

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 3
Discipline(s)		
Economie, Sciences et techniques des développements multimédia, Activités d'intégration professionnelle		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Pierre Guilbert (p.guilbert@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
3E11G	e-business et e-marketing	24	40%	2
3E12G	Méthodes de gestion de projet	24	40%	2
3E13G	Gestion des ressources humaines	12	20%	1

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 3 : Inscire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
- 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 3.2 : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.
- Capacité 3.4 : Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
- 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...
- 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 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 :

3E11G - e-business et e-marketing :

L'objectif de l'activité "E-business et E-marketing" est d'aider les étudiants à mieux comprendre comment une entreprise construit de la valeur pour elle et ses clients et comment entrer en contact avec ceux-ci au travers des canaux digitaux pour soutenir ses objectifs d'image, d'acquisition, de croissance et de fidélisation.

Dispositif d'enseignement: Cours participatif ayant comme objectif de permettre à l'étudiant(e) d'acquérir la culture générale nécessaire dans ce domaine et à le(la) préparer à la mise en pratique. Le syllabus regroupe les fondements théoriques de la matière et comprend les repères nécessaires à la réalisation d'un travail permettant de mettre en pratique la matière acquise.

Table des matières :

Chapitre 1: Focus sur le client (ses rôles, ses besoins, son parcours d'achat) comme point de départ de toute activité business. Le cours aborde également les différents façons de collecter ces besoins et de les formaliser dans des canvas visuels (persona, carte d'empathie,...)

Chapitre 2: Les bases du marketing (Segmentation, ciblage, positionnement, les 4P)

Chapitre 3: Les modèles de business et la proposition de valeur (au travers des canvas BMC et VPC)

Chapitre 4: Méthodes et outils pour comprendre l'environnement dans lequel le business se développe

Chapitre 5: Digital marketing : définition, typologie des canaux, acteurs de la publicité en ligne, les données au coeur du marketing digital (aspect legaux, types de données, méthodes de collecte, usage), présentation des différents outils/canaux, élaborer une stratégie

3E12G - Méthodes de gestion de projet :

L'objectif de l'activité "Méthodes de gestion de projet" est de présenter différentes méthodes de gestion de projet et les outils associés, avec un accent sur les méthodes agile.

Dispositif d'enseignement: Cours participatif

3E13G - Gestion des ressources humaines :

L'objectif de l'activité "Gestion des ressources humaines" est d'initier les étudiant(e)s aux logiques de dynamisation des ressources humaines dans une entreprise ou une organisation. Notamment en maîtrisant l'enjeu que représentant les ressources humaines dans un monde en changement constant et exponentiel. Cela implique également : - La compréhension des mécanismes de gouvernance, et l'organigramme censé les figurer. - La compréhension de ce que suppose la délégation. - Un apprentissage du vocabulaire de l'entreprise en lien avec les ressources humaines.

Table des matières de l'activité:

- a. La délégation i. Les trois étages de l'organisation ii. Les trois conditions de la relation dans la délégation : confiance, contrôle, deuil iii. L'organigramme de la délégation iv. Le discours mobilisateur v. Le pari de la motivation vi. L'ascenseur comme alternative au marteau et à l'enclume vii. Le phénomène des générations X, Y, Z viii. L'échelle de la délégation ix. La théorie des X et des Y de Douglas Mc Gregor
- b. La gestion de la performance i. La PACE ii. Le cycle de la gestion de la performance iii. Formuler des objectifs SMART iv. Gérer un entretien avec le DESC v. Les trois raisons d'un échec vi. La gestion des cas difficiles vii. L'apparition des divas viii. Le pic de la satisfaction et les cailloux dans la chaussure ix. L'évaluation
- c. L'assertivité du manager i. La relation de confiance ii. La formulation de la demande iii. La formulation du feedback conditionnel iv. Comment formuler un message difficile v. La force des questions ouvertes et du silence vi. Les six stimuli du neuro-marketing vii. Les mantras du manager
- d. Le triangle dramatique et comment en sortir
- e. La gestion des conflits
- f. La méthode des six chapeaux de la réflexion
- g. Le flow et les risques psycho-sociaux

Dispositif d'enseignement:

Atelier participatif

7. Acquis d'apprentissage :

3E11G - e-business et e-marketing :

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

- de comprendre les concepts, le vocabulaire et les mécanismes qui régissent la création de valeur pour une entreprise ;
- de comprendre les principes de base du marketing;
- de connaître et d'utiliser les différents outils du marketing digital et d'établir une stratégie pour répondre à un objectif business.

3E12G - Méthodes de gestion de projet :

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

- de planifier les besoins en ressources humaines, techniques et financières pour concevoir et réaliser un projet;
- d'intégrer les contraintes d'un projet, tant sur le plan technique que sur le plan économique;
- de rechercher des financements pour un projet; -de concevoir les tableaux de bord nécessaires au suivi d'un projet.

3E13G - Gestion des ressources humaines :

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

- déléguer en fixant des objectifs SMART;
- évaluer;
- gérer un entretien DESC;
- développer une communication assertive.

Toutefois, ces apprentissages visent principalement une prise en considération, une initiation et un début de maîtrise, tant intellectuelle que méthodologique. Ils ne prétendent pas remplacer les bénéfices de l'expérience. Les métiers de manager et / ou de gestionnaire des ressources humaines ne s'apprennent que sur le terrain, avec l'expérience, au travers des succès mais aussi des échecs.

