HAL
open science

Licence professionnelle Création et intégration numériques

Rapport Hcéres

To cite this version:

Rapport d'évaluation d'une licence professionnelle. Licence professionnelle Création et intégration numériques. 2017, Université de Strasbourg. hceres-02027621

HAL Id: hceres-02027621

https://hal-hceres.archives-ouvertes.fr/hceres-02027621v1

Submitted on 20 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

HCERES

Haut conseil de l'évaluation de la recherche
et de l'enseignement supérieur

Département d'évaluation des formations

Rapport d'évaluation

Licence professionnelle
Création et intégration numériques

Université de Strasbourg

Campagne d'évaluation 2016-2017 (Vague C)

Rapport publié le 20/07/2017

HCERES

Haut conseil de l'évaluation de la recherche
et de l'enseignement supérieur

Département d'évaluation des formations

Pour le HCERES,[1]

Michel Cosnard, président

En vertu du décret n°2014-1365 du 14 novembre 2014,

[1] Le président du HCERES "contresigne les rapports d'évaluation établis par les comités d'experts et signés par leur président." (Article 8, alinéa 5)

Évaluation réalisée en 2016-2017

sur la base d'un dossier déposé le 13 octobre 2016

Champ(s) de formations : Sciences et technologies

Établissement déposant : Université de Strasbourg

Établissement(s) cohabilité(s) : /

Présentation de la formation

La licence professionnelle (LP) mention *Techniques et activités de l'image et du son*, spécialité *Création et intégration numériques* est portée par le département Métiers du multimédia et de l'internet (MMI) de l'institut universitaire de technologie (IUT) d'Haguenau. Elle vise à former des professionnels dans les domaines des arts, de la communication et des multimédia. Les métiers visés sont définis sur les domaines des technologies numériques alliant créativité, maîtrise de l'image et du son et nouvelles technologies des médias. Elle s'organise autour de trois parcours *Créations visuelles* (CREAVI), *Vidéos numériques* (VIDNUM), *Développement web, ergonomie et mobilité* (D-WEB). Les trois parcours ouvrent des débouchés sur des métiers différents.

Cette LP a été créée pour répondre à des besoins du tissu économique local et ses diplômés ne semblent avoir aucun mal à s'insérer à la sortie de la formation. Le dernier parcours (D-WEB) n'accueille que des étudiants en alternance. Tous les parcours permettent l'obtention d'un diplôme par validation des acquis et de l'expérience (VAE).

Analyse

Objectifs
Cette licence professionnelle a pour objectif de former des professionnels dans les domaines des arts, de la communication et des multimédia. Les métiers visés sont clairement définis sur les domaines des technologies numériques alliant créativité, maîtrise de l'image et du son et des nouveaux supports multimédia et notamment du web. Le spectre des métiers visés semble un peu large : assistant de projet, créateur, concepteur, intégrateur ou réalisateur dans les domaines artistiques (CREAVI), vidéo (VIDNUM) et web (D-WEB).
Organisation
Elle s'articule autour de trois parcours (voir ci-dessus) et propose quatre groupes d'unités d'enseignement (UE) théoriques, auxquels s'ajoutent une UE de projet et une UE de stage. Les deux premiers parcours sont mixtes, classique/alternance. Le dernier parcours est exclusivement une formation par alternance. Sur les quatre groupes d'UE théoriques, trois sont communes et la quatrième permet de différencier les parcours. Le premier groupe sert à harmoniser les connaissances (audiovisuel, informatique, infographie, *etc.*). Le deuxième groupe apporte des compétences en économie et en *marketing* (enseignements délivrés majoritairement par des professionnels du monde socio-économique). Le troisième groupe se focalise sur des activités proches de l'art et de la créativité, l'analyse des outils de communication. Un des problèmes de ce type de formation est l'évolution rapide des technologies et des modes dans la communication. C'est pourquoi ce sont des professionnels du monde socio-économique qui assurent les enseignements des techniques de pointe.

