

2019
20

concevoir le digital de demain

BACHELIER
ÉCRITURE MULTIMÉDIA

ISFSC

CONCEVOIR,
DÉVELOPPER,
COORDONNER,
TRANSMETTRE,
CONNECTER

LE MONDE DIGITAL
CONNAÎT
DES ÉVOLUTIONS
ET DES RÉVOLUTIONS
INCESSANTES,
AU RYTHME
DES AVANCÉES
TECHNOLOGIQUES
ET SOCIÉTALES

Du smartphone aux sites web, en passant par les médias sociaux, le digital s'invite dans le quotidien des utilisateurs mais aussi des entreprises, des associations, des institutions et des organisations.

Notre bachelier en Écriture multimédia forme en 3 ans des concepteurs de projets digitaux. Grâce à l'apprentissage de méthodes et techniques spécifiques, le futur diplômé sera capable de conceptualiser et de scénariser des contenus sur divers supports interactifs.

Notre formation, axée sur la pédagogie du projet, amène l'étudiant à imaginer et concevoir les projets digitaux de demain.



**20 SEMAINES
DE STAGES**
3 PROJETS
**CERTIFICATIONS
DIGITALES**

Entièrement repensé en 2018, notre programme combine une approche pratique, théorique et technique.

Il a été élaboré en étroite collaboration avec des professionnels, des anciens étudiants et nos maîtres de stages, pour correspondre plus encore aux besoins du marché actuel.

Vos/nos projets

Concevoir, penser, tester, ajuster, évaluer, réinventer: voilà le sens et l'objectif de la pédagogie du projet. Notre bachelier en Écriture Multimédia est axé autour de 3 projets d'année, individuels ou de groupes, dans chacun des 3 blocs.

Ces projets s'appuient sur des cours théoriques, des séminaires, des ateliers de travaux pratiques et des conférences.

Ils sont encadrés étroitement par une équipe de professeurs et de maîtres de formation pratique. Un jury clôture le processus et prépare à une posture professionnelle.

BLOC 1 — L'étudiant découvre les exigences propres à la conception par l'intermédiaire d'un projet: la réalisation d'une application multimédia mobile fictive. Ce projet scénarise un parcours en utilisant un ou plusieurs supports/outils multimédias interactifs (tablette, smartphone, supports interactifs divers comme des écrans, des objets connectés, etc.) dans un lieu ou un espace en lien avec une thématique différente chaque année. Ce premier projet se réalise par groupe de deux ou trois étudiants.

BLOC 2 — Le deuxième projet consiste en la création, en binôme, d'un site web, toujours selon une thématique décidée par l'équipe de professeurs qui encadre le projet. L'approche est globale, du briefing au délivrable final, en passant par la rédaction d'un cahier de charges et les validations intermédiaires auprès de professionnels actifs du secteur (incubateurs de projet).

BLOC 3 — Le projet de troisième consiste en la réalisation du travail de fin d'études. L'étudiant perfectionne sa connaissance et sa maîtrise des outils et des méthodes de développement d'activités multimédias. Il concevra seul un projet multimédia interactif de son choix: application mobile, site web, etc.

Votre/notre formation théorique

Les cours théoriques dressent les contours, posent le contexte, apportent une mise en perspective et plantent des bases solides à la réflexion. Ils ouvrent des portes qui enrichiront votre pratique sous l'angle de la sociologie, l'économie, la philosophie, la psychologie, le droit, la déontologie et la communication.

Vos/nos ateliers

Avant de concevoir, il est nécessaire de tester, de tenter et d'essayer pour apprendre. Les ateliers sont des lieux d'expérimentation des mots, des programmes, des sons, des images, de l'impact, de l'interactivité, de la pertinence. En classe, en studio ou en salle informatique, toujours en petits groupes, les étudiants s'approprient les techniques, le matériel et les logiciels. Citons entre autres la semaine de sprint design, l'atelier de design UX/UI, les incubateurs de projets, l'atelier d'intégration web, les creative labs, les certifications digitales, etc.

Vos/nos stages

Pratiquer, s'exercer, s'immerger: 2 stages qui totalisent 20 semaines, répartis sur le deuxième et le troisième blocs, pour découvrir le terrain, s'imprégner des codes et des pratiques, et construire son projet professionnel. Les stages sont encadrés par des maîtres de formation pratique, de la recherche à l'évaluation, et font l'objet d'une convention entre la structure, l'étudiant et l'institut. Les objectifs à atteindre et les responsabilités s'intensifient tout au long du parcours.

BLOC 2 — La pratique professionnelle du deuxième bloc se conçoit sous la forme d'un atelier portfolio web et identité professionnelle et d'un stage de 8 semaines. La formation se spécialise et permet à l'étudiant d'intégrer une activité de conception de projet digital. Le stage amène l'étudiant à assumer un début de réel savoir-faire professionnel. Il se voit confier une responsabilité de conception, de production et/ou de réalisation. L'atelier portfolio web et identité professionnelle permet à l'étudiant de développer des compétences professionnelles lors de ses démarches (création d'un CV et d'une lettre de motivation) et de construire son portfolio en ligne qui intègre ses acquis et ses premières productions.