8. Supports :

3E11G - e-business et e-marketing :

Le syllabus au format .pdf est hébergé en ligne sur Teams

3E12G - Méthodes de gestion de projet :

Les supports en ligne sont disponibles sur Teams

3E13G - Gestion des ressources humaines :

Notes personnelles de l'étudiant(e)

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
3E11G	Travail/Etude de cas	Travail/Etude de cas	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité
3E12G	Examen écrit	Examen écrit	Examen écrit
3E13G	À l'issue des deux journées d'atelier, examen écrit sous forme de QCM	Examen écrit sous forme de QCM, complété par quelques questions ouvertes (ou possibilité d'examen oral sur les différentes situations de management).	Examen écrit : Questionnaire QCM et questions ouvertes portant sur la lecture d'un ouvrage ou possibilité d'examen oral sur les différentes situations de management

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)
3E11G	Laurence Wilmet (l.wilmet@isfsc.be)
3E12G	Laurence Wilmet (l.wilmet@isfsc.be)
3E13G	Pierre Guilbert (p.guilbert@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

3E11G - e-business et e-marketing :

Les cours sont donnés en alternance A/B. Les semaines durant lesquelles les étudiants n'ont pas cours, ils sont invités à prendre connaissance d'une partie de la matière plus 'théorique'. Le présentiel est utilisé pour les questions/réponses, des exemples et exercices.

3E12G - Méthodes de gestion de projet :

Sans objet

3E13G - Gestion des ressources humaines :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
3E11G	Travail/Étude de cas	Travail/Étude de cas
3E12G	Examen écrit	Examen écrit
3E13G	À l'issue des deux journées d'atelier, examen écrit sous forme de QCM	QCM sur Teams

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 3
Discipline(s)		
Activités d'intégration professionnelle		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	24	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Hassane Njimi (h.njimi@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
3E21G	Code / Design / Marketing digital / Gestion	24	100%	5

4. Compétences :

- Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

5. Capacités :

- Capacité 3.3 : Etre capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels.
- Capacité 3.4 : Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
- Capacité 6.2 : Etre capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.

6. Contenus :

3E21G - Code / Design / Marketing digital / Gestion :

L'activité « Certifications Digitales » vise à permettre à l'étudiant(e) d'identifier son profil et ses besoins propres en termes de mise à niveau de ses compétences et de son expertise professionnelle. Au travers modules regroupés en Certifications à option, l'étudiant(e) doit être en mesure de procéder de manière autonome à l'actualisation et à l'adaptation de ses connaissances, en fonction de l'évolution des métiers et des technologies dans le secteur digital. L'étudiant doit en outre planifier et structurer la progression de ses apprentissages. Enfin l'étudiant(e) sélectionnera les éléments pertinents illustrant l'évolution de son profil et argumentera l'intégration des connaissances et des compétences acquises à l'issue de la Certification suivie.

Table des matières de l'activité:

Les Certifications peuvent se décliner selon 4 thématiques au choix : Code / Marketing / Design / Vidéo.

L'étudiant(e) est responsable de la constitution de son programme de certification au sein de ces 4 thématiques, pour autant qu'il / elle respecte le nombre minimal d'heures de formation imposées par l'activité (30 heures de formation).

Dispositif d'enseignement:

Modules de formation en ligne à la carte. Le suivi individuel et le feedback final sera assuré par l'un(e) des enseignant(e)s responsables de l'activité

7. Acquis d'apprentissage :

3E21G - Code / Design / Marketing digital / Gestion :

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

- construire un programme cohérent d'apprentissage au travers d'un module de Certifications digitales;
- piloter, structurer et réussir (valider) les différents apprentissages proposés dans le module élaboré;
- sélectionner, présenter et argumenter les compétences et les connaissances acquises à l'issue du module;
- évaluer et mettre en œuvre l'enrichissement obtenu en termes d'expertise et de profil professionnels.

8. Supports :

3E21G - Code / Design / Marketing digital / Gestion :

Plan du module de Certification Digitale validé par un-e enseignant-e responsable de l'activité.

9. Modalités d'évaluation :

Code	Session 1	Session 2	Plan B
------	-----------	-----------	--------

AA			
3E21G	Évaluation individuelle hors session	Évaluation individuelle en session	Pas d'évaluation spécifique

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)
3E21G	Hassane Njimi (h.njimi@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

3E21G - Code / Design / Marketing digital / Gestion :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
3E21G	Évaluation individuelle hors session	Évaluation individuelle en session

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 3
Discipline(s)		
Philosophie et anthropologie		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire – A choix entre les AA 3E32G et 3E33G		
Responsable UE		
Carine Dierckx (c.dierckx@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
3E31G	Philosophie	12	20%	1
3E32G	Anthropologie critique	24	40%	2
3E33G	Anthropologie culturelle	24	40%	2

3E34G	Droit et déontologie	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

5. Capacités :

- Capacité 2.3 : Etablir et respecter des conventions et des consignes.
- Capacité 3.2 : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.
- 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 :

3E31G - Philosophie :

Objectifs et objet du cours:

La philosophie est une démarche particulière de problématisation, de conceptualisation et d'argumentation portant sur l'existence, sur le monde dans lequel nous vivons. Elle pose la question fondamentale du sens, dans les domaines variés de l'expérience humaine et sociale.

L'objectif premier du cours est que cette question fasse sens pour les étudiants et qu'ils se l'approprient, en lien avec leur propre domaine d'expérience professionnelle, l'écriture multimédia. Que le cours permette donc de revenir de façon réflexive sur la pratique de l'écriture multimédia, en s'articulant aux sens et aux pensées qui s'y élaborent dans l'expérience.

La démarche choisie s'appuie sur l'hypothèse selon laquelle la philosophie n'est pas le seul lieu de la critique et du sens et doit, pour contribuer à donner sens à l'expérience, s'ouvrir à ce qui s'y joue pour les sujets (Elle peut parfois renforcer l'absence de réflexion critique sur le sens, et doit elle aussi se questionner sur ses propres a priori).

