet de l'entreprise**Signature Responsable Formation IUT**

Semaine	Dates			ENTREPRISE	I.U.T.	Remarques
35	29-août-22	au	2-sept.-22			<i>Début du contrat 29-août</i>
36	5-sept.-22	au	9-sept.-22			<i>Rentrée Universitaire 5-sept</i>
37	12-sept.-22	au	16-sept.-22			
38	19-sept.-22	au	23-sept.-22			
39	26-sept.-22	au	30-sept.-22			
40	3-oct.-22	au	7-oct.-22			
41	10-oct.-22	au	14-oct.-22			
42	17-oct.-22	au	21-oct.-22			
43	24-oct.-22	au	28-oct.-22			
44	31-oct.-22	au	4-nov.-22			
45	7-nov.-22	au	11-nov.-22			
46	14-nov.-22	au	18-nov.-22			
47	21-nov.-22	au	25-nov.-22			
48	28-nov.-22	au	2-déc.-22			
49	5-déc.-22	au	9-déc.-22			
50	12-déc.-22	au	16-déc.-22			
51	19-déc.-22	au	23-déc.-22			
52	26-déc.-22	au	30-déc.-22			
1	2-janv.-23	au	6-janv.-23	2-janv.-23		<i>Reprise des cours le 3 janvier</i>
2	9-janv.-23	au	13-janv.-23			
3	16-janv.-23	au	20-janv.-23			
4	23-janv.-23	au	27-janv.-23			
5	30-janv.-23	au	3-févr.-23			
6	6-févr.-23	au	10-févr.-23			
7	13-févr.-23	au	17-févr.-23			
8	20-févr.-23	au	24-févr.-23			
9	27-févr.-23	au	3-mars-23			
10	6-mars-23	au	10-mars-23			
11	13-mars-23	au	17-mars-23			
12	20-mars-23	au	24-mars-23			
13	27-mars-23	au	31-mars-23			
14	3-avr.-23	au	7-avr.-23			
15	10-avr.-23	au	14-avr.-23			
16	17-avr.-23	au	21-avr.-23			
17	24-avr.-23	au	28-avr.-23			
18	1-mai-23	au	5-mai-23			
19	8-mai-23	au	12-mai-23			
20	15-mai-23	au	19-mai-23			
21	22-mai-23	au	26-mai-23			
22	29-mai-23	au	2-juin-23			
23	5-juin-23	au	9-juin-23			
24	12-juin-23	au	16-juin-23			
25	19-juin-23	au	23-juin-23			
26	26-juin-23	au	30-juin-23			
27	3-juil.-23	au	7-juil.-23			<i>Soutenance 3 Juillet</i>
28	10-juil.-23	au	14-juil.-23			
29	17-juil.-23	au	21-juil.-23			
30	24-juil.-23	au	28-juil.-23			
31	31-juil.-23	au	4-août-23			
32	7-août-23	au	11-août-23			
33	14-août-23	au	18-août-23			
34	21-août-23	au	25-août-23			
35	28-août-23	au	31-août-23			

Licence Professionnelle MIAMI

Mention Métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web

Parcours Médias Interactifs et Applications Mixtes Immersives

Public visé

Tous publics

Prérequis

Bac+2 (BTS, DUT, L2, ...)

Niveau BAC avec expérience professionnelle et validation des acquis professionnels (VA-85)

Jury d'admission sur dossier après entretien individuel.

Objectifs

Former des diplômé(e)s dans le domaine des médias interactifs et des applications immersives. L'étudiant(e) sera à même de concevoir et de mettre en place ces dispositifs et applications en maîtrisant différents environnements logiciel, le matériel et en ayant les bases techniques pour valoriser leurs productions sur différents supports de communication.

Cette formation permet d'obtenir un diplôme de l'Enseignement Supérieur niveau 6 (anciennement niveau II), inscrit au RNCP (Fiche N° 29971- <https://certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/29971>)

Compétences visées :

- Analyser des besoins et préconiser une solution technique ou scénaristique en identifiant et en prenant en compte des contraintes techniques, économiques, esthétiques et d'usage
- Concevoir et réaliser une application immersive, en respectant les exigences et évolutions en matière d'ergonomie, de design et d'usages
- Maîtriser les différents langages de programmation et plateformes de développement
- Elaborer, planifier et mettre en œuvre des plans de tests, incluant les tests utilisateurs, les tests fonctionnels et non fonctionnels tout en suivant les bonnes pratiques en vigueur
- Réaliser des créations audio-visuelles depuis la scénarisation du projet jusqu'à la phase de post-production à l'aide de logiciels dédiés selon les bonnes pratiques en vigueur
- Choisir et mettre en œuvre un environnement numérique de travail collaboratif permettant l'organisation des équipes de production pluridisciplinaires
- Gérer la documentation technique et fonctionnelle du projet, et assurer la veille technologique
- Concevoir, réaliser et mettre en œuvre des scénarios et des narrations immersives multimédia
- Concevoir et mettre en œuvre une stratégie de communication et de valorisation numérique et visuelle de l'application immersive à l'aide d'une charte graphique et d'un plan de communication globale
- Optimiser la visibilité sur le web en améliorant le référencement d'un site, en choisissant les plateformes et médias sociaux adéquats tout en respectant les règles WAI/W3C
- Mettre en œuvre une méthodologie afin de mener à bien la gestion de projets multimédia impliquant différents acteurs (prestataires, commanditaires, intervenants...)
- Choisir les outils du management en fonction des particularités de chaque projet web (Diagramme de Gantt, méthode AGILE...)
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, en français et dans au moins une langue étrangère auprès des différents acteurs impliqués (collaborateurs, clients, cibles...)

