

Niveau :	BUT 1					année
Domaine :	SCIENCES TECHNOLOGIE SANTE					BUT1
Mention :	MÉTIERS DU MULTIMÉDIA ET DE L'INTERNET MMI					
Volume horaire étudiant :	154 h	406 h	300 h	h	240 h	860 h
	cours magistraux	travaux dirigés	travaux pratiques	cours intégrés	stage ou projet	Total hors projet
Formation dispensée en :	<input checked="" type="checkbox"/> français		<input type="checkbox"/> anglais			

Contacts :

Responsable de formation	Scolarité – secrétariat pédagogique
Céline MOREIRA Maître de conférences ☎ 03.80.39.65.71 mmi-dir@ iut-dijon.u-bourgogne.fr	Responsable du service scolarité Dante PARINI ☎ 03.80.39.64.10 scolarite@iut-dijon.u-bourgogne.fr Suivi scolarité : BUT MMI ☎ 03.80.39.65.19 edith.daval@iut-dijon.u-bourgogne.fr Secrétariat Pédagogique : ☎ 03.80.39.65.70 mmi-sec@iut-dijon.u-bourgogne.fr
Composante(s) de rattachement : IUT DIJON-AUXERRE Département Métiers du Multimédia et de l'internet (MMI) - Boulevard Docteur Petitjean BP 17867 21078 DIJON CEDEX	

Objectifs de la formation et débouchés :

■ Objectifs :

Les métiers du multimédia et de l'internet sont omniprésents : de la conception / réalisation de site internet (entreprises, administration...) à la gestion de communauté (animation de pages sur les réseaux sociaux), en passant par la production de contenu. La formation MMI s'attache à intégrer la dimension innovante de ce secteur en s'appuyant sur les compétences et connaissances des métiers d'aujourd'hui. La notion de veille technologique, indissociable de cette formation permet à l'équipe pédagogique d'adapter les

enseignements en permanence pour prendre en compte les évolutions technologiques et assurer l'employabilité des diplômés.

La spécialité Métiers du Multimédia et de l'Internet propose trois parcours partageant les mêmes compétences sur les deux premières années, et une spécialisation forte sur la dernière année. Néanmoins ces parcours s'appuient sur des référentiels de formation qui permettront une spécification dès la deuxième année que ce soit au travers des mises en situations ou des ressources dispensées.

Les parcours varient entre 25 et 40% selon les années afin de prendre en compte les spécificités locales.

■ Débouchés du diplôme (métiers ou poursuite d'études) :

L'étudiant pourra, en fonction de son projet professionnel et personnel, choisir l'un des trois parcours du BUT MMI.

- Stratégie de communication numérique et design d'expérience,
- Création numérique,
- Développement Web et dispositifs interactifs.

Les étudiants diplômés d'un BUT MMI dispensé par les IUT peuvent exercer les activités autour de :

- L'accompagnement des entreprises, des marques, des collectivités locales ou publiques, dans leur démarche de communication numérique.
- La conception d'une réponse stratégique, d'une stratégie globale dans la démarche de communication numérique ou dans la conception d'un produit ou d'un service multimédia.
- L'expression d'un message sur différents supports, fixes ou animés, autour de l'audiovisuel, de la production graphique, d'une conception 3D, d'une charte graphique, etc.
- Le développement du produit ou du service dans un environnement web, ou sur des dispositifs interactifs.
- La mise en place d'une démarche de gestion de projet, mais aussi toutes les compétences nécessaires pour la création d'une marque ou d'une entreprise dans le secteur du numérique.

Les étudiants sont sensibilisés durant leur formation au développement durable, notamment au travers des concepts de l'éco-conception, mais aussi de l'accessibilité numérique au plus grand nombre, notamment au travers du respect de normes et de standards de qualité.

De par leur formation, les étudiants peuvent exercer dans de nombreux domaines, et pourront suivre l'évolution des technologies et des standards de développement ou des supports de communication ou de diffusion.

■ Compétences acquises à l'issue de la formation :

Les fiches RNCP correspondant aux trois parcours du BUT MMI sont disponibles aux URL suivantes.

- Stratégie de communication numérique et design d'expérience

<http://www.certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/35500>

- Création numérique

<http://www.certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/35501>

- Développement web et dispositifs interactifs

<http://www.certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/35502>

Les codes NSF et Formacode suivants y sont précisés.

