

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Expression et communication, Sciences et techniques des développements multimédia, Activités d'intégration professionnelle		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
20	264	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 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E11G	Gestion de projet 1	36	60 %	3
1E12G	Développement web front end	24	40 %	2
1E13G	Scénarisation Interactive	36	60 %	3

1E14G	Incubateur de projet	60	60 %	3
1E15G	Design UX/UI	24	40 %	2
1E16G	Pitch de projet	12	20 %	1
1E17G	Sprint de projet	42	80 %	4
1E18G	Design sprint	30	40 %	2

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- 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 : Maîtriser 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 2.2 : 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 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 4.4 : 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 : 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 :

1E11G - Gestion de projet 1 :

Ce cours a pour objectif l'apprentissage de la gestion d'un projet multimédia.

Cette gestion implique la maîtrise de différents éléments :

- des notions élémentaires de communication entre un client et un professionnel du multimédia ;
- les concepts théoriques qui sous-tendent le principe même d'un projet multimédia ; le vocabulaire des professionnels (et donc des métiers) du multimédia ;
- les outils collaboratifs nécessaires à la gestion de projet ;

- les différentes méthodes de gestion de projet ;
- les rouages de la gestion de projet proprement dite.

Dans le quotidien des professionnels du multimédia, il y a un document de référence qui rassemble à la fois les aspects méthodologiques, itératifs et créatifs de la gestion de projet : il s'agit du cahier des charges. La partie pratique de cette activité correspond à la réalisation d'un cahier des charges professionnel.

1E12G - Développement web front end :

Cette activité d'enseignement vise à introduire l'étudiant au développement web Front End via l'utilisation de HTML5, CSS3 et du JavaScript.

Table des matières de l'activité:

- Le HTML5 : o Définir le langage HTML o Réaliser une page HTML en codage direct (texte, images, listes, liens, divisions...) o Les balises sémantiques o Les fonctionnalités évoluées (tableaux, éléments audio ou vidéo, formulaires...)
- Le CSS3 : o Présentation du CSS o La mise en place du CSS (la syntaxe d'un élément de style, les feuilles de style internes et externes) o L'application d'un style dans une page HTML (le formatage du texte, la couleur et le fond, les bordures et les ombres...) o Les unités de mesures o Les éléments class et id o Le positionnement o Les apparences dynamiques
- Le responsive design avec les Media Queries
- La création de site web, en l'occurrence à l'aide de l'outil Adobe Dreamweaver
- Le JavaScript : o Présentation du JavaScript o La syntaxe o JavaScript dans le navigateur
- Le suivi des projets d'année.

Dispositif d'enseignement:

L'apprentissage se fait pas à pas, par des mises en situation multiples et exercices pratiques sur ordinateur. Des travaux pratiques permettront à l'étudiant d'appliquer ses connaissances dans le cadre d'un projet d'année interdisciplinaire. La présence est donc formellement requise et l'accès à un ordinateur personnel, pendant et en dehors des ateliers, est indispensable !

1E13G - Scénarisation Interactive :

Le cours poursuit deux objectifs principaux : Amener les étudiants à scénariser leurs productions multimédias. Le cours passe en revue les grands types de parcours multimédia, les 5 étapes principales d'un scénario, le rôle des micro-contenus (titres, paragraphes, guidage...). Amener les étudiants à rédiger des parcours et textes adaptés à un dispositif multimédia interactif et mobile. Ces textes sont synchronisés avec les différents éléments multimédias proposés : son, photos, vidéos, réalité augmentée...

Scénariser un parcours multimédia interactif • Les grands types de parcours ; • Les 5 étapes principales d'un scénario ; • Le rôle des paragraphes ; • Les listes à puces. Éléments de texte • Rédaction de micro-contenus : titres, paragraphes, guidage... ; • Rédaction de micro-contenus multimédias, dont les textes sont synchronisés avec les différents éléments multimédias proposés : son, photos, vidéos, réalité augmentée... • Rédaction de textes qui rendent l'utilisateur actif. Style • La phrase courte ; • Le texte incitatif ; • Le texte à destination d'enfants et d'adolescents. Orthographe Utilisation de correcteurs orthographiques professionnels. L'atelier donne lieu à des travaux successifs qui permettent de scénariser seul ou en petite équipe différents parcours multimédias.