En partant de questionnements issus de la pratique et des projets des étudiants, le cours visera à approfondir la réflexion sur les enjeux éthiques, épistémologiques et politiques des pratiques du numérique, en lien avec les évolutions de société et de notre rapport au monde développer des capacités réflexives au cœur même de la pratique et de l'élaboration d'un projet d'écriture multimédia, dans une recherche de sens « avec et pour les autres »

Démarche choisie et axes travaillés

- une approche pragmatiste (Dewey), nourrie d'autres auteurs (Foucault, Taylor, Benasayag, etc...)
- Un cours qui se construit ensemble et se réapproprie individuellement
- d'une problématisation de l'expérience à la recherche de sens : compréhension, signification, orientation
- Une démarche d'enquête, partant de diverses questions ancrées dans l'actualité de la pratique du numérique
- Des axes épistémologiques, éthiques et politiques articulés
- Des enjeux pour le rapport à soi (subjectivité), aux autres (altérité), au monde/à la nature (vie sociale et destinée)

Ce contenu pourrait être actualisé en cours d'année, le cours se donnant au 2e quadrimestre cette année.

3E32G - Anthropologie critique :

Activité au choix avec l'AA 3E33G

L'anthropologie est habituellement associée à la culture. Aujourd'hui on parle volontiers d'anthropologie culturelle, voire sociale et culturelle. Dans un monde globalisé mais traversé par les querelles entre les conceptions de l'universel, l'anthropologie critique s'entend comme le projet de mettre ses méthodes au service d'une étude de la modernité occidentale dans ses relations conflictuelles avec les autres sociétés, les autres cultures, les autres conceptions du monde. L'anthropologue recherche les lois implicites qui régissent les relations d'échanges entre l'homme et son environnement : comment choisit-on son conjoint ? À quel âge ? Combien de générations vivent dans un même foyer ? (Hervé Le Bras, Emmanuel Todd, interview au magazine Le Point, 9 février 2012). Ces relations se jouent et se nouent sur des territoires, dans des temporalités parfois longues, et ne sont pas nécessairement affectées par l'économie de marché, le capitalisme, la modernité. Il subsiste par exemple une influence de modes de pensée issus de la tradition chrétienne alors même que la pratique religieuse catholique s'est effondrée. L'anthropologue mobilise des méthodes et des techniques d'investigation qui lui appartiennent en propre mais qui ont nourri d'autres disciplines : le récit et l'observation participante, par exemple. Le cours entend redonner sa place à la photographie, en revisitant les travaux de Gregory Bateson et de Walker Evans notamment. La question de la singularité des Etats-Unis, qui reste un "symbole" apprécié ou non de la modernité, sera abordée dans un chapitre à part. Comment comprendre l'inexistence du socialisme aux Etats-Unis alors même que les inégalités sociales sont importantes et s'accroissent ? Comment comprendre l'importance et la permanence du religieux alors que le modernisme américain semblait pouvoir en avoir raison ? Comment l'Amérique est-elle en train de se défaire ? Et quel parallélisme est-il possible d'observer entre cette «Amérique défaite» (George Packer) et «la fin de l'homme rouge» (Svetlana Alexievitch à propos de la chute de l'empire soviétique) existe malgré tout une «culture» propre au nouveau capitalisme. Le caractère différé des gratifications attendues de l'exercice d'une profession (Beruf, pour reprendre l'expression de Max Weber) n'est plus de mise dans l'économie et les entreprises. La bureaucratie est paradoxalement au cœur des économies capitalistes, y compris dans les sociétés dites libérales. La dette pèse lourdement sur nos imaginaires et nos projections dans l'avenir. Notre expérience de la modernité capitaliste s'appuie sur l'accélération du temps, la disponibilité de toutes et tous 24h sur 24, sept jours sur sept. Nous faisons face à une crise de l'attention (Matthew B. Crawford) dont nous sommes à la fois «victimes» et acteurs. Enfin, nous continuons à confondre les raisons pratiques et les raisons culturelles de nos comportements, comme si tout devait trouver raison dans «la raison». Dès lors, l'analyse structurale –qui fût au cœur de la démarche anthropologique de Claude Lévi-Strauss- est-elle toujours utile ? Que retenir aujourd'hui de ces grands courants de la discipline issus de l'étude de peuples dits traditionnels ? Est-il possible de penser notre modernité occidentale avec les outils élaborés dans un autre temps et d'autres lieux ? Répondre à ces questions suppose un dernier détour par une anthropologie plus philosophique qui, comme le propose Etienne Balibar, prend acte d'une certaine disparition de «l'humain» tout en le construisant comme un sujet de préoccupation majeure.

3E33G - Anthropologie culturelle :

Activité au choix avec l'AA 3E32G

Découvrir une discipline scientifique singulière en sciences humaines (par l'approche de certains auteurs et de certains concepts et courants).

Comprendre la démarche propre à la discipline, à savoir l'enquête qualitative reposant sur l'observation participante.

Pouvoir décentrer son regard dans une logique de compréhension et d'analyse des situations sociales .