Parcours	Codes NSF	Formacodes
Stratégie de communication numérique et design d'expérience	<ul style="list-style-type: none"> • 320 : Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information • 326 : Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission • 323 : Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle 	<ul style="list-style-type: none"> • 46263 : internet • 46217 : conception réalisation transmédia • 46347 : stratégie communication numérique • 46262 : multimédia • 46207 : conduite projet multimédia
Création numérique		<ul style="list-style-type: none"> • 46263 : internet • 46217 : conception réalisation transmédia • 46072 : art graphique • 46081 : création graphique • 46262 : multimédia
Développement web et dispositifs interactifs		<ul style="list-style-type: none"> • 31090 : programmation web • 46263 : internet • 31018 : architecture orientée services • 31094 : conduite projet informatique • 46262 : multimédia

Le tableau suivant décrit les compétences telles qu'elles sont définies dans le programme national.

Compétence	Composantes essentielles
<p>Comprendre</p> <p>Comprendre les écosystèmes, les besoins des utilisateurs et les dispositifs de communication numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en intégrant les enjeux humains, écologiques et éthiques • en écoutant et observant les utilisateurs • en s'appuyant sur des données quantitatives pertinentes et des outils statistiques adaptés • en sollicitant des modèles théoriques issus des sciences humaines et sociales • en restituant les résultats de manière synthétique
<p>Concevoir</p> <p>Concevoir ou co-concevoir une réponse stratégique pertinente à une problématique complexe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en optimisant la responsabilité sociale et environnementale de l'organisation • en s'intégrant aux écosystèmes physiques et numériques des parties prenantes

	<ul style="list-style-type: none"> • en s'appuyant sur les usages et les modes de communication observés • en enrichissant sa démarche de connaissances sociologiques, esthétiques, culturelles et inter-culturelles • en présentant de façon convaincante la réponse proposée, en français, en anglais ou dans d'autres langues
<p style="text-align: center;">Exprimer</p> <p>Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en veillant à la qualité esthétique des créations et en la justifiant par des références culturelles et artistiques • en produisant un discours de qualité, appuyé sur les théories du récit et les traditions narratives • en respectant la stratégie de communication établie • en veillant à la qualité orthographique, grammaticale et typographique des productions • en communiquant en français, en anglais ou dans d'autres langues
<p style="text-align: center;">Développer</p> <p>Développer pour le web et les médias numériques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en se conformant aux standards du Web et aux normes d'accessibilité • en s'appuyant sur des concepts théoriques issus de l'informatique et des sciences de l'information • en produisant du code fonctionnel, sobre et réutilisable • en utilisant les outils favorisant un développement itératif et collaboratif • en veillant à la sécurité des systèmes et des données
<p style="text-align: center;">Entreprendre</p> <p>Entreprendre dans le secteur du numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en s'appuyant sur une veille technologique et des modèles de l'innovation • en favorisant la collaboration entre les parties prenantes du projet • en respectant le droit et la vie privée • en favorisant la sobriété numérique <p>en exploitant des cadres de réflexion français et internationaux</p>

■ Compétences acquises à l'issue de l'année de formation :

Le programme national définit trois niveaux de compétences correspondant chacun à une année du diplôme. A l'issue de la première année, l'étudiant(e) devra avoir validé le premier niveau de chaque compétence, au travers des apprentissages critiques présentés dans le tableau ci-dessous.

Niveau 1 de la compétence		Apprentissages critiques
Comprendre	Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"> • Appréhender un contexte économique, sociologique, culturel, juridique, technologique, communicationnel et médiatique • Évaluer un site web, un produit multimédia ou un dispositif interactif existant en s'appuyant sur des guides de bonnes pratiques • Extraire et interpréter des indicateurs quantitatifs (métriques) et statistiques pour évaluer l'efficacité d'un service ou d'un site Web • Interpréter les éléments sémiotiques (langage, ton de voix, logotype, typographies, couleurs, visuels, etc.) • Identifier les cibles (critères socio-économiques, démographiques, géographiques, culturels, etc.)

