

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 2
Discipline(s)		
Sciences et techniques des développements multimédia, Droit et déontologie, Sciences et techniques des développements multimédia		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
15	168	300 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Sébastien Monnoye (s.monnoye@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 11 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
2E11G	Gestion de projet 2	30	60 %	3

2E12G	Mentions légales et déontologie	6	20 %	1
2E13G	Prototyping UX/UI	36	60 %	3
2E14G	Développement front end et frameworks	36	60 %	3
2E15G	Atelier intégration web	36	40 %	3
2E16G	Bases de développement back end ou CMS	24	40 %	2

4. Compétences :

- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
- Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

5. Capacités :

- Capacité 2.1 : Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels.
- Capacité 2.2 : Etre capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences.
- Capacité 2.3 : Etablir et respecter des conventions et des consignes.
- Capacité 2.5 : Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- Capacité 2.6 : Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.
- Capacité 2.7 : Disposer d'une culture numérique basée sur un usage expert et critique des TIC et être capable de passer d'un environnement technologique à un autre.
- Capacité 3.2 : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.
- Capacité 3.4 : Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
- Capacité 4.1 : Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- Capacité 4.2 : Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.
- Capacité 4.3 : Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...
- Capacité 4.4 : Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.
- Capacité 4.5 : Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.
- Capacité 4.6 : Rédiger un cahier des charges.
- Capacité 5.1 : Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.
- Capacité 5.2 : Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports.
- Capacité 5.3 : Maîtriser les langages et l'écriture spécifique des médias contemporains : infographie, photographie, son, vidéo, animation y compris la 3D.
- Capacité 6.1 : Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.
- Capacité 6.3 : Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine).

6. Contenus :

2E11G - Gestion de projet 2 :

L'objectif de l'activité "Gestion de projet 2" est de fournir à l'étudiant/e un cadre théorique et pratique quant à la prise en main d'un projet, de l'élaboration du cahier des charges à la livraison d'un projet fini, testé et validé et correspondant au brief initial. Il s'agira pour l'étudiant/e d'être en mesure :

- de définir / d'analyser un cahier des charges;
- de mettre en place des actions permettant de gérer les différents éléments constitutifs d'un projet en fonction d'une timeline précise;
- d'identifier les outils et méthodes de travail permettant de faciliter le suivi et la chronologie du projet;
- d'acquérir les bonnes pratiques en matière de gestion de projets.

Table des matières de l'activité:

- I. Introduction à la Gestion de Projet – pourquoi est-ce nécessaire ?
- II. Analyse du projet 2018 et partage des pistes envisagées par les différents groupes
- III. Les étapes d'un projet et son cycle de vie
- IV. Les méthodes de Gestion de Projet
- V. Focus sur la méthode Agile
- VI. Les outils qui facilitent la gestion d'un projet
- VII. Application des concepts vus dans le cadre de la réalisation de l'UE 2EU1E Projet Digital 2
- VIII. Coaching et suivi des jalons d'avancement des réalisations de l'UE 2EU1E Projet Digital 2

Dispositif d'enseignement:

Le cours s'articule sur les éléments suivants :

- Des présentations théoriques ex cathedra ;
- Des mises en application des concepts vus en cours au travers de la remise d'exercices intermédiaires et se basant sur la réalisation concrète du projet exprimé dans le cahier des charges en début de session (remise de retroplanning, suivi de jalons, etc.);
- Le suivi des étapes dans l'avancement par groupe et par projet;
- Le coaching durant le premier quadrimestre (questions-réponses).

2E12G - Mentions légales et déontologie :

L'objectif est d'amener les étudiant-es à découvrir les notions de conditions générales d'utilisation et de mentions légales. A l'issue de quoi ils / elles seront en mesure de concevoir et de rédiger les CGU et les mentions légales associées au site web développé dans le cadre de l'UE 2EU1E Projet Digital 2

Table des matières de l'activité:

- 1) Mentions légales et obligatoires
- 2) Conditions générales de vente
- 3) Politique de confidentialité

Dispositif d'enseignement: Enseignement ex cathedra, basé sur des exemples de sites / d'applications tirés de la vie professionnelle.

2E13G - Prototyping UX/UI :

L'activité d'apprentissage « Prototyping UX / UI » a comme objectif de doter les étudiant(e)s des savoirs et compétences techniques nécessaires à la conception d'interfaces utilisateurs.