1E14G - Incubateur de projet :

L'objectif des « Incubateurs de projets » est d'initier les étudiant/es aux méthodes et aux rythmes de la gestion d'un projet digital :

- Conception et pilotage d'un rétroplanning ;
- Gestion responsable d'un espace de travail collaboratif (au choix) ;
- Respect des consignes de travail pour la rédaction d'un cahier de charges ;
- Capacité à intégrer les feedbacks reçus.

Séances de coaching programmées tout au long de l'année académique : l'activité s'organise sous forme de rendez-vous entre les groupes de projet et le coach attitré. Les étudiants sont aussi amenés à utiliser des outils comme Trello, Office 365, etc. Ces outils ne sont pas imposés.

1E15G - Design UX/UI :

L'activité a pour objectif l'apprentissage des phases du prototypage.

Le prototypage s'attache à détailler les process principaux d'un site web ou d'une application, tant sur le fond que sur la forme : - Le fond = les fonctionnalités offertes, l'ergonomie, c'est-à-dire le découpage du prototype en différentes zones associées à des services (dynamiques ou statiques) – exemples : zone de saisie, affichage d'un logo ou d'une image dans une bannière, etc. Ces éléments sont au service de l'UX (User eXperience) - La forme = l'aspect graphique, c'est-à-dire la présentation générale, le choix des couleurs majoritaires, le type et taille des polices utilisées, etc. Ces éléments sont au service de la conception de l'interface produit : UI (User Interface) L'UX et IU se conçoivent dans un premier temps en parallèle pour se rejoindre dans la conception finale des écrans.

1E16G - Pitch de projet :

Prise de conscience de l'importance du verbal et du non verbal dans la communication. Il s'agit de prendre conscience de son habileté à s'exprimer. Poser également les principes d'une présentation de projet.

Table des matières de l'activité

1. Travail spécifique sur le corps, la respiration et le regard
2. Apprendre à agir ensemble
3. Développer sa personnalité et sa créativité
4. Travail précis sur la voix et la diction Exercices individuels et/ou en groupe permettant de développer son aisance verbale et non verbale grâce à un drill continu.

1E17G - Sprint de projet :

L'objectif de l'activité Sprint de Projet est de permettre aux étudiants de se familiariser aux méthodes et techniques propres à la finalisation d'un projet mené en équipe :

- Planification et hiérarchisation du travail et des livrables
- Allocation du temps et des ressources par tâches et par rôles * Identification, documentation et gestion des phases décisionnelles et de validation (en lien avec le cahier des charges de l'activité Gestion de Projet 1)
- Identification et gestion des obstacles à la finalisation du projet (troubleshooting)
- Mise en place d'un suivi efficace avec le coach du projet et les enseignant-es associés à l'UE Projet Digital 1 (follow-up)

L'activité "Sprint de projet" consiste en une semaine de travail intensif à l'ISFSC, en salle informatique ou en salle «connectée».

Les étudiant-es, répartis en sous-groupe de projet, sont accompagnés successivement par leur coach de projet attiré et par les enseignant-es de l'UE 1EU1E Projet Digital 1 (en fonction de l'horaire communiqué en début d'activité).

La présence à l'activité est indispensable.

1E18G - Design sprint :

L'objectif de l'activité "Design Sprint" est de familiariser l'étudiant-e à la prise en main et au fonctionnement des outils Photoshop (calques, fusions, courbes, couleurs, textures, textes et effets, images vectorielles, exportation et sauvegarde) et d'Illustrator avec la notion d'illustration vectorielle et de mise en page et en écran, l'exportation de visuels et la communication de visuels avec d'autres applicatifs (Photoshop, PowerPoint, écrans web). Atelier pratique : Brève introduction théorique avec distribution de deux syllabus (Photoshop et Illustrator) et présentation de capsules vidéo. Découverte thématique commune des outils et techniques avec guidage vidéo-projection. Réalisation d'exercices et travaux pratiques en autonomie avec assistance individuelle.

Table des matières de l'activité : A. Les images sur informatique : points théoriques 1. L'image matricielle ou Bitmap et l'image vectorielle 2. La définition (pixels) et la résolution de l'image (ppp / dpi) 3. Les couleurs RVB / CMJN / Web / tons directs 4. Les formats d'images B. Photoshop : Travailler les images matricielles avec Adobe PhotoShop 1. Présentation du logiciel a. Interface et prise en main b. Panneaux c. Principaux raccourcis de production 2. Manipuler une image a. Reconnaître les caractéristiques d'une image avec la taille de l'image b. Comprendre le principe du rééchantillonnage c. Changer la résolution, le mode de couleurs d'une image, adapter sa définition d. Transformations sur l'image : i. Recadrage et recadrage créatif ii. Rotation de l'image iii. Homothétie iv. Perspective v. Déformations vi. Transformations manuelles e. Historique des manipulations sur Photoshop 3. Sélectionner des pixels a. Sélection manuelle, prise en mains des outils b. Sélection assistée avec les outils magnétiques, baguette magique, et sélection rapide c. Réalisation d'une