Table des matières:

Choc culturel (Kalervo OBERG)

Anthropologie, sociale et culturelle (Maurice GODELIER, Melville J. HERSKOVITS, James TYLOR,)

Objet d'étude

L'observation participante (Franz BOAS , Bronislaw MALINOWSKI, Mondher KILANI)

Socio-anthropologie (l'Ecole de Chicago, Jean-Pierre OLIVIER DE SARDAN)

L'entretien

L'informatique

L'évolutionnisme (Charles DARWIN, Lewis MORGAN)

Anthropologie et modernité (Jean-Marc PIOTTE, Alain MARIE,)

Le religieux (Émile DURKHEIM)

L'échange (Marcel MAUSS)

Le structuralisme (Claude LEVI-STRAUSS)

Les rites de passage (Arnold VAN GENNEP)

L'animisme (Edward TYLOR)

Relativisme culturel et ethnocentrisme (Melville J. HERSKOVITS)
Le changement : phénomène universel
Le syncrétisme (Roger BASTIDE)
Pentecôtistes en pays Mossi (Pierre-Joseph LAURENT)

3E34G - Droit et déontologie :

Table des matières de l'activité:

Chapitre 1 : Liberté d'expression (définitions, enjeux, jurisprudence nationale et internationale)

Chapitre 2 : Vie privée (notion, droit à l'image, responsabilité consécutive à la communication d'information relatives à la vie privée des individus, introduction au RGPD)

Chapitre 3 : Propriété intellectuelle dans l'univers numérique (droits d'auteur, marques, brevets, dessins et modèles, noms de domaine, base de données) Chapitre 4 : Déontologie Dispositif d'enseignement:: Cours magistral

7. Acquis d'apprentissage :

3E31G - Philosophie :

Au terme de cette activité, l'étudiant sera capable de:

- questionner son rapport spontané à sa pratique et aux autres, les visions du bien, du vrai, du juste qui les traversent;
- dialoguer et réfléchir, individuellement et collectivement autour d'enjeux philosophiques liés à la pratique professionnelle et en particulier à l'objet du TFE, en lien avec le cadre institutionnel et sociétal dans lequel elle s'inscrit, en mobilisant les outils théoriques et les repères institutionnels de façon pertinente
- d'approfondir son positionnement personnel, professionnel et citoyen en lien avec son domaine d'action de s'ouvrir à de nouveaux possibles dans les pratiques, davantage démocratiques;
- de collaborer avec d'autres dans cette réflexion et dans les pistes d'action qu'elle ouvre, dans une recherche en commun, intégrant les usagers.

3E32G - Anthropologie critique :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant sera capable d'intégrer une approche anthropologique dans l'analyse des contextes sociétaux, des personnes, des groupes, des collectivités.

3E33G - Anthropologie culturelle :

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

- situer historiquement les principaux courants de l'anthropologie culturelle ;
- d'expliquer les principaux courant de l'anthropologie culturelle en illustrant l'explication par un recours aux auteurs et concepts clés ;
- d'élaborer un projet d'enquête qualitative de terrain reposant notamment sur l'observation participante.

3E34G - Droit et déontologie :

Au terme de l'activité "Doit et déontologie", l'étudiant(e) sera capable de :

- prendre la pleine mesure des enjeux juridiques et déontologiques dans la conception et la gestion de projets multimédias;
- garantir l'intégrité de la méthodologie et du travail d'équipe au sein de projets multimédias (pratiques commerciales et/ou usages technologiques), tout au long de leur cycle de vie;
- développer des solutions sur mesure, parfaitement adaptées aux besoins des prestataires, et garantissant le respect de la déontologie à chaque étape de la conception, du déploiement et de l'utilisation des productions multimédias mises en œuvre;
- d'appliquer les principes juridiques vus à l'occasion des différents cours à des situations pratiques tirées de cas provenant de la vie des affaires.

8. Supports :

3E31G - Philosophie :

Notes de cours des étudiant(e)s. La prise de notes sur support digital n'est pas autorisée.
Ce contenu pourrait être actualisé en cours d'année, le cours se donnant au 2e quadrimestre cette année.

3E32G - Anthropologie critique :

Références bibliographiques et documents distribués en séance (ou disponibles sur Claroline et/ou sur Teams)

3E33G - Anthropologie culturelle :

Les notes de cours et documents lus ou à lire sont sur Claroline

3E34G - Droit et déontologie :

Les supports de présentation utilisés aux cours se trouvent sur la plateforme Claroline

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
3E31G	Examen écrit portant sur la matière vue aux cours et les travaux réalisés	Examen écrit portant sur la matière vue aux cours et les travaux réalisés	Examen écrit sur base de la lecture d'un ouvrage
3E32G	QCM	QCM	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité
3E33G	Examen écrit	Examen écrit	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité
3E34G	Analyse juridique d'un site internet au choix de l'étudiant – par écrit	Analyse juridique d'un site internet au choix de l'étudiant – par écrit	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité

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)
3E31G	Carine Dierckx (c.dierckx@isfsc.be)

3E34G	Jean-Christophe Lardinois (jc.lardinois@isfsc.be)	
3E32G	Alain Dubois (a.dubois@isfsc.be)	
3E33G	Pascal Laviolette (p.laviolette@isfsc.be)	

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

3E31G - Philosophie :

Sans objet – Ce contenu pourrait être actualisé en cours d’année, le cours se donnant au 2e quadrimestre cette année.

3E32G - Anthropologie critique :

Sans objet

3E33G - Anthropologie culturelle :

Slides à distance si nécessaire

3E34G - Droit et déontologie :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
3E31G	Examen écrit portant sur la matière vue aux cours et les travaux réalisés - Ce contenu pourrait être actualisé en cours d’année, le cours se donnant au 2e quadrimestre cette année.	Examen écrit portant sur la matière vue aux cours et les travaux réalisés - Ce contenu pourrait être actualisé en cours d’année, le cours se donnant au 2e quadrimestre cette année.
3E32G	QCM	QCM
3E33G	Examen écrit	Examen écrit
3E34G	Examen écrit portant consistant en la présentation de 4 cas pratiques que les étudiants doivent analyser	Examen écrit portant consistant en la présentation de 4 cas pratiques que les étudiants doivent analyser

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 3
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		
Marie Palm (marie.palm@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
3E41G	Business English (B2)	60	100%	5

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

5. Capacités :

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs.
- Capacité 1.3 : Comprendre et utiliser au moins une langue étrangère (dont l'anglais).
- Capacité 2.6 : Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.