Table des matières de l'activité :

UX is not UI but UI is UX. UX : Visibilité - Accessibilité - Attractivité - Facilité - Crédibilité - Efficacité Test utilisateurs Analyse de données Architecture de site Interactions homme-machine Prototypage Notion d'usabilité Taux de rétention Hook canvas UI : Identité visuelle Design graphique : théorie de la Gestalt : Perception visuelle Émergence Réification Multi stabilité Invariance Lois de Gestalt : Loi de clôture Loi de séparation fond/forme Loi de proximité Loi de similarité Loi de continuité La loi de destin commun Loi de symétrie Prägnanz Paréidolie Initiation à Illustrator Interface utilisateur, Panneaux, outils, Espace de travail Documents et format, Plan de travail multiple, Règle, grille, repère, calques Les outils : sélection, transformation, outils de dessin, texte Formes de base Création de tracés vectoriels à la plume Pathfinder et formes complexes, alignement Couleur, dégradé et contour Effets Forme artistique, diffuse, calligraphique, motif Texte et Style Vectorisation dynamique Adobe XD et la création de prototypes L'espace de travail Outils de dessin Outils de texte Créer des éléments répétés Combinaison d'objets et de masques Travailler avec des

sources externes Exporter des éléments Créer un prototype interactif, visualiser et partager le projet Visualiser et partager

Dispositif d'enseignement :

Présentation théoriques et exercices puis présentation des concepts en classe inversée. Ateliers de réalisation et pédagogie par projet.

2E14G - Développement front end et frameworks :

L'activité d'apprentissage a comme objectif de doter l'étudiant(e) des savoir et compétences techniques nécessaires à la réalisation d'une plateforme internet accessible via des terminaux mobiles ou non d'après une maquette graphique.

Canevas du cours disponible sur tinyurl.com/emu2-start

2E15G - Atelier intégration web :

L'atelier d'intégration web a comme objectif d'accompagner les étudiant(e)s dans la réalisation du site OnePage de leur projet d'année (UE 2EU1E Projet Digital 2).

Table des matières de l'activité:

L'atelier d'intégration web s'appuie sur les contenus abordés dans les activités de projet digital 2 suivantes :

2E11G Gestion de projet 2

2E13G Prototyping UX/UI

2E14G Développement front end et frameworks

2E16G Bases de développement back end ou CMS

Dispositif d'enseignement:

Atelier intensif par sous-groupe de projet avec soutien technique des enseignants.

2E16G - Bases de développement back end ou CMS :

L'objectif de l'activité "Bases de développement Back End ou CMS" est de doter l'étudiant(e) des savoirs et compétences techniques nécessaires à l'intégration et la dynamisation d'une maquette HTML dans le gestionnaire de contenu (CMS) Wordpress.

Table des matières de l'activité:

a. Introduction : i. Site statique Vs dynamique ii. Présentation de PHP iii. Présentation de MySQL iv. Présentation de Wordpress v. Présentation des outils de développement vi. Présentation des environnements de développement b. PHP 1/3 : i. Les bases ii. Les variables iii. Les conditions c. PHP 2/3 : i. Les conditions (fin) ii. Les tableaux iii. Les boucles d. PHP 3/3 : i. Les boucles (fin) ii. Inclure des fichiers iii. Les fonctions e. Wordpress, les bases : i. Environnements de développement (rappel) ii. Installation iii. Interface du CMS iv. Le code de WP f. Wordpress, créer un thème 1/2 : i. Créer un thème minimal ii. Intégrer Bootstrap iii. Loop / Boucle Wordpress g. Wordpress, créer un thème 2/2 : i. Structure des pages ii. Création d'un menu iii. Templates iv. wp_query()

Dispositif d'enseignement:

Atelier participatif de réalisation appuyé sur la pédagogie par projet et articulé selon la structure suivante :

7. Acquis d'apprentissage :

2E11G - Gestion de projet 2 :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable :

- d'analyser le scope global d'un projet, de la rédaction d'un cahier des charges sur base d'une problématique identifiée, à sa livraison ;

- d'identifier l'ensemble des ressources internes ou externes, tant techniques qu'humaines, nécessaires au bon déroulement d'un projet ;
- d'organiser le temps de développement nécessaire à la bonne réalisation du projet, temps d'un point de vue budgétaire que de timing. Définition d'un budget et d'un rétroplanning, mise en place de sprints / jalons ;
- de remettre un projet fini, testé et fonctionnel, basé sur un cahier des charges donné en début de formation.