Il est envisagé de réduire le tronc commun pour rendre les étudiants plus compétitifs dans leur spécialisation.
Il serait effectivement intéressant d'augmenter le volume horaire du quatrième groupe d'UE. Cependant le volume indiqué en présentiel est de 600 heures, le projet tuteuré semble être totalement en présentiel, ce qui est surprenant.

Positionnement dans l'environnement

Cette licence a été créée pour répondre à un besoin pressant des acteurs économiques locaux. Elle s'insère dans ce tissu économique et répond à une volonté de la région de développer la filière image. Deux des parcours dédiés au web sont proches d'une association de *web designers* strasbourgeois. La maquette est présentée comme ayant été construite avec les acteurs du tissu socio-économique local, ce qui montre la volonté d'intégration à la filière image et *design* de la formation. Ce lien apparaît également par la qualité et la notoriété des intervenants extérieurs lors des conférences.
Il y a de nombreuses licences professionnelles dans le domaine des multimédia dans la région (et en général en France). Cela correspond à une tendance très forte. Ces formations ne sont pas concurrentes, soit à cause de leur localisation géographique éloignée, soit à cause de métiers visés connexes mais non équivalents.

Equipe pédagogique

L'équipe pédagogique est réduite car de nombreux intervenants sont des professionnels – 30 % des enseignements sont réalisés par les permanents et 70 % par les professionnels extérieurs. Cette formation repose sur un nombre très réduit d'universitaires, ce qui n'est pas très souhaitable. Il faudrait rééquilibrer en associant à l'équipe un permanent supplémentaire. Il ne semble donc pas opportun de subdiviser cette formation, comme suggéré, tant qu'il n'y aura pas plus d'universitaires impliqués (ici deux maîtres de conférences – MCF sont enseignants, les autres sont des agrégés et des certifiés de l'enseignement secondaire).
Le pilotage des intervenants extérieurs est fait par le responsable de formation. Le dossier fait également apparaître qu'il y a peu de réunions de l'équipe pédagogique du fait de la surcharge des permanents.
Ce point serait certainement à améliorer de façon raisonnable compte tenu des ressources.

Effectifs, insertion professionnelle et poursuite d'études

Sans surprise, la LP n'a aucun mal à recruter. Les formations autour des métiers créatifs technologiques sont très appréciées par les étudiants. Environ 35 étudiants sont recrutés sur les trois parcours (15/10/10).
Une analyse de l'Observatoire régional de l'enseignement supérieur et de l'insertion professionnelle des étudiants (ORESIPE) montre une excellente insertion professionnelle pour tous les diplômés. La majorité des étudiants répond aux enquêtes. Quelques rares étudiants poursuivent leurs études. Ils reçoivent pourtant un avis défavorable des responsables de la formation de façon systématique.
Le taux d'insertion est très bon (de 80 % à 100 %) et les postes sont bien en lien avec la formation.

Place de la recherche

Les enseignants impliqués dans la formation sont des maîtres de conférences liés au laboratoire iCube (Laboratoire des sciences de l'ingénieur, de l'informatique et de l'imagerie) qui est une unité mixte de recherche Université de Strasbourg/CNRS (UMR 7357). Ils font des recherches dans le domaine de l'interaction, de la réalité virtuelle et augmentée, dans l'équipe Informatique géométrique et graphique. Les compétences des enseignants-chercheurs sont exploitées dans la formation.
Des liens sont envisagés avec le Centre universitaire d'études journalistiques et avec l'unité de formation et de recherche (UFR) des Arts appliqués, ce qui serait pertinent vu le positionnement de la formation et les métiers visés.

Place de la professionnalisation

La place de la professionnalisation dans cette formation ne fait aucun doute.
La majorité des cours – dont 50 % de travaux pratiques – est assurée par des professionnels. Les étudiants sont mis en relation avec des professionnels dans un module particulier de 30 heures où se succèdent une douzaine de professionnels pour parler de leur métier. Un cycle de conférences, faisant intervenir des acteurs incontournables du secteur sur les métiers du numérique, complète cette immersion. Les anciens diplômés sont invités à prendre contact avec les étudiants. Des efforts importants sont déployés pour amener les étudiants à se forger un réseau professionnel.