6. Contenus :

3E41G - Business English (B2) :

Acquérir le bagage linguistique nécessaire (niveau B2) à travers les quatre compétences (expression orale, expression écrite, compréhension à la lecture et compréhension à l'audition) pour s'intégrer à un milieu professionnel où l'anglais est nécessaire, en s'exprimant de manière professionnelle avec nuances. Plusieurs projets en groupe (collaboratifs) et individuels en lien avec le monde professionnel sont à réaliser. Le but général de la partie anglais technique du cours est de familiariser l'étudiant(e) à l'utilisation d'un anglais technique de niveau intermédiaire / avancé. Table des matières de l'activité Cinq axes principaux seront abordés permettant à l'étudiant(e) de mobiliser ses acquis dans la réalisation de plusieurs projets d'expression orale et/ou écrite :

- Aptitude à donner des présentations de type business (structure, interaction, etc.)
- Métier : formation, qualifications, présentation des différents aspects de son métier
- Se préparer à postuler pour un emploi : conseils, entretien oral
- Le marketing : image de marque et promotion, développement d'un nouveau produit, réalisation de campagnes promotionnelles, relations et négociation avec les clients
- Organiser et participer à des réunions : rédiger un agenda, présenter les différents points, expliquer des graphes et diagrammes, mener les discussions, rédiger un rapport de réunion

Par le biais d'un dossier de presse préparé individuellement, l'étudiant(e) est amené(e) à élargir son champ culturel et lexical. Il / elle peut ainsi développer sa connaissance du vocabulaire par la pratique du lexique qui accompagne son sujet professionnel / multimédia / intérêt personnel de prédilection.

7. Acquis d'apprentissage :

3E41G - Business English (B2) :

Au terme de l'activité "Business English (B2)", l'étudiant(e) sera capable de:

- transférer ses acquis dans des situations professionnelles de manière pertinente;
- 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.);
- comprendre et participer à des conversations ciblées sur l'anglais des affaires : pouvoir argumenter, comparer, commenter des graphiques, faire des présentations, négocier, préparer des événements, participer à des réunions, participer à un entretien d'embauche...;
- lire des textes divers : interviews, rapports, consignes, instructions, communications, article, annonces, etc.
- rédiger des documents types : résumés, notes, rapports, propositions de projets, présentation d'une nouvelle idée commerciale, CV, lettre de motivation, etc.;
- collaborer de manière responsable en analysant et en respectant les consignes;
- développer son autonomie en s'auto-évaluant (par exemple sur altissia.com) et en utilisant les moyens de remédiation proposés (wallanguages.be, altissia.com) .

La communication orale et l'expression écrite sont les compétences principales à acquérir et seront pratiquées via une variété d'exercices communicatifs (débat, jeux de rôles, exercices à deux ou en groupes, réunions, entretiens d'embauche, rapports, résumés). La compréhension à l'audition et à la lecture seront également entraînées par le biais de divers exercices, pour permettre à l'étudiant(e) d'atteindre le niveau B2 en fin de cycle.

8. Supports :

3E41G - Business English (B2) :

Syllabus « Business English (B2) », syllabus de lectures (articles de presse) « Business English (B2) : Additional Texts », supports écrits et audio sur Teams. Sites internet et dictionnaires traductifs en ligne

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
3E41G	Evaluation continue, travail écrit et évaluation orale	Evaluation continue, travail écrit et évaluation orale	Test altissia et évaluation orale

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)
3E41G	Marie Palm (marie.palm@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

3E41G - Business English (B2) :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
---------	-----------	-----------

3E41G

Evaluation continue, travail écrit et évaluation
orale

Evaluation continue, travail écrit et évaluation
orale

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 3
Discipline(s)		
Activités d'intégration professionnelle		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
20	428	400 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Laetitia Pottiez (l.pottiez@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
3E51G	Stage 2	420	360%	18

3E52G	Portfolio web et identité professionnelle 2	8	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
- Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

5. Capacités :

- Capacité 1.4 : Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- Capacité 2.1 : 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 3.3 : Etre capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels.
- Capacité 3.4 : Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
- Capacité 4.2 : Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.
- 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 5.1 : Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.
- Capacité 5.3 : Maîtriser les langages et l'écriture spécifique des médias contemporains : infographisme, photographie, son, vidéo, animation y compris la 3D.
- 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).
- Capacité 6.4 : Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).

6. Contenus :

3E51G - Stage 2 :

Les objectifs de l'activité "Stage 2" sont de placer l'étudiant(e) en situation d'autonomie professionnelle afin de lui permettre d'assumer un rôle moteur dans une activité de production multimédia et de se voir confier des missions spécifiques. Tout en développant une démarche réflexive et créative, l'étudiant(e) participe au développement de nouveaux concepts et à l'ensemble du processus de production multimédia : analyse des besoins et de la faisabilité, conception, codage, tests, mise en œuvre et déploiement. L'étudiant(e) s'intègre à une équipe de professionnels du multimédia sous la supervision d'un maître de stage et occupe une fonction lui permettant de développer les compétences professionnelles visées dans la convention de stage. Table des matières de l'activité: a. Présentation de l'activité "Stage 2" b. Permanences de l'équipe de pratique (recherche d'un lieu de stage, orientation, validation des conventions de stage, etc.) c. Première supervision de stage (entre la 2ème et la 3ème semaine de stage) : retour de l'étudiant(e) à l'ISFSC pour une rencontre avec le maître de formation pratique d. Visite de stage (à mi stage) : rencontre sur le lieu de stage entre le maître de stage, le maître de formation pratique et l'étudiant(e) e. Bilan de stage : évaluation de la pratique professionnelle par l'étudiant(e) Dispositif d'enseignement: Le stage est effectué pour une

période de 12 semaines dans une structure professionnelle, sous la supervision quotidienne d'un maître de stage (professionnel du secteur digital) et avec l'encadrement d'un maître formation pratique de l'ISFSC (supervisions pédagogiques individuelles et évaluation des apprentissages).