2E12G - Mentions légales et déontologie :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera sensibilisé aux notions de mentions légales obligatoires et invité à les intégrer dans le cadre de la réalisation et de l'exploitation d'un site web ou d'une application numérique (tant dans un environnement B2B que B2C).

2E13G - Prototyping UX/UI :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable :

- d'utiliser les principes graphiques d'UI/UX dans la création d'interfaces utilisateurs;
- de construire des arborescences de sites web;
- de réaliser des prototypes de sites web et d'applications mobiles à l'aide d'un outil de prototyping;
- de réaliser des maquettes de sites pour les formats desktop et mobile qui prennent en compte les principes d'ergonomie et d'expérience utilisateur;
- de produire une communication graphique adéquate par rapport à un sujet retenu.

2E14G - Développement front end et frameworks :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable de :

- traduire une maquette graphique en code HTML et CSS
- mettre en page une page web
- réaliser des pages web responsive
- créer de l'interaction entre le produit et l'utilisateur
- référencer naturellement le contenu de son produit
- versionner le code source de son projet

2E15G - Atelier intégration web :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable : - de traduire une maquette graphique en code HTML et CSS; - de mettre en page une page web; - de réaliser des pages web responsive.

2E16G - Bases de développement back end ou CMS :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable : - d'installer et configurer une instance du CMS WordPress ; - de créer un thème Wordpress personnalisé ; - de gérer le contenu dynamique des différentes sections et pages du projet via les modèles Page, Article, Menu et Taxonomie de Wordpress. 2.

8. Supports :

2E11G - Gestion de projet 2 :

Accès à Basecamp (www.basecamp.com), Accès à Trello (www.trello.com), Notes de cours de l'étudiant(e), Consignes et cadre technique (plateforme Basecamp)

2E12G - Mentions légales et déontologie :

Powerpoint disponible sur Claroline

2E13G - Prototyping UX/UI :

Manuel Adobe Illustrator CC disponible en ligne Manuel Adobe Xperience CC disponible en ligne Ressources hébergées en ligne sur Teams. Slides du cours

2E14G - Développement front end et frameworks :

- Documentation en ligne
- Bootstrap v4.5 Documentation en ligne
- MDN web docs
- Slides de présentation (pdf)

2E15G - Atelier intégration web :

La matière des activités associées est disponible sur la plateforme Teams et Basecamp de l'UE

2E16G - Bases de développement back end ou CMS :

Documentation en ligne de PHP : <https://www.php.net/manual/fr/index.php> Documentation en ligne de Wordpress : <https://codex.wordpress.org/> Github de l'enseignant

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
2E11G	Hors session : présences en cours, participation et remise des travaux (en groupe), en session : épreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle	Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel	Première session : remise des travaux (hors session) et épreuve intégrée (en session), Présentation du projet réalisé individuellement, deuxième session : épreuve intégrée évaluée en individuel - via TEAMS si la situation l'exige.
2E12G	Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle	Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle	Epreuve intégrée évaluée individuellement
2E13G	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2	Épreuve intégrée : présentation d'un travail individuel lors du jury de Projet Digital 2 (via Teams en distanciel si la situation le nécessite.)

2E14G	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2	Épreuve intégrée : présentation d'un travail individuel lors du jury de Projet Digital 2
2E15G	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (via Teams en distanciel si la situation le nécessite.)	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (via Teams en distanciel si la situation le nécessite.)	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (via Teams en distanciel si la situation le nécessite.)
2E16G	En session : épreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle	Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel	Epreuve intégrée évaluée individuellement

10. Critères de réussite de l'UE :

La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA. Considérant que seules les activités de Projets (et de stages) permettent d'évaluer les compétences liées à la posture professionnelle de l'étudiant(e), le jury ne procédera pas à la délibération de cette UE si elle est en échec (moins de 10/20).