		<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des entretiens utilisateurs (sélection de la cible, écriture du guide d'entretien, organisation) • Bâtir le modèle des attentes utilisateurs
Concevoir	Concevoir une réponse stratégique	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir un produit ou un service en termes d'usage et de fonctionnalité • Construire la proposition de valeur d'un produit ou d'un service • Proposer une recommandation marketing (cibles, objectifs, points de contact) • Mettre au point une stratégie de communication en adaptant le message aux objectifs • Rédiger une charte éditoriale pour un site web, un blog, un réseau social (préconisation rédactionnelle, référencement naturel) • Communiquer sur les réseaux sociaux (ligne éditoriale et calendrier de publication)
Exprimer	Exprimer un message par des productions simples	<ul style="list-style-type: none"> • Produire un écrit communicationnel dans un style juste et pertinent, en phase avec la stratégie • Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration • Créer, composer et retoucher des visuels • Tourner et monter une vidéo (scénario, captation image et son, etc.) • Designer une interface web (wireframes, UI) • Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion
Développer	Développer un site web simple et le mettre en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter de manière autonome un environnement de développement efficace et productif • Produire des pages Web statiques et fluides utilisant un balisage sémantique efficace • Générer des pages Web ou vues à partir de données structurées incluant des interactions simples • Mettre en ligne une application Web en utilisant une solution d'hébergement standard • Modéliser les données et les traitements d'une application Web • Utiliser et adapter un modèle d'accès aux données • Déployer et personnaliser une application Web en utilisant un CMS ou un framework MVC
Entreprendre	Entreprendre un projet numérique	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer un projet avec une méthode classique • Budgétiser un projet et suivre sa rentabilité • Faire un appel d'offre (cahier des charges, brief, analyse des réponses, choix du prestataire, contractualisation) • Découvrir les écosystèmes d'innovation numérique (fab labs, living labs, tiers-lieux, incubateurs...) • Analyser un produit ou un service innovant en identifiant les propositions de valeurs et en évaluant les solutions proposées • Construire une présence en ligne professionnelle (personal branding)

Modalités d'accès à l'année de formation :

Conformément aux dispositions de l'arrêté du 6 décembre 2019 (Titre V - Art.17) « *les demandes d'admission en première année d'IUT sont examinées par un jury désigné par le président de l'université, sur proposition du directeur de l'IUT* »

Publics concernés : préparant et titulaire du baccalauréat ou d'un titre équivalent en adéquation avec la formation demandée

Lycéens en terminale, étudiants en réorientation, candidats en reprise d'études. Le calendrier des candidatures est fixé nationalement, la saisie des candidatures et des vœux s'effectue sur la plateforme [Parcoursup](#)

Candidats étrangers (hors espace économique européen) : dépôt de candidature sur [Campus France](#)

Pour plus d'information relatives aux candidatures consultez [nos pages web sur le site de l'IUT](#)

- par validation d'acquis ou équivalence de diplôme

En formation initiale (càd poursuite d'études) : s'adresser à la scolarité organisatrice de la formation serv-scol@iut-dijon.u-bourgogne.fr

En formation continue (càd reprise d'études éligible à un dispositif de financement) : s'adresser au service de formation continue de l'université [SEFCA](#)

Organisation et descriptif des études :

- Schéma général:

Arrêté du 27 mai 2021 - ANNEXE 1 : Dispositions générales à la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie »

Point 3 : Référentiel de formation

Le bachelor universitaire de technologie est organisé en 6 semestres composés d'unités d'enseignement (UE) et chaque niveau de développement des compétences se déploie sur les deux semestres d'une même année.

Les UE et les compétences sont mises en correspondance. Chaque UE se réfère à une compétence finale et à un niveau de cette compétence. Elle est nommée par le numéro du semestre et celui de la compétence finale.

Chaque unité d'enseignement est composée de deux éléments constitutifs :

- un pôle "Ressources", qui permet l'acquisition des connaissances et méthodes fondamentales,
- un pôle "Situation d'apprentissage et d'évaluation" (SAÉ) qui englobe les mises en situation professionnelle au cours desquelles l'étudiant développe la compétence et à partir desquelles il fera la démonstration de l'acquisition de cette compétence dans la démarche portfolio.