3E52G - Portfolio web et identité professionnelle 2 :

Les objectifs de l'activité "Portfolio et identité professionnelle 2" sont d'amener l'étudiant(e) à construire, piloter, évaluer et affiner un portfolio en lien avec sa formation et les stratégies qu'il / elle a mis en œuvre dans le cadre de ses expériences professionnelles. L'étudiant(e) crée un support multimédia interactif qui permet de rendre compte des compétences et des projets réalisés dans le cadre de ses études, tant au sein de la formation théorique et méthodologique du Bachelier en Écriture Multimédia que durant les périodes d'activités d'intégration professionnelle ("Stage 1" et "Stage 2", notamment).

Table des matières de l'activité:

- a. Présentation de l'activité "Portfolio web et identité professionnelle 2"
- b. Le portfolio web : mise à jour, contenu, arborescence, navigation, référencement
- c. Identité professionnelle : profil, compétences, expérience, réalisations, formation et niveau d'expertise
- d. Projet professionnel et stratégie éditoriale et technique : graphisme, interactivité, UX/UI et choix des interfaces / de l'environnement / des fonctionnalités
- e. CV multimédia, lettre de motivation et prospection de stage : méthodologies, supports, outils
- f. Présentation finale du portfolio : mise en ligne et défense argumentée

Dispositif d'enseignement: Atelier participatif sur le principe de la classe inversée, complétés par le feedback de l'enseignante sur les travaux produits et les outils techniques utilisés. Du travail à domicile et à distance est prévu.

7. Acquis d'apprentissage :

3E51G - Stage 2 :

Au terme de l'activité "Stage 2", l'étudiant(e) sera capable de :

- comprendre le secteur professionnel du lieu de stage dans lequel il sera amené à collaborer;
- développer une posture professionnelle convergente avec les méthodes de travail et la culture d'équipe propres au lieu de stage choisi;
- concevoir et assumer en autonomie une stratégie et des objectifs d'apprentissage dans le cadre d'une activité d'intégration professionnelle : recherche et négociation d'une convention cohérente avec les objectifs de l'activité Stage 2, structuration et présentation des compétences acquises et contextualisation fine du projet de formation pratique en regard de l'expérience professionnelle accumulée;
- concevoir et mettre en œuvre une méthodologie d'auto-évaluation dans le cadre de l'expérience de stage : opérer un bilan de l'expérience acquise, structurer et présenter les réalisations et productions développées en stage, analyser finement les objectifs de la convention et évaluer le niveau de résultat atteint.

3E52G - Portfolio web et identité professionnelle 2 :

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

- rédiger une lettre de motivation adaptée à la fonction qu'il / elle souhaite occuper lors de son stage (Activité "Stage 2");
- créer un CV qui corresponde aux exigences du secteur digital, tant sur la forme que sur le fond;
- développer une communication adaptée aux codes du milieu professionnel;
- établir une stratégie de recherche et de négociation de stage en lien avec son projet de formation pratique;
- identifier et structurer les différents éléments de son profil professionnel (compétences, réalisations, expériences, niveaux d'expertise);
- concevoir et réaliser un support multimédia interactif personnalisé qui permette de rendre compte de l'identité professionnelle que l'étudiant(e) a élaboré;
- opérer la synthèse et procéder à l'auto-évaluation des acquis professionnels accumulés lors de sa formation, tant théorique que pratique.

8. Supports :

3E51G - Stage 2 :

Les contenus de l'activité "Stage 1" sont hébergés sur la plateforme de pratique professionnelle de la section Écriture Multimédia (www.pratique.emu.student.isfsc.be/emu3)

3E52G - Portfolio web et identité professionnelle 2 :

Les contenus de l'activité "Portfolio web et identité professionnelle 2" sont hébergés sur la plateforme de pratique professionnelle de la section Écriture Multimédia (www.pratique.emu.student.isfsc.be/emu3)

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
3E51G	Hors session : participation active aux séances de pratique. 1ère supervision et visite de stage et réalisation du dossier de stage. En session : supervision finale avec le maître de stage	Pas de remédiation en seconde session pour cette AA	En cas d'incompatibilité entre les dates de stage et le programme de cours de l'étudiant(e), un contrat pédagogique individualisé peut être envisagé
3E52G	Evaluation continue et remise de travaux	Travaux	Pas d'évaluation spécifique

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 Stages (et de Projets) permettent d'évaluer les compétences liées à la posture professionnelle de l'étudiant(e), et qu'elles constituent un jalon hors-les-murs indispensable de sa professionnalisation, 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)
3E51G	Frédéric Beaupère (f.beupere@isfsc.be)
3E51G	Murielle Delnoy (m.delnoy@isfsc.be)
3E51G	Cédric Rojo (c.rojo@isfsc.be)
3E52G	Laetitia Pottiez (l.pottiez@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

3E51G - Stage 2 :

Sans objet

3E52G - Portfolio web et identité professionnelle 2 :

Pas de remédiation en seconde session pour cette AA

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
3E51G	Hors session : participation active aux séances de pratique. 1ère supervision et visite de stage et réalisation du dossier de stage. En session : supervision finale avec le maître de stage	Pas de remédiation en seconde session pour cette AA
3E52G	Evaluation continue et remise de travaux	Travaux

3EU6G - Travail de fin d'études

Bachelier en Ecriture Multimédia / Bloc 3

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 3
Discipline(s)		
Expression et communication, Sciences et techniques des développements multimédia		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
20	108	400 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Laurence Mundschau (l.mundschau@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
3E61G	Séminaire TFE et défense orale	12	40%	2
3E62G	TFE: Ecrit (promoteurs)	60	200%	10
3E63G	TFE: Prototype et Landing Page	36	160%	8

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 3 : Inscire 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 1.2 : Maitriser la langue française écrite et orale.
- Capacité 1.4 : Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- Capacité 2.1 : Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels.
- Capacité 2.5 : Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- 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 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 4.2 : 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 : Maitriser les langages et l'écriture spécifique des médias contemporains : infographisme, 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 6.2 : Etre capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.
- 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).
- Capacité 6.4 : Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).