11. Titulaire(s) :

Code AA	Titulaire(s)
2E11G	Jean-François Hauwaert (jf.hauwaert@isfsc.be)
2E12G	Jean-Christophe Lardinois (jc.lardinois@isfsc.be)
2E13G	Sébastien Monnoye (s.monnoye@isfsc.be)
2E14G	Grégoire Holvoet (g.holvoet@isfsc.be)
2E15G	Grégoire Holvoet (g.holvoet@isfsc.be)
2E15G	Sébastien Monnoye (s.monnoye@isfsc.be)
2E16G	Enguerrand Vancottem (e.vancottem@isfsc.be)
2E15G	Enguerrand Vancottem (e.vancottem@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

2E11G - Gestion de projet 2 :

Le cours sera dispensé tant aux étudiants en présentiel qu'aux étudiants en distanciel, à travers l'utilisation de TEAMS dans les heures prévues.

2E12G - Mentions légales et déontologie :

Sans objet

2E13G - Prototyping UX/UI :

Cours via Teams

2E14G - Développement front end et frameworks :

- Les cours sont retransmis sur Teams et disponibles à la demande (replay)
- Les slides de présentation sont disponibles dans Teams
- Les énoncés des exercices et leurs proposition de correction sont disponibles sur Teams

2E15G - Atelier intégration web :

- Retransmission en direct ou en différé (replay) via Teams
- Slides de présentation disponibles sur Teams

2E16G - Bases de développement back end ou CMS :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
2E11G	Hors session : présences en cours, participation et remise des travaux (en groupe), en session : épreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)	Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)
2E12G	Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)	Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)

2E13G	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (possibilité d'organiser ce jury en présentiel, même en code orange/rouge)	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)
2E14G	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)
2E15G	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)	Épreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe (deux étudiant(e)s par groupe) lors du jury de Projet Digital 2 (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)
2E16G	En session : épreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)	Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel (possibilité d'organiser le jury en présentiel, même en code orange/rouge)

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 2
Discipline(s)		
Expression et communication, Sciences et techniques des développements multimédia		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Frédéric Beaupère (f.beupere@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 11 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
2E21G	Community management	24	40 %	2
2E22G	Vidéo 2	36	60 %	3

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

5. Capacités :

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapte a la situation et aux interlocuteurs.
- Capacité 1.4 : Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- Capacité 2.3 : Etablir et respecter des conventions et des consignes.
- Capacité 2.5 : Connaitre et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- Capacité 2.7 : Disposer d'une culture numérique basée sur un usage expert et critique des TIC et être capable de passer d'un environnement technologique à un autre.
- Capacité 5.2 : Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports.
- Capacité 6.1 : Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.

6. Contenus :

2E21G - Community management :

L'objectif de l'activité "Community Management" est de familiariser l'étudiant(e) aux principaux outils et méthodes de développement et de gestion de la présence sur les réseaux et médias sociaux. À l'issue des ateliers, l'étudiant(e) sera en mesure de comprendre et de gérer les principales missions du Community management, tant stratégiques (analyse des tendances, veille sociale et concurrentielle, e-réputation), qu'opérationnelles (établissement d'un planning éditorial, création et diffusion de contenus, modération, promotion, reporting).

Table des matières de l'activité

- a. Qu'est-ce qu'un Community manager
- b. Les principaux réseaux sociaux : caractéristiques, écosystèmes, fonctionnalités et enjeux
- c. Content vs Community : les missions et les compétences principales en Community management
- d. SEO et algorithmes de recherche : les bases
- e. Création, identité et branding : graphisme, modération et stratégies
- f. Metrics et résultats : les fondamentaux du reporting

Dispositif d'enseignement:

Atelier participatif alternant modules de théorie et mises en pratique d'exercices concrets évalués en partie dans la cote finale.

2E22G - Vidéo 2 :

L'atelier de Vidéo 2 a pour objectif d'initier les étudiant(e)s à l'utilisation de matériel (semi)professionnel et de leur permettre d'acquérir une première expérience des rôles professionnels en lien avec l'audio-visuel (cadreur, monteur, preneur de son, journaliste, réalisateur, etc.)