Place des projets et des stages

Le stage est de 16 semaines pour les étudiants en formation classique, ce qui est conforme à l'arrêté régissant les LP. Il

y a un accompagnement clair à la recherche de stage mais pas d'information sur le suivi et l'évaluation. Pas d'information sur l'organisation du suivi d'apprentissage.
Les étudiants sont accompagnés, la formation propose une liste d'entreprises ayant déjà accueilli des stagiaires et relaye les offres de stage. Un point est fait tous les 15 jours.
Deux projets tuteurés sont mis en place pour les étudiants non-apprentis (cela ne concerne donc pas les étudiants de l'option D-WEB qui sont tous des apprentis). Ces projets mettent les étudiants dans des situations réelles avec, souvent, une relation avec une entreprise ou une association. Il faudrait mettre en place une organisation de ces projets pour les alternants. Le projet tuteuré classique est de façon surprenante présenté comme étant en présentiel. Là encore pas d'information sur l'évaluation.

Place de l'international

Cette licence n'a pas de vocation internationale. Elle accueille quelques étudiants étrangers via campus France. Quelques étudiants réalisent des stages à l'étranger. On constate la mise en place de stages ou de contrats d'apprentissage transfrontaliers du fait de la proximité de l'Allemagne, du Luxembourg et de la Suisse.
Si possible, il faudrait favoriser la mobilité internationale des étudiants. Le dossier ne donne pas de chiffres sur ce point.
L'apprentissage de l'anglais technique est favorisé par la présentation des projets en anglais. Les étudiants ont à leur disposition un laboratoire de langue et ont la possibilité de passer pour l'anglais le TOEIC (*Test Of English for International Communication*) et pour l'allemand le WIDAF (*Deutsch als Fremdsprache in der Wirtschaft*).

Recrutement, passerelles et dispositifs d'aide à la réussite

Le recrutement est organisé de façon classique : examen des dossiers (basé sur les résultats académiques) puis entretien avec les étudiants présélectionnés (150 convocations pour 230 dossiers). Le nombre de convocations semble un peu élevé compte tenu de la jauge de la formation (entre 30 et 40 étudiants). Recrutement à 60 % de diplômés de DUT (diplôme universitaire de technologie) et 30 % de BTS (brevet de technicien supérieur). Peu d'intégration d'étudiants de L2 (deuxième année de licence) - pourtant les informaticiens pourraient être intéressés par cette formation. Il faut poursuivre l'effort d'information à destination des L2.
Cette licence privilégie l'alternance. La méthode de recrutement des étudiants en alternance (pour les parcours CREAVI et VIDNUM) est un peu particulière. La première partie de la liste est prise en alternance (s'ils ont une entreprise partenaire) ou en formation classique (s'ils n'en ont pas) tandis que la seconde partie de la liste des admis est contrainte à l'alternance (et donc ils ne sont pas recrutés s'ils n'ont pas d'entreprise partenaire). Cette technique semble avoir augmenté le nombre des apprentis. Le parcours D-WEB est uniquement en alternance.
On note des facilités proposées aux étudiants handicapés et la possibilité d'obtenir le diplôme par validation des acquis de l'expérience – VAE (mais peu de candidats pour l'instant).

Modalités d'enseignement et place du numérique

Le parcours D-WEB n'est ouvert qu'en alternance (à une exception près). L'alternance est restreinte en début de parcours (trois périodes de 15 jours) et totale en fin de parcours. La distinction entre classique et alternance se fait sur l'endroit où sont réalisés les projets tuteurés et le stage en fait. Le côté « alternance » est un peu gommé du coup, mais cela simplifie l'organisation. Une salle de communication est mise à disposition des étudiants.
La place du numérique ne fait pas de doute au vu du contenu de la formation. Mise à disposition des étudiants d'une salle de communication, de sites web, de serveurs, d'outils collaboratifs, *etc.* et d'outils collaboratifs classiques et liés au métier de l'informaticien (type outil de gestion de version).
Les enseignements sont évalués en contrôle continu. Il n'y a pas de semestrialisation.