6. Contenus :

3E61G - Séminaire TFE et défense orale :

Objectifs :

L'objectif de l'activité "Séminaire TFE" est d'encadrer l'étudiant(e) dans son apprentissage de la mise par écrit d'un projet de réalisation multimédia, en insistant sur sa dimension de recherche documentaire.

Idéalement, cet écrit présente le dispositif multimédia visé, mais aussi son contexte de création et d'exploitation. Il documente de façon structurée le lecteur tant au niveau technique, que juridique et économique. Il est solidement informé, argumenté et illustré.

Pour cela, l'étudiant(e) s'appuie sur les enseignements des autres UE de ses trois années de baccalauréat, ainsi que sur des références extérieures (sources documentaires et interviews) qu'il / elle cite avec méthode.

L'écrit doit pouvoir également interagir avec un support numérique qui abrite maquette et prototype du projet envisagé.

Enfin, il prépare à la tenue d'une présentation orale de qualité. Son écriture est lisible et soignée. L'orthographe est irréprochable. Les annexes sont soigneusement sélectionnées et introduites. Les renvois vers le support numérique sont précis.

Concrètement, le séminaire utilise comme "terrain" la conception et la réalisation du projet multimédia que l'étudiant(e) développe pour son TFE (travail de fin d'études). Cette articulation de l'atelier au TFE est dans la droite ligne de la pédagogie par projet que développe l'institut, dès la première année du baccalauréat.

Table des matières de l'activité:

Automne – Cours 1 (2h) – Présentation générale

Automne – Cours 2 (2h) – La lisibilité ; Le projet : délimitation et appellation

En session de janvier - Cours 3 (2h) – Correction et coaching

Post-stage – Cours 4 (2h) – Titre, couverture et finalisation du manuscrit

Post-stage - Cours 5 (2h) – Présentation orale

Cours 6 (2h) – Correction et coaching

3E62G - TFE: Ecrit (promoteurs) :

Objectifs :

Les objectifs de l'activité "TFE : écrit" sont de permettre à l'étudiant(e), en partant d'une situation d'intégration, de s'approprier transversalement les enseignements dispensés durant les 3 années d'études du Bachelier en Écriture Multimédia.

Table des matières de l'activité :

Le vademecum du TFE comporte les éléments suivants :

Première partie

- a. Préambule
- b. Organisation générale du TFE
- c. Principes d'évaluation
- d. Formulaire d'évaluation
- e. Rôle du promoteur
- f. Exigences formelles
- g. Dépôt du TFE

Deuxième partie

- a. Introduction
- b. Qu'est-ce qu'un plagiat ?
- c. Intégrer des citations : pourquoi et quand ?
- d. Organiser sa documentation personnelle
- e. Comment présenter les sources utilisées ?
- f. Bibliographie

Deliverable attendu :

L'argumentaire écrit de 30 à 40 pages rédigé par l'étudiant(e) comportera les éléments suivants :

- Les fondements du dispositif multimédia (publics bénéficiaires, concept, objectifs)
- Des comparaisons avec l'existant et des comptes-rendus d'interviews de professionnels et / ou d'experts du domaine
- Les plus-values par rapport à l'existant, et donc le positionnement du dispositif multimédia dans son contexte
- La pertinence du multimédia interactif pour les bénéficiaires du dispositif
- Le parcours utilisateur, l'écosystème et l'architecture du dispositif multimédia
- Les contraintes informatiques
- Les contraintes économiques (budget, rentabilité, promotion) du dispositif au cas où il verrait le jour
- Les limites du projet, ainsi qu'une vision prospective
- Les implications éthiques et / ou déontologiques éventuelles soulevées par le dispositif multimédia
- Les sources documentaires utilisées
- Les expertises professionnelles sollicitées (interviews)

Rôle du promoteur ou de la promotrice :

Activité d'intégration avec suivi individuel assuré par un promoteur TFE. Le rôle du promoteur est de guider l'étudiant(e), c'est-à-dire l'orienter et répondre à ses questions. L'étudiant(e) est responsable de solliciter le promoteur afin de valider la problématique envisagée, le plan de l'écrit et la méthodologie choisie. Il / elle s'engage également à consulter régulièrement son promoteur, à tenir compte de ses conseils et recommandations. C'est à l'étudiant(e) de planifier les rencontres avec le promoteur, en tenant compte de l'agenda de celui / celle-ci. Toute rencontre avec le promoteur se fonde idéalement sur des supports écrits, que l'étudiant(e) est tenu de soumettre en temps utiles selon le rythme et le volume convenus avec le promoteur. Le promoteur doit être rencontré au minimum à deux reprises par l'étudiant(e), dont une première rencontre obligatoire avant le départ en stage.

3E63G - TFE: Prototype et Landing Page :

Objectifs :

L'objectif de l'activité "TFE : Prototype et démo" est d'accompagner les étudiant(e)s dans le développement de leur prototype et de leur démo. L'étudiant(e) est mis(e) en situation de chef de projet et de réalisateur : il /elle apprend à coordonner et réaliser les différentes phases nécessaires à la mise en œuvre d'un projet multimédia.