Table des matières de l'activité

1. Introduction à la vidéo : visionner, analyser, décoder, comprendre, questionner...
2. Les leçons de cinéma : quelques exemples en vidéo pour appréhender le secteur audiovisuel
3. Les consignes de l'activité : les travaux, les objectifs, les délais, les grilles d'évaluation
4. La grammaire audiovisuelle : prises de vues, plans, séquences, montage, son
5. Le storyboard : définition et usage
6. Quelques éléments du cadre législatif : le droit à l'image, l'utilisation du logo ISFSC
7. La Suite Adobe : Première a. Tutoriels module A b. Tutoriels module B c. Tutoriels du site officiel Adobe
8. Présentation du matériel de tournage et exercices pratiques
9. Consignes de la note d'intention et de la feuille de service

Dispositif d'enseignement:

Atelier de travaux pratiques en studio et salles informatiques, ainsi que des exercices dirigés de tournage en extérieur (par sous-équipe de trois étudiant(e)s). Une partie de l'activité se déroule en apprentissage

autonome pendant les heures d'ateliers (tutoriels). Les notions théoriques seront abordées en début d'activité en séances plénières.

7. Acquis d'apprentissage :

2E21G - Community management :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable :

- d'analyser finement le fonctionnement des principaux réseaux et médias sociaux (dont Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, You Tube, LinkedIn);
- de concevoir et de mettre en œuvre une stratégie éditoriale;
- de veiller à la cohésion des messages diffusés et de remédier aux problèmes liés à leur propagation (déontologie, mots-clés, hashtags, modération);
- de piloter et d'analyser une campagne (e-réputation, veille concurrentielle, stratégie de positionnement).

2E22G - Vidéo 2 :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable de :

- scénariser, tourner et monter une courte séquence vidéo avec du son et de l'animation, et en utilisant des techniques de Storytelling (sur un thème imposé);
- connaître et utiliser les règles de grammaire de l'image fixe et animée (partie théorique);
- utiliser du matériel de tournage fourni par l'Institut dans le cadre de l'atelier et des logiciels de montage professionnels (ateliers pratiques);
- appréhender en sous-groupe de trois étudiant(e)s une expérience de tournage et de montage (ateliers pratiques).

8. Supports :

2E21G - Community management :

Présentations (powerpoint) des cours donnés en classe

2E22G - Vidéo 2 :

L'entièreté des supports de cours est disponible en ligne sur la plateforme de cours Claroline

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
2E21G	moi numérique : stratégie & gestion : 25% (Serge Dielens) CM : théorie : 25% (Serge Dielens) CM : pratique en classe (présentiel ou distanciel) : 50%	moi numérique : stratégie & gestion : 25% (Serge Dielens) CM : théorie : 25% (Serge Dielens) CM : pratique en classe (présentiel ou distanciel) : 50%	Pas d'évaluation spécifique prévue
2E22G	Validation de la note d'intention et travail après tournage et montage	Identique à la première session	L'étudiant/e pourrait être amené à réaliser le travail final seul/e (en fonction de la composition du groupe classe)

10. Critères de réussite de l'UE :

La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA.

11. Titulaire(s) :

Code AA	Titulaire(s)
2E21G	Serge Dielens (s.dielens@isfsc.be)
2E21G	Florence Manente (f.manente@isfsc.be)
2E22G	Geoffrey Baras (g.baras@isfsc.be)
2E22G	Frédéric Beaupère (f.beaupere@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

2E21G - Community management :

Cours donné en classe / exercices donnés aux élèves non-présents (A/B)

2E22G - Vidéo 2 :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
2E21G	moi numérique : stratégie & gestion : 25% (Serge Dielens) CM : théorie : 25% (Serge Dielens) CM : pratique en classe (présentiel ou distanciel) : 50%	moi numérique : stratégie & gestion : 25% (Serge Dielens) CM : théorie : 25% (Serge Dielens) CM : pratique en classe (présentiel ou distanciel) : 50%
2E22G	Validation de la note d'intention et travail après tournage et montage	Identique à la première session

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 2
Discipline(s)		
Langues étrangères		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Anglais	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Jean-Philippe Thiriart (jp.thiriart@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 11 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
2E41G	Business English (B1)	60	100 %	5

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle

5. Capacités :

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapte a la situation et aux interlocuteurs.
- Capacité 1.3 : Comprendre et utiliser au moins une langue étrangère (dont l'anglais).

