

## Bachelor - Guide de présentation « Communication et Transitions Numériques »



**CAMPUS TECH**



**UNIVERSITÉ  
RENNES 2**

### **PROPOSITION DE CONVENTIONNEMENT LICENCE INFORMATION ET COMMUNICATION**

*Référent du projet :*

Albin Wagener

06 63 47 66 53

[albin.wagener@campustech.fr](mailto:albin.wagener@campustech.fr)

## SEMESTRE 1

		Enseignements du cours	Volume H	Volume ECTS
<b>1UE1 Bloc majeur</b>			<b>108</b>	<b>18</b>
Théories linguistiques et communication	Information et communication	18	3	
	Introduction à la sociologie	18	3	
Sémiologie de l'image	Création graphique	18	3	
	Arts et société	18	3	
Transition numérique du monde socio-économique	Micro- et macro-économie	18	3	
	Gestion de budget	18	3	
<b>1UE2 Bloc mineur</b>			<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais écrit	18	2	
Informatique	Suite Office	12	2	
Langage et communication	Linguistique et conception de communication I	18	2	
Langages numériques	Création de site web II	24	2	
<b>1UE3 Bloc personnalisé</b>			<b>36</b>	<b>4</b>
Humanités numériques	MOOC	18	2	
Enseignement mineur	Culture générale	18	2	
<b>TOTAL LICENCE</b>			<b>216</b>	<b>30</b>
<b>1UE4 Bloc supplémentaire Bachelor</b>			<b>66</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais oral	18	2	
Psychologie cognitive	Psychologie cognitive	18	2	
Ressources humaines	Ressources humaines	18	2	
Apprendre à apprendre	Apprendre à apprendre	12	2	
<b>TOTAL GENERAL</b>			<b>282</b>	<b>38</b>

## SEMESTRE 2

		Enseignements du cours	Volume H	Volume ECTS
<b>2UE1 Bloc majeur</b>			<b>108</b>	<b>18</b>
Analyse du discours	Argumentation et analyse de discours	18	6	
	Acteurs et systèmes politiques	18		
Connaissance des médias	Création audio-visuelle	18	6	
	Introduction au journalisme	18		
Transition numérique du monde socio-économique	Economie de la mondialisation	18	6	
	Traitement d'enquêtes	18		
<b>2UE2 Bloc mineur</b>			<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais écrit	18	2	
Informatique	Logiciels de présentation	12	2	
Langage et communication	Linguistique et conception de communication II	18	2	
Langages numériques	Code et programmation II	24	2	
<b>2UE3 Bloc personnalisé</b>			<b>36</b>	<b>6</b>
Humanités numériques	MOOC	18	2	
Enseignement mineur	Culture générale	18	2	
<b><u>TOTAL LICENCE</u></b>			<b><u>216</u></b>	<b><u>30</u></b>
<b>2UE4 Bloc supplémentaire Bachelor</b>			<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais oral	18	2	
Psychologie sociale	Psychologie sociale	18	2	
Philosophie	Philosophie	18	2	
Introduction au droit	Introduction au droit	18	2	
<b><u>TOTAL GENERAL</u></b>			<b><u>288</u></b>	<b><u>38</u></b>