Table des matières de l'activité:

- a. Établissement d'un cahier des charges techniques, définition des fonctionnalités
- b. Recherche et définition et création d'une identité visuelle
- c. Réalisation de moodboards
- d. Établissement d'un plan de navigation (sitemap) et de l'arborescence de l'interface
- e. Zoning et Wireframes
- f. Création d'interface et réalisation de maquettes
- g. Développement de prototypes
- h. Test et corrections
- i. Suivi et coaching des étudiants dans le développement de leur prototype et démo.

Dispositif d'enseignement:

Pédagogie par projet, accompagnement individuel et atelier en classe.

7. Acquis d'apprentissage :

3E61G - Séminaire TFE et défense orale :

Au terme de l'activité " Séminaire TFE", l'étudiant(e) sera capable de :

- rédiger divers écrits qui présentent les éléments indispensables (introduction, table des matières, argumentaire, quatrième de couverture, etc.) à la présentation d'un dispositif multimédia interactif ayant une pertinence professionnelle;
- maîtriser les techniques d'écriture indispensables à la présentation d'information, à l'argumentation et à l'illustration;
- maîtriser les techniques de référencement bibliographique et de citations de sources écrites et orales;
- articuler un écrit avec le support numérique qui l'accompagne et la défense orale qui le suit;
- d'un point de vue formel, maîtriser la langue française et les techniques de mise en page.

3E62G - TFE: Ecrit (promoteurs) :

Au terme de l'activité " TFE : écrit", l'étudiant(e) sera capable :

- d'imaginer un dispositif multimédia interactif ayant une pertinence sur le plan professionnel;
- de rédiger un dossier écrit de 30 à 40 de pages (annexes non comprises) qui présente ce dispositif et son contexte de création et d'exploitation;
- de procéder à des recherches documentaires riches et approfondies permettant de couvrir les différents aspects et enjeux du dispositif développé (méthodologique, technique, déontologique, financier, légal, communicationnel, etc.).

3E63G - TFE: Prototype et Landing Page :

Au terme de l'activité " Séminaire TFE", l'étudiant(e) sera capable de :

- réaliser un dossier de recherche visuelle ainsi qu'un cahier des charges;
- concrétiser un dispositif multimédia interactif au travers des étapes suivantes :
- réaliser des wireframes détaillées;
- concevoir des maquettes intégrant les contraintes des supports de diffusion;
- définir et conceptualiser les modes d'interactions du dispositif;
- développer ou simuler les aspects fonctionnels du dispositif (prototypage);
- conceptualiser un outil de promotion (démo) du dispositif imaginé.

8. Supports :

3E61G - Séminaire TFE et défense orale :

Notes de cours personnelles de l'étudiant
Campus virtuel : documents et diaporamas des séances
Consultation des TFE des années antérieures en bibliothèque

3E62G - TFE: Ecrit (promoteurs) :

Notes de cours personnelles de l'étudiant
Campus virtuel : documents et diaporamas des séances
Consultation des TFE des années antérieures en bibliothèque
Rencontres avec le promoteur ou la promotrice sur base d'écrits envoyés antérieurement, et suivi actif des remarques et conseils fournis.

3E63G - TFE: Prototype et Landing Page :

Prototype et maquette du TFE de l'étudiant(e).

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B
3E61G	Travaux formatifs (et non certificatifs). La note délivrée par le jury TFE lors de la défense orale est associée à cette AA.	Travaux formatifs (et non certificatifs). La note délivrée par le jury TFE lors de la défense orale est associée à cette AA.	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité
3E62G	Évaluation certificative du travail écrit réalisé, lors du jury de TFE (Défense).	Évaluation certificative du travail écrit réalisé, lors du jury de TFE (Défense)	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité
3E63G	Évaluation du prototype et de la démo réalisés dans le cadre du TFE.	Évaluation du prototype et de la démo réalisés dans le cadre du TFE.	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité.

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 les compétences transversales du TFE, son apport à la professionnalisation de l'étudiant ainsi que sa singularité dans le cursus consacré par l'article 126 du Décret Paysage de l'enseignement supérieur, la validation de l'UE se fait pour autant que ce TFE soit réussi (au minimum 10/20). Le jury ne procédera pas à la délibération de cette UE si elle est en échec.

11. Titulaire(s) :

Code AA	Titulaire(s)
3E61G	Laurence Mundschau (l.mundschau@isfsc.be)
3E62G	Gilles Ernoux (g.ernoux@isfsc.be)
3E62G	Sébastien Monnoye (s.monnoye@isfsc.be)
3E62G	Hassane Njimi (h.njimi@isfsc.be)
3E62G	Pierre Pirson (p.pirson@isfsc.be)
3E63G	Sébastien Monnoye (s.monnoye@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

3E61G - Séminaire TFE et défense orale :

Pas d'adaptation nécessaire.

3E62G - TFE: Ecrit (promoteurs) :

Les rendez-vous avec les promoteurs se déroulent en distanciel.

3E63G - TFE: Prototype et Landing Page :

Les ateliers ont lieu en distanciel.

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
3E61G	Travaux formatifs (et non certificatifs). La note délivrée par le jury TFE lors de la défense orale est associée à cette AA. Le dépôt du TFE est électronique et la défense orale se fait à distance par Teams.	Travaux formatifs (et non certificatifs). La note délivrée par le jury TFE lors de la défense orale est associée à cette AA. Le dépôt du TFE est électronique et la défense orale se fait à distance par Teams.
3E62G	Évaluation certificative du travail écrit réalisé, lors du jury de TFE (Défense).	Évaluation certificative du travail écrit réalisé, lors du jury de TFE (Défense).
3E63G	Évaluation du prototype et de la démo réalisés dans le cadre du TFE. Le dépôt du TFE est alors électronique et la défense se réalise en distanciel.	Évaluation du prototype et de la démo réalisés dans le cadre du TFE. Le dépôt du TFE est alors électronique et la défense se réalise en distanciel.