Le référentiel de formation de chaque spécialité contient des préconisations sur les SAÉ

- tableau de répartition des enseignements et des contrôles de connaissances assortis :

SEMESTRE 1									
COMPETENCE	Ressources et SAÉ	CM	TD	TP	Projet	Total hors projet	Type éval	Coeff	ECTS
UE11 Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs	RESSOURCES								
	R101 - Anglais	1,5	1,5			3	CC	5	
	R103 - Ergonomie et accessibilité	4,5	6	4,5		15	CC	15	
	R104 - Culture numérique	7,5	7,5	0		15	CC	15	
	R105 - Stratégie de communication	1,5	1,5	0		3	CC	5	
	R109 - Culture artistique		1,5	1,5		3	CC	5	
	R116 - Représentation et traitement de l'information		1,5	1,5		3	CC	5	
	R118 - Économie et droit du numérique	6	9	0		15	CC	15	
	TOTAL RESSOURCES	21	28,5	7,5		57		65	
	SAÉ								
	SAE101 - Audit de communication numérique	3	13,5	4,5	25	21	CC	45	
SAE110 - Portfolio					0	CC	0		
TOTAL SAE	3	13,5	4,5	25	21		45		
TOTAL UE11	24	42	12	25	78		110	5	
UE12 Concevoir une réponse stratégique	RESSOURCES								
	R101 - Anglais		1,5	7,5		9	CC	10	
	R102 - Anglais renforcé	1,5	4,5	4,5		10,5	CC	10	
	R105 - Stratégies de communication	3	13,5			16,5	CC	15	
	R106 - Expression, communication et rhétorique	1,5	6	6		13,5	CC	10	
	TOTAL RESSOURCES	6	25,5	18	0	49,5		45	
	SAÉ								
	SAE102 - Recommandation de communication numérique	4,5	10,5	4,5	24	19,5	CC	50	
	SAE110 - Portfolio	1,5	4,5			6			
	TOTAL SAE	6	15	4,5	24	25,5		50	
	TOTAL UE 12	12	40,5	22,5	24	75		95	6
UE13 Exprimer un message par des productions simples	RESSOURCES								
	R101 - Anglais		1,5	1,5		3	CC	10	
	R106 - Expression, communication et rhétorique		3	3		6	CC	10	
	R107 - Écriture multimédia et narration	4,5	6	4,5		15	CC	15	
	R108 - Production graphique	1,5	3	16		20,5	CC	20	
	R109 - Culture artistique	1,5	1,5	9		12	CC	10	
	R110 - Production audio et vidéo	1,5	3	16		20,5	CC	20	
	R116 - Représentation et traitement de l'information	4,5	3	9		16,5	CC	15	
	TOTAL RESSOURCES	13,5	21	59		93,5	0	100	
	SAÉ								
	SAE103 - Design graphique	4,5	10,5	4,5	14	19,5	CC	35	
SAE104 - Production audio et vidéo	4,5	15	4,5	15	24	CC	40		
SAE110 - Portfolio									
TOTAL SAE	9	25,5	9	29	43,5		75		
TOTAL UE 13	22,5	46,5	68	29	137		175	8	
UE14 Développer un site web simple et le met en ligne	RESSOURCES								
	R112 - Intégration web	3	12	10,5		25,5	CC	25	
	R113 - Développement web	1,5	3	16		20,5	CC	20	
	R115 - Hébergement	3	3	9		15	CC	15	
	TOTAL RESSOURCES	7,5	18	35,5		61		60	
	SAÉ								
	SAE105 - Produire un site web	4,5	21	4,5	28,5	30	CC	60	
	SAE110 - Portfolio								
	TOTAL SAE	4,5	21	4,5	28,5	30		60	
	TOTAL UE14	12	39	40	28,5	91		120	8
	UE15 Entreprendre un projet numérique	RESSOURCES							
R117 - Gestion de projet		1,5	3	10,5		15	CC	15	
R119 - PPP		3	16	0		19	CC	20	
TOTAL RESSOURCES		4,5	19	10,5	0	34		35	
SAÉ									
SAE106 - Gestion de projet pour une recommandation de communication numérique		1,5	10,5	0	9	12	CC	25	
SAE110 - Portfolio									
TOTAL SAE	1,5	10,5	0	9	12		25		
TOTAL UE15	6	29,5	10,5	9	46		60	3	
TOTAL S1	76,5	197,5	153	115,5	427		560	30	