## SEMESTRE 3

		Enseignements du cours	Volume	
			H	ECTS
<b>3UE1 Bloc majeur</b>			<b>108</b>	<b>18</b>
Linguistique, société et sémiologie	Serious game		36	6
Culture technique et interactions numériques	Littéracie numérique Prospective et innovation		18 18	6
Construction, négociation et valorisation numériques : profils professionnels au choix (bâtisseur / négociateur / valorisateur)	<b>Bâtisseur</b> : Gestion administrative <b>Bâtisseur</b> : Fundraising <b>Négociateur</b> : Stratégie commerciale <b>Négociateur</b> : Développement de partenariat <b>Valorisateur</b> : E-reputation et community management <b>Valorisateur</b> : Création de contenu		18 (12) 18 (12) 18 (12) 18 (12) 18 (12) 18 (12)	6
<b>3UE2 Bloc mineur</b>			<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais écrit		18	2
Informatique	Code et programmation		18	2
Méthodologie	Ingénierie de la créativité		18	2
Créativité	Design et ergonomie		18	2
<b>3UE3 Bloc personnalisé</b>			<b>36</b>	<b>4</b>
Humanités numériques	MOOC		18	2
Enseignement mineur	Culture générale		18	2
<b>TOTAL LICENCE</b>			<b>216</b>	<b>30</b>
<b>3UE4 Bloc supplémentaire Bachelor</b>			<b>54</b>	<b>6</b>
Anglais	Anglais oral		18	2
Management de projet	Management de projet		18	2
Design et création numériques	Design et création numériques		18	2
<b>TOTAL GENERAL</b>			<b>270</b>	<b>36</b>

## SEMESTRE 4

		Enseignements du cours	Volume H	Volume ECTS
<b>4UE1 Bloc majeur</b>				<b>108</b>
Sociolinguistique et analyse du discours des institutions	Sociolinguistique	18		
	Institutions politiques et administration	18	6	
Réceptions médiatiques et productions	Projet digital et création média	36	6	
Construction, négociation et valorisation numériques : profils professionnels au choix (bâtsisseur / négociateur / valorisateur)	<b>Bâtsisseur</b> : Etudes de marché	18 (12)		
	<b>Bâtsisseur</b> : Démarche qualité	18 (12)		
	<b>Négociateur</b> : Négociation internationale	18 (12)		
	<b>Négociateur</b> : Communication d'influence	18 (12)		
	<b>Valorisateur</b> : Relations publiques	18 (12)		
	<b>Valorisateur</b> : Publicité	18 (12)	6	
<b>4UE2 Bloc mineur</b>			<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais écrit	18		2
Informatique	Code et programmation	18	2	
Méthodologie	Gestion de l'information	18	2	
Transitions et interactions	<b>Bâtsisseur</b> : Optimisation stratégique de croissance	18 (12)		
	<b>Négociateur</b> : Flux commerciaux et financiers	18 (12)		
	<b>Valorisateur</b> : Relations presse	18 (12)	2	
<b>4UE3 Bloc personnalisé</b>			<b>36</b>	<b>4</b>
Humanités numériques : MOOC	MOOC	18		2
Enseignement mineur : culture générale	Culture générale	18	2	
<b>TOTAL LICENCE</b>			<b>216</b>	<b>30</b>
<b>4UE4 Bloc supplémentaire Bachelor</b>			<b>36</b>	<b>4</b>
Anglais	Anglais oral	18		2
Design et création numériques	Design et création numériques	18	2	
<b>TOTAL GENERAL</b>			<b>252</b>	<b>34</b>

## SEMESTRE 5

	Enseignements du cours	Volume H	ECTS
<b>5UE1 Bloc majeur</b>		<b>108</b>	<b>18</b>
Web sémantique et sémiодiscursivité	Websémantique Management de contenu	18 18	6
Genres médiatiques	Serious game d'interactions numériques	36	6
Transition numérique d'un champ professionnel : domaine au choix (Business & management / Culture, tourisme & loisirs)	<b>B&amp;M</b> : Marketing <b>B&amp;M</b> : Transition digitale et e-commerce <b>CT&amp;L</b> : Marketing territorial <b>CT&amp;L</b> : Valorisation digitale du patrimoine	18 18 18 18	6
<b>5UE2 Bloc mineur</b>		<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais	Anglais écrit	18	2
Informatique	Code et programmation	18	2
Méthodologie : domaine au choix (Business & management / Culture, tourisme & loisirs)	<b>B&amp;M</b> : Structuration juridique de l'entreprise <b>CT&amp;L</b> : Politiques culturelles	18 18	2
Renforcement : domaine au choix (Business & management / Culture, tourisme & loisirs)	<b>B&amp;M</b> : Business plan et business modèle <b>CT&amp;L</b> : Marché des loisirs et du divertissement	18 18	2
<b>5UE3 Bloc personnalisé</b>		<b>36</b>	<b>4</b>
Humanités numériques : MOOC	MOOC	18	2
Enseignement mineur : culture générale	Culture générale	18	2
<b>TOTAL</b>		<b>216</b>	<b>30</b>
<b>5UE4 Bloc supplémentaire Bachelor</b>		<b>36</b>	<b>4</b>
Anglais	M	18	2
Design et création numériques	Design et création numériques	18	2
<b>TOTAL GENERAL</b>		<b>252</b>	<b>34</b>