Lieu de formation

- Département MMI - IUT de TARBES – 1 rue Lautréamont – 65000 TARBES

Déroulement de la formation

- De Septembre à Juin
- 450 h de formation théorique + 150 h de projet tutoré (sauf pour les alternants qui l'effectuent en entreprise) + 12 à 16 semaines de stage en entreprise (sauf pour les alternants).
- Formation en continu ou en alternance

Equipe pédagogique

Responsables pédagogique : Minica Panchetti, Philippe Marrast

Email : minica.panchetti@iut-tarbes.fr, philippe.marrast@iut-tarbes.fr

Enseignants chercheurs (30%), enseignants (20%) et professionnels qualifiés ayant une activité en lien avec les contenus de la formation (50%).

Mise en place d'un comité de pilotage de la Licence Professionnelle, incluant usagers, professionnels et enseignants. Il permet de prendre en compte les avis des usagers, les résultats de l'enquête en fin de formation, les évolutions des métiers concernés recensées par les entreprises représentées.

Méthodes et moyens pédagogiques

Méthodes : Cours, travaux dirigés et travaux pratiques, visites sur site, participation à des séminaires et conférences. L'assiduité est obligatoire. Elle fait l'objet de listes d'émargement par demi-journées.

Moyens pédagogiques adaptés : Logiciels professionnels, salles informatiques, bibliothèque universitaire avec salle multimédia, centre d'étude des langues, salle de pédagogie active, investissement en matériel dédié grâce à des financements SRESRI.

L'organisation de la pédagogie thématique favorise la mise en œuvre des connaissances et des compétences acquises. Stage et projet tutoré donnent lieu à l'élaboration d'un mémoire et à une soutenance orale.

Nombre de personnes par groupe : en moyenne 24 personnes par groupe de TD et 12 personnes par groupe de TP

Evaluation de la formation

Les modalités du contrôle permettent de vérifier l'acquisition de l'ensemble des aptitudes, connaissances et compétences constitutives du diplôme. Celles-ci sont appréciées par un contrôle continu et régulier et/ou par un examen terminal. Les coefficients et pondérations sont votés en début d'année par le « Comité de pilotage » et votés en CFVU de l'Université.

Règles de délivrance du diplôme : La licence professionnelle est décernée aux étudiants qui ont obtenu à la fois une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble des unités d'enseignement, y compris le projet tutoré et le stage, et une moyenne égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble constitué du projet tutoré et du stage. (Cf article 10 de l'Arrêté du 17-11-99).

Contenu de la formation

Libellé	ECTS	Volume horaire
UE0 : Module d'adaptation	0	36
Acquérir les bases de la conception et de la production de médias immersifs interactifs	0	36
UE1 : Maîtriser la gestion de projets et les contextes professionnels immersifs et interactifs	6	50
Méthodologie de gestion de projet	1	6
Outils de gestion de projet	1	8
UX Design	1	6
Anglais professionnel	1	18
Accompagnement à l'insertion professionnelle	1	6
Nouvelles formes et nouveaux formats d'organisations professionnelles	1	6
UE2 : Concevoir et développer des applications immersives	10	140
Outils mathématiques et physiques	2	25
Outils de génie logiciel et Conception Orientée Objet	2	23
Programmation / Moteurs de jeux	2	30
Outils matériels (dispositifs immersifs, casques, devices tactiles, capteurs IOT, plateau TV 3D)	1	21
Intégration web / mobile	2	26
Tests utilisateurs	1	15
UE3 : Gérer la scénarisation et la communication digitale et visuelle	7	90
Enjeux infocommunicationnels, socio-économie et culture des jeux vidéo et serious games, du cinéma interactif, des installations muséographiques, de performances en arts numériques.	1	18
Communication, Narration interactive (Game Design, écriture pour l'av interactif, UX, ...)	2	24
Conception d'une stratégie de communication	1	12
Veille, e-réputation et Community Management.	1	12
Communication visuelle, création graphique 2D	1	12
Droit du numérique	1	12
UE4 : Produire des contenus audiovisuels et virtuels immersifs	7	134
Modélisation environnements	1	25
Modélisation personnages	1	25
Animation 3D	2	38
Motion design	1	15
Audiovisuel Immersif	2	19
Sound Design	1	12
UE5 : PROJET TUTEUR	12	150
UE6 : STAGE	18	12 à 14 semaines