sélection par étapes, modifications ultérieures sur la sélection d. Le contour progressif e. La sélection par page de couleurs f. Le mode masque comme outil de réalisation de sélections g. Réaliser des détourages 4. Les outils de retouche de pixels a. Le pinceau et gomme et leurs réglages b. Le tampon, correcteur, correcteur localisé, pièce c. Remplir avec une couleur / remplir avec le contenu pris en compte 5. Travailler avec les calques a. Le principe des calques b. Les différents calques : arrière-plan, pixels, remplissages, réglages, textes, formes, vidéos c. Les masques de fusion et d'écritage d. Opérations sur les calques : les modes de fusion, les effets sur calques e. Travailler avec des calques de textes i. Pixeliser un calque de texte f. Organiser la palette calque g. Transformer un calque en objet dynamique h. Chainer, Fusionner, Verrouiller les calques i. Réaliser un photomontage avec une construction multi-calques 6. Travailler les réglages de couleurs a. Menu réglages / calques de réglages i. Réglages destructifs ou non destructifs b. Luminosité / Contraste c. Balance des couleurs d. Teinte / Saturation e. Vibrance f. Filtre photo g. Noir et blanc h. Niveaux i. Autres réglages : seuil, isohélie ... 7. Exemples de filtres utiles a. Galerie des filtres b. Les flous c. Autres filtres d. Le calque objet dynamique et les filtres dynamiques 8. Les outils automatiques a. Réaliser une pile d'images b. Réaliser un panorama 9. Enregistrement et exportation a. Les formats d'enregistrement et d'exportation (psd, jpg, gif, png, pdf, tif, eps) b. Exportation pour le Web c. Réalisation d'un Gif animé C. Illustrator : Concevoir une illustration vectorielle et une mise en page/écran avec Adobe Illustrator 1. Présentation du logiciel a. Interface et prise en main b. Panneaux c. Principaux raccourcis de production 2. Comprendre le dessin vectoriel a. La création de formes b. Points, Flèche noire, Flèche blanche et outil Plume c. La forme vectorielle : forme ouverte, forme fermée, ses attributs de couleurs, épaisseur et effets d. Les formes simples : dessin et paramétrages e. Exercices d'apprentissage du dessin vectoriel 3. Création de formes complexes a. Les outils b. Combiner, soustraire, fusionner des formes avec les pathfinders c. Les transformations et effets d. Comprendre les tracés avec la palette calques et le mode "tracés" e. Verrouiller et grouper les formes f. Application d'effets et analyse avec la palette aspect 4. Réglages des couleurs a. Couleur de fond / couleur de contour b. Opacité de mode de fusion d'une forme, d'un fond, d'un contour c. Gérer un multi-contour dans la palette aspect d. Réaliser un dégradé e. Réaliser un ton direct f. Stocker les couleurs dans le nuancier, organiser le nuancier g. Charger un nuancier externe 5. La gestion du texte a. Le texte simple et le bloc de texte b. Le texte sur une forme c. Les attributs des textes d. Les polices / remplacer une police e. Les chaînages et habillages de blocs textes f. La vectorisation du texte 6. Relations avec les fichiers de type matriciels a. Importer ou lier une image matricielle b. Importer sur un calque modèle c. Réaliser un masque d'écritage à partir d'une photo et d'une forme vectorielle d. Réaliser un masque d'opacité e. La vectorisation de l'image 7. Les aides à la création vectorielle a. Créer, modifier des repères b. Les repères commentés c. Afficher, paramétrer la grille, activer le magnétisme d. Régler les options d'incrémentation clavier 8. Réalisation de projets a. Redessiner un logo du matriciel au vectoriel b. Design d'interface avec les plans de travaux et les calques c. Réaliser un flyer (impression professionnelle) 9. Exportation et impression a. Mode colorimétrique d'un document b. Gérer l'impression c. Exportation dans différents formats vectoriels et matriciels.