BLOC 3 — La pratique professionnelle du troisième bloc se conçoit sous la forme d'un atelier portfolio web et identité professionnelle et d'un stage de 12 semaines. Ce stage a pour objectif de placer l'étudiant en situation d'autonomie professionnelle. Il assumera un rôle moteur dans une activité de gestion de projet digital tout en menant une démarche réflexive et/ou créative: le développement et la création de nouveaux concepts, des propositions d'amélioration de stratégie multimédia existantes, etc. L'atelier "portfolio web" permettra à l'étudiant d'affiner la construction de son identité professionnelle en ligne en continuant d'intégrer ses productions, avec comme objectif final de préparer sa future recherche d'emploi.

Les métiers

Chef de projet digital

Développeur front-end

Intégrateur web

UX/UI Designer

Scénariste vidéo

Concepteur-réalisateur digital

Scénariste digital

Rédacteur de contenu

Consultant web analytics

Digital planner

Consultant SMO, SEO, SEA

Community Manager

Storyteller

Motion Designer

Responsable e-learning

Passerelles

Au terme de son bachelier en Écriture Multimédia, l'étudiant diplômé peut entrer dans la vie active ou choisir de prolonger son parcours d'apprentissage. Plusieurs passerelles (vers le type long ou vers l'université) sont possibles avec ou sans complément de programme. Vous trouverez le contenu du programme de notre master conjoint avec l'Université Saint-Louis sur notre site web.

Mobilité/ bidiplomation

Pour ouvrir davantage son horizon professionnel, l'étudiant peut envisager de réaliser une partie de son parcours à l'étranger: Canada, Espagne, France, Pérou, Portugal.

Il est également possible de faire son stage dans un autre pays européen, en Afrique, en Amérique du Nord ou en Amérique latine.

Les partenariats évoluent, n'hésitez donc pas à consulter notre site pour avoir davantage d'informations sur les cours et/ou les stages à l'étranger.

www.isfsc.be

HAUTE ÉCOLE
ICHEC-ISFSC
RUE DE LA POSTE, 111
1030 BRUXELLES
02.227.59.00
INFO@ISFSC.BE

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT ET ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT

Écriture
multimédia

Heures
Crédits
Quadr.

Première année - Bloc 1

	Heures	Crédits	Quadr.
Projet digital 1	264	20	1&2
Gestion de projet 1	36	3	
Développement web front end	24	2	
Scénarisation interactive	36	3	
Incubateurs de projet	60	3	
Design UX/UI	24	2	
Pitch de projet	12	1	
Sprint de projet	42	4	
Design Sprint	30	2	
Veille et innovations 1	102	10	1&2
Évolution du web et des applications	24	2	
Creative lab 1	30	3	
Métiers du digital	24	2	
Plateforme collaborative 1	24	3	
Creativité digitale	120	10	2
Storytelling	24	2	
Vidéo 1	36	3	
Son	24	2	
Motion design	36	3	
English	60	5	1&2
Business English (A2)	60	5	
Vers un monde digital	60	5	1
Économie politique	36	3	
Lecture critique de l'actualité	24	2	
Neurosciences, arts et digital	60	5	2
Psychologie et digital	36	3	
Arts et création numérique	24	2	
Communication transmédia	60	5	1
Communication transmédia	60	5	
Total	726	60	

Année intermédiaire - Bloc 2

	Heures	Crédits	Quadr.
Projet digital 2	168	15	1
Gestion de projet 2	30	3	
Mentions légales et déontologie	6	1	
Prototyping UX/UI	36	3	
Développement Front End et Frameworks	36	3	
Atelier d'intégration web	24	2	
Bases de développement Back End ou CMS	24	2	
Incubateurs de projet	12	1	
Community management	60	5	1
Community Management	24	2	
Vidéo 2	36	3	
Veille et innovations 2	57	5	2
Creative Lab 2	45	4	
Plateforme collaborative 2	12	1	
English	60	5	1&2
Business English (B1)	60	5	
E-Learning	60	5	2
E-Learning	36	3	
Psychologie de l'apprentissage	24	2	
Société connectée	60	5	1&2
Sociologie de la communication	36	3	
Sémiologie	24	2	
Analyse et recherche	60	5	2
Méthodes de recherche	24	2	
Web analytics	24	2	
Questions de recherche TFE	12	1	
Stage 1	304	15	2
Stage 1	280	13	
Portfolio web et identité professionnelle 1	24	2	
Total	829	60	

ISFSC

Écriture
multimédia

ISFSC

Heures
Crédits
Quadr.

Année diplômante - Bloc 3

	Heures	Crédits	Quadr.
Management	60	5	1
e-Business et e-marketing	24	2	
Méthodes de gestion de projet	24	2	
Gestion des ressources humaines	12	1	
Certifications digitales	24	5	1&2
Au choix :			
Code/Design /Marketing Digital/Gestion de projet ...	24	5	
Philosophie et droit	60	5	1
Philosophie et anthropologie	36	3	
Droit et déontologie	24	2	
English	60	5	1&2
Business English (B2)	60	5	
Stage 2	428	20	1&2
Stage 2	420	18	
Portfolio web et identité professionnelle 2	8	2	
Travail de fin d'études	108	20	1&2
Séminaire TFE	12	2	
TFE : écrit	60	10	
TFE : Prototype et démo	36	8	
Total	740	60	
Total	2295	180	

Haute École

ICHEC - ISFSC

Haute École

ICHEC - ISFSC