## SEMESTRE 6

		Enseignements du cours	Volume H	ECTS
<b>6UE1 Bloc majeur</b>			<b>108</b>	<b>18</b>
Narration politique et médiatique		Méthodologie de la recherche Mémoire de recherche de fin de cycle	6 30	6
Interactions et interculturalité		Méthodologie de préparation au projet Projet de groupe commandité	6 30	6
Transition numérique d'un champ professionnel : domaine au choix (Business & management / Culture, tourisme & loisirs)		<b>B&amp;M</b> : Relations et expérience client <b>B&amp;M</b> : Supply chain <b>CT&amp;L</b> : Design d'expérience de visite <b>CT&amp;L</b> : Développement international touristique	18 18 18 18	6
<b>6UE2 Bloc mineur</b>			<b>72</b>	<b>8</b>
Anglais		Anglais écrit	18	2
Informatique		Code et programmation	18	2
Méthodologie : domaine au choix (Business & management / Culture, tourisme & loisirs)		<b>B&amp;M</b> : RSE et management <b>CT&amp;L</b> : Gestion des sites touristiques et culturels	18 18	2
Renforcement : domaine au choix (Business & management / Culture, tourisme & loisirs)		<b>B&amp;M</b> : Droit du travail <b>CT&amp;L</b> : Economie du tourisme	18 18	2
<b>6UE3 Bloc personnalisé</b>			<b>36</b>	<b>2</b>
Humanités numériques : MOOC		MOOC	18	2
Enseignement mineur : culture générale		Culture générale	18	2
<b>TOTAL LICENCE</b>			<b>216</b>	<b>30</b>
<b>5UE4 Bloc supplémentaire Bachelor</b>			<b>36</b>	<b>4</b>
Anglais		Anglais oral	18	2
Design et création numériques		Design et création numériques	18	2
<b>TOTAL GENERAL</b>			<b>252</b>	<b>34</b>

## Récapitulatif des parcours possibles :

- Première année (S1 et S2) : approche généraliste pluridisciplinaire commune
- Seconde année (S3 et S4) : 3 parcours de posture professionnelle et personnelle :
  - *Bâtisseur*
  - *Négociateur*
  - *Valorisateur*
- Troisième année (S5 et S6) : Parcours de domaine métier :
  - *Business et management*
  - *Culture, tourisme et loisirs*
  - *Science politique*
  - *Education et société*
  - *Ecologie*

Concernant les parcours de domaine métiers, les enseignements de deux parcours sont déterminés (Business et management / Culture, tourisme et loisirs), et les autres seront travaillés et mis en œuvre ultérieurement, du point de vue des intitulés de cours et des contenus.

Toutes les matières sont évaluées à partir du contrôle continu intégral, sauf contre-indication.

Cette formation est dispensée en fonction des sites de formation. Le site principal est situé à Angers, d'autres sites sont ouverts (Paris) ou en cours d'ouverture (Nantes et Cholet), sans exhaustivité.

Un règlement des études est édité et diffusé aux étudiant.e.s, en conformité avec les dispositions académiques de l'Université Rennes II. Il permet de réglementer les questions liées aux absences, au contrôle continu et aux sessions d'examen, afin d'assurer la qualité de la formation dispensée et du diplôme délivré.

L'ensemble des éléments de cours et des notes sont mis à disposition sur la plateforme d'e-learning utilisée par Campus Tech.

La vie étudiante est animée grâce au BDE Campus Tech, qui se décline en fonction des sites de formation.