6. Contenus :

2E41G - Business English (B1) :

L'objectif de l'activité "Business English (B1)" est de :

- Familiariser l'étudiant(e) à l'utilisation d'un anglais business en travaillant à partir d'un niveau prérequis (anglais général pré-intermédiaire - A2+) pour arriver à un niveau B1 de l'anglais des affaires, et à l'utilisation d'un anglais technique de niveau intermédiaire ;
- Développer le niveau d'expression par l'acquisition d'un code de base solide (grammaire) et d'un vocabulaire spécifique à l'anglais des affaires;
- Développer l'aptitude à tenir correctement des conversations professionnelles ciblées, ainsi que permettre la compréhension à l'audition de dialogues où il est tenu compte de la présence d'un(e) apprenant(e) et la compréhension de textes à orientation business.

Table des matières de l'activité:

Première partie : anglais business La première partie du cours se base sur le livre Business Result Pre-intermediate, qui traite de la communication dans le monde des affaires

Deuxième partie : projet d'année La deuxième partie du cours se base sur le projet d'année.

L'étudiant(e) et son binôme présentent celui-ci, d'abord par écrit au professeur (remise du travail en mains propres, au début d'un cours dont la date sera précisée par le professeur) puis oralement à l'ensemble du groupe (présentation orale possible dès le début d'une séance dont la date sera précisée par le professeur).

Si la cote attribuée à la partie écrite du travail est commune, celle attribuée à la partie orale est individuelle.

Troisième partie : anglais technique La troisième partie du cours consiste en la présentation écrite et orale d'un vidéocast. L'étudiant(e) porte son choix sur un des vidéocasts proposés par le professeur. Ceux-ci correspondent à une trentaine de TED Talks ou Conférences TED (pour « Technology, Entertainment and Design ») - www.ted.com. Le but des Ted Talks est de diffuser des « idées qui valent la peine d'être... diffusées » ! (Ideas worth spreading)

Dispositif d'enseignement:

Laboratoire de langue étrangère organisé dans la langue cible (anglais) aux 1er et 2èmes quadrimestres (24 séances de 2 heures ½). Une importance prioritaire est accordée à la compréhension à la lecture, à la compréhension à l'audition et à l'expression orale. La communication orale est la compétence principale à acquérir. Via des exercices communicatifs (débat, jeux de rôles, exercices à deux ou en groupes, etc.). Écouter les compréhensions à l'audition du manuel de cours permet de mieux comprendre un matériel similaire, et de suivre celles proposées au troisième niveau. Il s'agit d'un cours interactif où la mise en situation dans un contexte business et technique est primordiale. La langue utilisée aux cours est la langue-cible. Le cours est axé sur une pratique interactive avec le professeur et les autres étudiant(e)s. Il est basé sur une variété d'exercices allant de simples remplissages à la construction de phrases, en passant par la tenue de conversations et d'exercices de vocabulaire. La pratique des nouvelles connaissances par l'expression orale se fait à chaque cours. L'étudiant(e) prépare chez lui/elle des exercices de révision et mémorise le nouveau vocabulaire spécifique aux chapitres abordés. Une préparation du cours, à domicile, est essentielle. Elle consiste en la révision de la grammaire de base (syllabus de théorie et d'exercices), en une série d'exercices issus des Practice files du manuel de cours, ainsi qu'en une mémorisation du code, dans le but de disposer des outils linguistiques nécessaires à l'application des connaissances acquises lors de situations aux cours. Le CD multimédia accompagnant Business Result est là pour aider l'étudiant(e) à progresser personnellement tout au long de l'année. Le cours vise à aider l'étudiant(e) à comprendre et à maîtriser l'anglais par une méthode pédagogique en spirale : chaque thème avec le vocabulaire qui y est lié est introduit progressivement, d'abord de manière réceptive (pendant le travail à domicile), puis de manière active dans des situations de communication. Pour optimiser l'apprentissage, l'étudiant(e) doit : Avant le cours : faire

systematiquement toutes les préparations demandées par le professeur, faute de quoi l'étudiant(e) ne peut pas participer à celui-ci ; Pendant le cours : être très actif(-ve) en participant avec motivation aux différents exercices oraux et écrits proposés : jeux de rôle, résumés, débats et séances de questions-réponses, etc. ; En dehors du cours : consacrer du temps à améliorer sa maîtrise de la grammaire élémentaire de base, du vocabulaire de base, de la prononciation et de l'intonation, et de la compréhension à l'audition.

