



LICENCE PROFESSIONNELLE INNOVATION NUMÉRIQUE DANS L'ÉDITION

MENTION "MÉTIER DU LIVRE - ÉDITION ET COMMERCE DU LIVRE"

UFR LETTRES ARTS ET COMMUNICATION ET TECHNOLOGIES
DOMAINE : Arts, lettres, langues

1 an en apprentissage

14 étudiants

466 heures de cours

3 projets professionnels

Une formation ouverte aux étudiants titulaires d'un BAC+2 issus de formations en édition, industries graphiques, communication/design graphique ou équivalent.

RYTHME D'ALTERNANCE :

2 à 3 semaines en formation

2 à 4 semaines en entreprise

Modalités de candidature :

Candidature par dossier téléchargeable sur le site de l'UPEM
<https://candidatures.upem.fr/>

Partenariat de l'UPEM, du CFA Descartes et de École Estienne

Lieu de formation :

École Estienne -18 Boulevard Auguste Blanqui - 75013 Paris

LA FORMATION

Diplôme d'État délivré par l'UPEM (Université Paris-Est Marne-la-Vallée), la licence professionnelle est préparée en une année par la voie de l'apprentissage.

La licence professionnelle Innovation Numérique couvre l'ensemble des nouvelles technologies du secteur de l'Édition, en liant les domaines du numérique et de l'informatique, aux connaissances métiers de l'Édition, de l'imprimerie et du pré-média.

La fabrication d'un ouvrage nécessite au delà des compétences et des connaissances liées à la fabrication, la maîtrise des flux et données numériques environnants.

Elle forme au métier de chef de projet dans le numérique afin d'acquérir une bonne culture générale, des compétences informatiques et numériques attendues par les professionnels du secteurs (maison d'édition, imprimerie, presse, agence de communication, photogravure, service premedia, service documentaire, etc.)

Les chefs de projets formés seront à même d'être affectés à la mise en place de projets innovants dans ces secteurs ou dans la gestion des données numériques liée aux différents flux de production.

Les futurs professionnels ainsi formés pourront répondre aux problématiques que rencontrent les entreprises : le besoin en recherche et développement, le besoin de lier les différents média (web, téléphonique, imprimé, etc.), les besoins en optimisation, normalisation et automatisation des productions, et aux enjeux des nouvelles habitudes de consommation.

Il s'agit de gérer les données numériques dans l'Édition, que ce soit :

- les fichiers, leurs transformations, leurs contrôles
- les données numériques de suivi des ouvrages (les métadonnées, les xml de référencement, les bases de données de type Gallica, etc.)
- les données utilisées lors de production plurimédia et crossmédia
- l'automatisation des flux de fichiers (automatisation : des flux pdf, de la gestion de la couleur, de la certification, de la génération d'ePub, de l'archivage, de la numérisation d'œuvres anciennes, etc.)
- l'apport de valeurs ajoutées aux innovations numériques (Réalité Augmentée, livre connecté, ebook, applications, manuel, pédagogie numérique, livre personnalisable, auto-edition, etc.)

Maitriser les données numériques

L'intégration des bases de données

La connectivité des médias

Intégration de l'informatique pour lier les applications

L'automatisation des tâches de production





LICENCE PROFESSIONNELLE INNOVATION NUMÉRIQUE DANS L'ÉDITION

MENTION "MÉTIER DU LIVRE - ÉDITION ET COMMERCE DU LIVRE"

Des enseignements en innovation numérique actualisés chaque année.

Les axes de compétences :

- Gestion de projet
- Enjeux et problématique des différents marchés
- Veille technologique et autoformation
- Connaissances de l'Édition
- Connaissances du numérique et de l'informatique
- Outils de publications numériques
- Normes, certifications et labels
- Contrôles des fichiers
- Outils d'automatisation
- Communication en anglais
- Prise de parole
- Culture générale et du design numérique
- Aspect juridique et droits dans le numérique

Contacts :

Responsable de formation

Estienne : LEFEVRE Babette
babette.lefevre@ecole-estienne.fr

UPEM: LANGLET Irène

Secrétariat : LANDEAU Nathalie

Bâtiment : Copernic

Bureau : 3.022 N

Téléphone : 01 60 95 71 01

Fax : 01 60 95 71 09

Courriel : lp.livre@u-pem.fr

PROJETS

Le projet tuteuré «innovation numérique» se déroule en entreprise à l'initiative de l'apprenti, qui, en accord avec son entreprise en définit le contenu.

La période en entreprise est validée en fin d'année après rédaction d'un rapport et présentation d'une soutenance devant un jury mixte composé d'enseignants et de professionnels.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation délivre une double compétence liant les métiers de l'Édition et du numérique afin d'enrichir les oeuvres grâce aux innovations offertes par le numérique et avec pour objectif le développement des nouvelles technologies.

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Les métiers visés concernent entre autre :

- Fabricant numérique / Chargé de production livre numérique.
- Chef de projets «publication numérique ou digitale» / Consultant médias numériques
- Responsable de l'interface avec les équipes de développement.
- Responsable de la mise en place de solutions pédagogiques numériques
- Chef de projet recherche et développement de solutions numériques
- Responsable support technique
- Responsable service prepresse / premedia / numérique ou digital
- Responsable qualité

Objectifs et exemples des thèmes étudiés :

La publication numérique

Les médias numériques / livre numérique / magazine interactif / site / les applis web / accessibilité des documents aux malvoyants

Le crossmédia / le plurimédia

Réutilisation de contenu / partage de données / gestion et l'optimisation des fichiers numériques (textes, images, vidéos...)

Les nouvelles formes de communication/consommation

Community management / personnalisation / données variables
pédagogie numérique / elearning / impression 3D
web to print / mise en page collaborative / autoédition

L'automatisation

Mise en page automatisée/ Balisage et xml / automatisation dans inDesign / scripts / métadonnées / softproofing / flux et workflow

L'imprimé connecté

QR-Code / Réalité augmentée / Puce RFID

Les bases de L'informatique et du web

Le web (CMS, langage, etc.) / L'écriture et le paramétrage de scripts - Java/ Apple/action / crossmédia / métadonnées / programmation en Python / bases de données/API