7. Acquis d'apprentissage :

1E11G - Gestion de projet 1 :

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

- d'appréhender les différentes phases de réalisation d'un projet multimédia interactif ;
- d'analyser un émetteur, une cible et de se positionner en conséquence;
- de gérer et de planifier un projet basé sur un processus itératif ;
- d'utiliser des outils de travail collaboratifs ;
- d'utiliser le vocabulaire adéquat dans ses échanges professionnels;
- d'identifier les intervenants et professions d'un projet d'application mobile;
- de réaliser un cahier des charges de projet multimédia à destination d'un client.

1E12G - Développement web front end :

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

- aura acquis une connaissance de base des langages du développement Front End ;
- sera capable de créer et/ou structurer des pages web en HTML et CSS et de personnaliser des Frameworks dans un projet web ; - sera capable de transformer une maquette en page web ;
- sera en mesure d'utiliser des éditeurs de création de site web, en l'occurrence l'outil Adobe Dreamweaver ;
- sera en mesure d'envoyer un site en ligne.

1E13G - Scénarisation Interactive :

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

- rédiger des contenus multimédias qui intègrent de manière globale du texte, du son, des photos, des vidéos, des éléments de réalité augmentée, voire de la réalité virtuelle, de la vidéo 360° ainsi que d'autres contenus multimédias obtenus grâce à de nouvelles technologies « sensorielles »;
- intégrer ces contenus dans un scénario qui permette à l'utilisateur de progresser d'étape en étape;
- rédiger ses textes en style court, direct et engageant; - corriger les principales fautes qu'il commet dans un texte.

1E14G - Incubateur de projet :

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

- veiller à la pertinence du projet développé par rapport à l'émetteur choisi et au public cible visé ;
- de définir clairement les bases stratégiques du projet ;
- de modéliser les interactivités proposées à l'utilisateur, de les intégrer dans leur environnement et de préciser les supports multimédias qui seront utilisés ; De scénariser un parcours multimédia nomade créatif ;
- d'identifier les forces et les qualités du projet ;
- de développer des pistes graphiques (charte graphique, logo et écrans de l'application) ;
- de développer un support de présentation du projet de qualité professionnelle (forme et fond) ;
- de défendre le projet lors d'un jury.

1E15G - Design UX/UI :

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

- d'identifier les phases de prototypage en design mobile;
- d'analyser l'efficacité (en termes d'UX) d'un projet mobile existant;
- de concevoir une charte graphique pour un projet web;
- de gérer le processus itératif client/concepteur;
- de prototyper un projet mobile; - de concevoir, tester et réajuster son projet pour atteindre une expérience utilisateur efficace; - de concevoir une interface utilisateur au service de l'expérience utilisateur.

1E16G - Pitch de projet :

En fonction du nombre d'étudiants et du nombre d'heures disponibles, les étudiants seront capables d' :

- utiliser les techniques de base de la communication orale;
- structurer un argumentaire dans le cadre d'une production;
- faire preuve de maîtrise de soi et respecter ses interlocuteurs.

1E17G - Sprint de projet :

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

- avoir documenté, dès le début de l'activité, l'organisation du travail et le déroulement de la semaine pour l'ensemble des tâches réparties entre les membres du sous-groupe de projet;
- avoir procédé à l'intégration finale des éléments du projet repris au cahier des charges de l'activité Gestion de Projet 1, en prenant appui sur les notions abordées dans l'ensemble des activités de l'UE Projet Digital 1;
- avoir communiqué de façon professionnelle auprès des enseignant-es de l'UE Projet Digital 1, et plus spécifiquement des coachs de l'activité Incubateurs de projet. Le suivi sera établi pour : L'état d'avancement du projet par rapport aux objectifs fixés en début de semaine, Le retroplanning conçu et validé par le sous-groupe de projet Les difficultés rencontrées lors de la semaine de sprint

1E18G - Design sprint :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant sera capable d'effectuer les manipulations suivantes :

Dans Photoshop : Ouvrir et enregistrer une image en fonction des formats Photoshop Maîtriser les fonctionnalités basiques des calques Photoshop : nommer et manipuler un objet dynamique, optimiser manuellement des réglages de niveaux, lier des calques entre eux. Maîtriser les fonctionnalités basiques de l'outil Plume Photoshop : réaliser et nommer un tracé. Maîtriser les fonctionnalités basiques des masques de fusion : ajouter des contours, réaliser des détourages. Maîtriser les fonctionnalités basiques des calques de réglage : effet miroir, recadrage, bordures, couleurs, etc.