CC : contrôle continu

saé : situation d'apprentissage et d'évaluation

SEMESTRE 2									
COMPETENCE	Ressources et SAÉ	CM	TD	TP	Projet	Total hors projet	Type éval	Coeff	ECTS
UE21	RESSOURCES								
Comprendre les éléments de communication et les attentes utilisateurs	R203 - Ergonomie et accessibilité	4,5	6	4,5		15	CC	15	
	R204 - Culture numérique	7,5	7,5	0		15	CC	15	
	R216 - Représentation et traitement de l'information	1,5	1,5	1,5		4,5	CC	5	
	TOTAL RESSOURCES	13,5	15	6	0	34,5		35	
	SAÉ								
	SAE201 - Exploration des usages	1,5	4,5	4,5	10,5	10,5	CC	20	
	SAE210 - Portfolio	1			4	1	CC	5	
	TOTAL SAE	2,5	4,5	4,5	14,5	11,5		25	
	TOTAL UE21	16	19,5	10,5	14,5	46		60	4
UE22	RESSOURCES								
Concevoir une réponse stratégique	R201 - Anglais	0	1,5	4,5		6	CC	10	
	R202 - Anglais renforcé	1,5	4,5	4,5		10,5	CC	10	
	R205 - Stratégie de communication	4,5	6	4,5		15	CC	15	
	R206 - Expression, communication et rhétorique	0	3	4,5		7,5	CC	15	
	TOTAL RESSOURCES	6	15	18	0	39		50	
SAÉ									
	SAE202 - Concevoir un produit ou un service et sa communication	3	15	1,5	15	19,5	CC	30	
	SAE210 - Portfolio		1,5		4	1,5	CC	5	
	TOTAL SAE	3	16,5	1,5	19	21		35	
TOTAL UE 22	TOTAL UE22	9	31,5	19,5	19	60		85	4
UE23	RESSOURCES								
Exprimer un message par des productions simples	R201 - Anglais		1,5	4,5		6	CC	10	
	R207 - Écriture multimédia et narration	4,5	6	4,5		15	CC	15	
	R208 - Production graphique	1,5	4	15		20,5	CC	20	
	R209 - Culture artistique	1,5	4,5	9		15	CC	15	
	R210 - Production audio et vidéo		4	16		20	CC	20	
	R216 - Représentation et traitement de l'information	3	4,5	3		10,5	CC	10	
	TOTAL RESSOURCES	10,5	24,5	52	0	87		90	
SAÉ									
	SAE202 - Concevoir un produit ou un service et sa communication	9	22,5	6	39	37,5	CC	85	
	SAE210 - Portfolio		1,5		4	1,5	CC	5	
	TOTAL SAE	9	24	6	43	39		90	
TOTAL UE 23	TOTAL UE23	19,5	48,5	58	43	126		180	9
UE24	RESSOURCES								
Développer un site web simple et le met en ligne	R211 - Gestion de contenus	0	4,5	3		7,5	CC	10	
	R212 - Intégration web	1,5	10,5	8		20	CC	20	
	R213 - Développement web	4,5	6	9		19,5	CC	20	
	R214 - Système d'information	1,5	9	4,5		15	CC	15	
	R215 - Hébergement	1,5	3	10,5		15	CC	15	
		TOTAL RESSOURCES	9	33	35	0	77		80
SAÉ									
	SAE202 - Concevoir un produit ou un service et sa communication	1,5	3	1,5	7,5	6	CC	10	
	SAE203 - Site web et base de données	4,5	27	4	30	35,5	CC	65	
	SAE210 - Portfolio			1,5	3	1,5	CC	5	
	TOTAL SAE	6	30	7	40,5	43		80	
TOTAL UE24	TOTAL UE24	15	63	42	40,5	120		160	9
UE25	RESSOURCES								
Entreprendre un projet numérique	R201 - Anglais		1,5	1,5		3	CC	5	
	R206 - Expression, communication et rhétorique		3	4,5		7,5	CC	10	
	R211 - Gestion de contenus		1,5	1,5		3	CC	5	
	R217 - Gestion de projet	3	4	8		15	CC	15	
	R218 - Économie et droit du numérique	6	9			15	CC	15	
	R219 - PPP	1,5	9			10,5	CC	10	
	TOTAL RESSOURCES	10,5	28	15,5	0	54		60	
SAÉ									
	SAE202 - Concevoir un produit ou un service et sa communication	6	4,5		4,5	10,5	CC	10	
	SAE204 - Construire sa présence en ligne	1,5	13,5			15	CC	15	
	SAE210 - Portfolio			1,5	3	1,5	CC	5	
	TOTAL SAE	7,5	18	1,5	7,5	27		30	
TOTAL UE25	TOTAL UE25	18	46	17	7,5	81		90	4
TOTAL S2		77,5	208,5	147	124,5	433		575	30
TOTAL NIVEAU 1		154	406	300	240	860			60

CC : contrôle continu

saé : situation d'apprentissage et d'évaluation

■ Modalités de contrôle des connaissances en BUT :

Arrêté du 27 mai 2021 Art. 1er – Les dispositions générales des programmes nationaux de la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie » sont fixées conformément à l'annexe 1 du présent arrêté. Elles déterminent notamment les règles de validation, de compensation et de progression dans le cursus de formation, conformément à l'article 17 de l'arrêté du 6 décembre 2019

ANNEXE 1 : Dispositions générales à la licence professionnelle « bachelor universitaire de technologie »

Point 4. Référentiel d'évaluation

4.1 Contrôle continu

Les unités d'Enseignement (UE) sont acquises dans le cadre d'un contrôle continu intégral. Celui-ci s'entend comme une évaluation régulière pendant la formation reposant sur plusieurs épreuves.