7. Acquis d'apprentissage :

2E41G - Business English (B1) :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable :

- de transférer ses acquis dans des situations professionnelles de manière pertinente ;
- d'analyser une situation-problème en organisant de façon méthodique les outils linguistiques afin de développer un message et de le communiquer de manière appropriée au contexte (social, culturel, professionnel, etc.) ;
- de collaborer de manière responsable en analysant et en respectant les consignes ;
- de développer son autonomie en s'auto-évaluant (par exemple sur altissia.com) et en utilisant les moyens de remédiation proposés (wallanguages.be, altissia.com, CD multimédia inclus dans le Student's Book de Business Result, site web de Business Result - <http://elt.oup.com/student/busresult/buspre/reference/?cc=be&sellanguage=en>).

8. Supports :

2E41G - Business English (B1) :

Grant, D., Hudson, J. (2012). Business Result, Pre-intermediate Student's Book. Oxford University Press.

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
2E41G	Evaluation continue (formative) et certificative. En session: examen de compréhension à l'audition, examen écrit et examen oral	La cote de participation active n'est plus prise en considération. L'étudiant(e) représente uniquement les parties pour lesquelles il/elle n'a pas obtenu au minimum 10/20, à condition que toutes les parties évaluées aient été présentées.	Test de niveau en ligne sur Altissia et examen oral portant sur les articles sélectionnés par l'étudiant(e)

10. Critères de réussite de l'UE :

La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA.

11. Titulaire(s) :

Code AA	Titulaire(s)
2E41G	Jean-Philippe Thiriart (jp.thiriart@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

2E41G - Business English (B1) :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
2E41G	Evaluation continue (formative) et certificative. En session: examen de compréhension à l'audition, examen écrit et examen oral	La cote de participation active n'est plus prise en considération. L'étudiant(e) représente uniquement les parties pour lesquelles il/elle n'a pas obtenu au minimum 10/20, à condition que toutes les parties évaluées aient été présentées.

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 2
Discipline(s)		
Sociologie, Expression et communication		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Emmanuel Murhula A. Nashi (e.murhula@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 11 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
2E61G	Sociologie de la communication	36	60 %	3
2E62G	Sémiologie	24	40 %	2

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

5. Capacités :

- Capacité 1.4 : Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- Capacité 2.6 : Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.
- Capacité 3.1 : S'intéresser à la culture contemporaine, à ses créateurs et à ses différents modes d'expression.
- Capacité 3.5 : Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique.
- Capacité 4.1 : Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- Capacité 4.3 : Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

6. Contenus :

2E61G - Sociologie de la communication :

Le cours est consacré à l'étude du rôle des structures sociales sur le comportement des professionnels des médias traditionnels et numériques.

En termes clairs, on étudie les déterminants sociaux de leurs agissements individuels. Il s'agit d'examiner, d'analyser et de comprendre :

- Le rôle des représentations sociales dans la production et la réception des informations ;
- Les mécanismes d'influence réciproque entre les médias et le public ;
- Le poids des structures éditoriales et hiérarchiques sur le travail des journalistes ;
- L'impact des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et des médias sociaux sur les rapports interindividuels.

Les objectifs consistent, d'une part, à fournir aux étudiants des outils théoriques indispensables à l'observation pointue des processus d'élaboration des programmes des médias, à la consommation intelligente de ceux-ci, et à l'explication des enjeux techno-sociétaux qui les sous-tendent, ainsi que leur incidence sur la qualité des informations. D'autre part, on développe une posture critique complexe à l'égard aussi bien des théories que des pratiques médiatiques, avec comme point de référence l'idéal démocratique.

Contenu :

- Préalables épistémologiques
- La mise en scène de l'actualité
- L'objectivité journalistique
- Le cordon sanitaire médiatique
- Les propagandes invisibles
- Le pouvoir du public
- Internet et le(s) pouvoir(s)
- Enjeux des réseaux sociaux
- Les médias de la globalisation
- Rêver d'un cinquième pouvoir

2E62G - Sémiologie :

Objectifs :

L'activité « Sémiologie » introduit à la linguistique, la sémantique et la sémiologie afin que l'étudiant(e) comprenne la place de ces théories dans les sciences de l'information et de la communication (STIC). L'accent sera mis particulièrement sur les différents codes et signes (écrit, oral, iconique, etc.) en tant que systèmes nécessaires à la construction, mais aussi au décodage, de toute architecture d'information (référencement, arborescence, métadonnées...).