Evaluation des étudiants

Évaluation traditionnelle en contrôle continu, conforme à l'arrêté de LP. Les modalités de contrôle sont transmises aux étudiants en début d'année. Le jury est conforme à l'arrêté.

Suivi de l'acquisition de compétences

Il existe un carnet de liaison pour les apprentis, mais on ne sait pas sous quelle forme. Rien n'est mentionné pour les étudiants classiques. Des outils fournis par l'Université semblent exister, mais ils ne sont pas décrits.

Suivi des diplômés
Le suivi est réalisé par l'Observatoire régional de l'enseignement supérieur et de l'insertion professionnelle des étudiants avec une aide du département MMI, mais la modalité de cette aide n'est pas décrite. Ce suivi pourrait être plus formalisé par la formation, pour conduire à la mise en place d'un réseau des anciens. Le taux de réponse des étudiants ainsi que le retour de ce suivi ne sont pas mentionnés.
Conseil de perfectionnement et procédures d'autoévaluation
Ce conseil est constitué d'enseignants, de professionnels et de représentants élus des étudiants. Une enquête est mise en place chaque année, dont les résultats sont discutés afin d'améliorer la formation. Encore une fois, le document est vague sur les modalités de la prise en compte de cette enquête. Le processus d'autoévaluation par les étudiants existe et est formalisé dans le cadre d'une démarche qualité certifiée ISO 9001 depuis 2014. Il en ressort que les étudiants sont majoritairement satisfaits de leur formation.

Conclusion de l'évaluation

Points forts :

- Formation professionnalisante bien calibrée et attractive.
- Très bon taux d'insertion après obtention du diplôme.
- Bon enseignement des langues avec mise en situation.
- Importante implication et bonne intégration des professionnels.
- Démarche qualité de l'autoévaluation.

Points faibles :

- Équipe universitaire trop réduite (pour une formation de l'Université).
- Manque d'information sur le projet tuteuré pour les apprentis.
- Le spectre des parcours est trop large, il faudrait améliorer le positionnement.
- Trop faible recrutement au niveau L2 (deuxième année de licence).

Avis global et recommandations :

La licence professionnelle *Création et intégration numériques* est une formation attractive et mature dans son pilotage, mais son équipe gagnerait à être renforcée en membres permanents universitaires. Il faudrait rééquilibrer la part des enseignements assurés par des professionnels du monde socio-économique par rapport à ceux assurés par les universitaires. Ce renforcement permettrait d'en faciliter le pilotage. Les professionnels extérieurs, très présents dans la formation, en garantissent la qualité de professionnalisation.

Quelques recommandations : réduire le spectre du parcours *Développement web, ergonomie et mobilité* sur un métier atteignable en un an ; utiliser les conseils de perfectionnement et les professionnels extérieurs pour redéfinir, d'une part, les métiers ciblés régulièrement et, d'autre part, les impacts sur les contenus des enseignements sans se concentrer uniquement sur les ECTS (*European Credit Transfer System*) ou le volume horaire des cours.

Observations de l'établissement

Université de Strasbourg

Licence professionnelle

Spécialité : *Création et intégration numérique*

Observations relatives à l'évaluation par le Haut conseil de l'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur

L'Université de Strasbourg ne formule aucune observation.

Michel DENEKEN
Président

Strasbourg, le 8/06/2017

Michel DENEKEN

Cabinet de la Présidence
Bât. Nouveau Patio
20a, rue Descartes

Adresse postale :
4 rue Blaise Pascal
CS 90032
67081 Strasbourg Cedex
Tél. : +33 (0)3 68 85 70 80/81
Fax : +33 (0)3 68 85 70 95
www.unistra.fr