4.2 Assiduité

L'assiduité est un élément important du contrat pédagogique pour la réussite de l'étudiant. L'obligation d'assiduité à toutes les activités pédagogiques organisées dans le cadre de la préparation du diplôme national de bachelor universitaire de technologie est indissociable de l'évaluation par contrôle continu intégral. Le règlement intérieur adopté par le conseil de l'IUT propose à l'établissement les modalités d'application de cette obligation. Lorsqu'elles ont une incidence sur l'évaluation, elles sont arrêtées par les CFVU de chaque établissement ou tout autre organe en tenant lieu sur proposition du Conseil de l'IUT.

4.3 Conditions de validation

Le bachelor universitaire de technologie s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement constitutive, soit par application des modalités de compensation. Le bachelor universitaire de technologie obtenu par l'une ou l'autre voie confère la totalité des 180 crédits européens.

Une unité d'enseignement est définitivement acquise et capitalisable dès lors que la moyenne obtenue à l'ensemble « pôle ressources » et « SAÉ » est égale ou supérieure à 10. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants. À l'intérieur de chaque unité d'enseignement, le poids relatif des éléments constitutifs, soit des pôles « ressources » et « SAÉ », varie dans un rapport de 40 à 60%. En troisième année ce rapport peut toutefois être apprécié sur l'ensemble des deux unités d'enseignement d'une même compétence.

La validation des deux UE du niveau d'une compétence emporte la validation de l'ensemble des UE du niveau inférieur de cette même compétence.

4.4 Compensation

La compensation s'effectue au sein de chaque unité d'enseignement ainsi qu'au sein de chaque regroupement cohérent d'UE. Seules les UE se référant à un même niveau d'une même compétence finale peuvent ensemble constituer un regroupement cohérent. Des UE se référant à des niveaux de compétence finales différents ou à des compétences finales différentes ne peuvent pas appartenir à un même regroupement cohérent. Aucune UE ne peut appartenir à plus d'un regroupement cohérent. Au sein de chaque regroupement cohérent d'UE, la compensation est intégrale. Si une UE n'a pas été acquise en raison d'une moyenne inférieure à 10, cette UE sera acquise par compensation si et seulement si l'étudiant a obtenu la moyenne au regroupement cohérent auquel l'UE appartient.

4.5 Règles de progression

La poursuite d'études dans un semestre pair d'une même année est de droit pour tout étudiant. La poursuite d'études dans un semestre impair est possible si et seulement si l'étudiant a obtenu :

- la moyenne à plus de la moitié des regroupements cohérents d'UE ;
- et une moyenne égale ou supérieure à 8 sur 20 à chaque regroupement cohérent d'UE.

La poursuite d'études dans le semestre 5 nécessite de plus la validation de toutes les UE des semestres 1 et 2 dans les conditions de validation des points 4.3 et 4.4, ou par décision de jury. Durant la totalité du cursus conduisant au bachelier universitaire de technologie, l'étudiant peut être autorisé à redoubler une seule fois chaque semestre dans la limite de 4 redoublements. Le directeur de l'IUT peut autoriser un redoublement supplémentaire en cas de force majeure dûment justifiée et appréciée par ses soins. Tout refus d'autorisation de redoubler est pris après avoir entendu l'étudiant à sa demande. Il doit être motivé et assorti de conseils d'orientation.

4.6 Jury

Le jury présidé par le directeur de l'IUT délibère souverainement à partir de l'ensemble des résultats obtenus par l'étudiant. Il se réunit chaque semestre pour se prononcer sur la progression des étudiants, la validation des unités d'enseignement, l'attribution du diplôme universitaire de technologie au terme de l'acquisition des 120 premiers crédits européens du cursus et l'attribution de la licence professionnelle « bachelier universitaire de technologie ».