Table des matières :

- Sémiologie (Barthes); Signes et codes
- Les chiffres (Mathématique, Shannon; Cybernétique, Wiener; Bits, Algorithmes prescripteurs)
- Les lettres (Linguistique, Saussure et Jakobson; Sémantique, Greimas; Syntagme et paradigme; Schémas de la communication)
- Des chiffres et des lettres (nuages de tags)
- Images (sémio-pragmatique, Odin; Dénotation et connotation; Analogique et digital)
- Images (icônes, logos, pictos...)
- Temps de cours dévolu à la discussion et à la réalisation du travail créatif personnel

7. Acquis d'apprentissage :

2E61G - Sociologie de la communication :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :

- reformuler la théorie (imposeurs du sens, devoir de commentaire, agenda setting, information gap, déterminisme technologique, spirale du silence, etc.) en des termes propres et à partir d'exemples personnels;
- argumenter de manière complexe son point de vue sur l'actualité fournie par les médias traditionnels et les réseaux sociaux;
- expliquer le décalage entre la proclamation des principes démocratiques dans/par les médias et leur application concrète sur le terrain.

2E62G - Sémiologie :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable :

- de présenter les principales théories linguistiques (particulièrement la sémantique et la sémiologie) qui ont participé à l'élaboration de la discipline (inter discipline) des « science(s) de l'information et de la communication » (STIC);
- de comprendre et d'utiliser avec discernement les concepts de la linguistique, de la sémantique et de la sémiologie qui décrivent les systèmes nécessaires à la construction, mais aussi au décodage, de toute architecture d'information (référencement, arborescence, métadonnées...). Cette compréhension permettra (dans d'autres AA et UE) de mobiliser et de pratiquer les outils que ces théories/concepts décrivent;
- à titre d'exercice, de manier/jouer avec les signes quels qu'ils soient (les mots, les images, les sons, en y intégrant la dimension langue française et étrangère).

8. Supports :

2E61G - Sociologie de la communication :

Syllabus, slides des exposés, vidéos, lectures complémentaires (disponibles sur le site du cours)

2E62G - Sémiologie :

Notes de cours personnelles de l'étudiant(e), documents et diaporamas des séances; ; portefeuille de lectures (scientifiques et de vulgarisation) et de podcast.

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
2E61G	Examen oral	Examen oral	Examen oral

2E62G	Examen écrit sur les principaux concepts vus au cours (70% de la note) Travail créatif personnel (30% de la note) à présenter en séance. La non présentation d'une des deux parties (travail personnel ou examen) entraîne l'échec (0/20) à la totalité de l'AA.	Examen écrit sur les principaux concepts vus au cours (70% de la note) Travail créatif personnel (30% de la note) à présenter à l'enseignante. La non présentation d'une des deux parties (travail personnel ou examen) entraîne l'échec (0/20) à la totalité de l'AA.	Identique au plan A
-------	--	--	---------------------

10. Critères de réussite de l'UE :

La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA.

11. Titulaire(s) :

Code AA	Titulaire(s)
2E61G	Emmanuel Murhula A. Nashi (e.murhula@isfsc.be)
2E62G	Laurence Mundschau (l.mundschau@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

2E61G - Sociologie de la communication :

Sans objet

2E62G - Sémiologie :

Les séances se font en distanciel.

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
2E61G	Examen oral	Examen oral
2E62G	Examen écrit sur les principaux concepts vus au cours (70% de la note) Dépôt et défense du travail créatif personnel (30% de la note) à distance. La non présentation d'une des deux parties (travail personnel ou examen) entraîne l'échec (0/20) à la totalité de l'AA.	Examen écrit sur les principaux concepts vus au cours (70% de la note) Dépôt et défense du travail créatif personnel (30% de la note) à distance. La non présentation d'une des deux parties (travail personnel ou examen) entraîne l'échec (0/20) à la totalité de l'AA.