Dans Illustrator : Ouvrir et enregistrer une illustration en fonction des formats vectoriels Maîtriser les fonctionnalités basiques de dessin dans Illustrator : nommer et manipuler un objet dynamique, optimiser manuellement des réglages de niveaux, lier des calques entre eux Maîtriser les fonctionnalités basiques de

l'outil Plume Illustrator : réaliser un tracé à secteurs droits, courbes symétriques et courbes asymétriques
 Maîtriser les fonctionnalités des pathfinders pour la combinaison de formes : ajouter, soustraire, intersecter, exclure les formes entre elles
 Maîtriser les fonctionnalités basiques de l'organisation d'une illustration : plan de travail, calques, groupes d'objets, fusion d'objets, masque d'écrêtage

8. Supports :

1E11G - Gestion de projet 1 :

Syllabus et supports de cours et documentation en ligne sur Teams

1E12G - Développement web front end :

Livres, documents en ligne et sites web

1E13G - Scénarisation Interactive :

Supports pédagogiques en ligne sur Teams

1E14G - Incubateur de projet :

Commandes communiquées dans le cadre de l'activité « Gestion de projet 1 » sur la Plateforme Claroline.

1E15G - Design UX/UI :

Supports de cours et documentation en ligne sur Teams

1E16G - Pitch de projet :

Aucun

1E17G - Sprint de projet :

Outil de gestion de projet collaboratif au choix de l'équipe de projet (Trello, Google Drive, Office 365, etc.)

1E18G - Design sprint :

Suite Adobe CC : Photoshop et Illustrator Syllabus Photoshop Syllabus Illustrator

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E11G	Examen oral (50%) ; Travail (50%)	Examen oral (50%) ; Travail (50%)	Examen oral (50%) Commande de CDC sur la base d'un briefing fourni par l'enseignante (50%)	Examen oral (50%) Commande de CDC sur la base d'un briefing fourni par l'enseignante (50%)

1E12G	Évaluation continue, évaluation de la production du site web dans le cadre du Projet Digital 1, lors de la semaine de Jurys (hors session).	Représenter le site web réalisé dans le cadre du Projet Digital 1 ou oral	Dépôt d'une production personnelle : site web réalisé selon des consignes et critères donnés par l'enseignant	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité
1E13G	Travaux : Parcours de vie menant aux études en Ecriture multimédia réalisé de manière multimédia et interactive avec Genially; Récit en réalité augmentée	Travaux : Parcours de vie menant aux études en Ecriture multimédia réalisé de manière multimédia et interactive avec Genially; Récit en réalité augmentée	Travaux : Parcours de vie menant aux études en Ecriture multimédia réalisé de manière multimédia et interactive avec Genially; Récit en réalité augmentée	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité Travaux : Parcours de vie menant aux études en Ecriture multimédia réalisé de manière multimédia et interactive avec Genially; Récit en réalité augmentée
1E14G	Mini Jurys (30% de la cote organisé en janvier / Jury final (70% de la cote) organisé en mai	Mini Jurys (30% de la cote organisé en janvier / Jury final (70% de la cote) organisé en mai	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité
1E15G	Travail	Travail	Test informatisé	Test informatisé
1E16G	Travail et évaluation en « répétition générale » du jury final de projet d'année (2ème quadrimestre)	Examen oral: pitcher le projet seul (en utilisant un PP)	Examen oral	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité
1E17G	Evaluation en fin de semaine intensive	Remise des supports tels que prévus en première session, à envoyer par email au titulaire de l'activité au plus tard la veille de la défense du jury de projet de 2ème session	Aucun plan B possible, présentiel obligatoire	Aucune évaluation adaptée possible, présentiel obligatoire

1E18G	Travaux (hors session) et en session	Travail en session	Idem plan A mais un support théorique sous forme de manuel est disponible à la Bibliothèque de l'Institut (contacter la coordination d'années)	Idem plan A mais un support théorique sous forme de manuel est disponible à la Bibliothèque de l'Institut (contacter la coordination d'années)
-------	--------------------------------------	--------------------	--	--

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)
1E11G	Anne Hérion (a.herion@isfsc.be)
1E12G	Hassane Njimi (h.njimi@isfsc.be)
1E13G	Bernard Buchel (b.buchel@isfsc.be)
1E13G	Axel Druart (a.druart@isfsc.be)
1E14G	Frédéric Beaupère (f.beupere@isfsc.be)
1E14G	Murielle Delnoy (m.delnoy@isfsc.be)
1E14G	Gilles Ernoux (g.ernoux@isfsc.be)
1E14G	Laetitia Pottiez (l.pottiez@isfsc.be)
1E14G	Selena Scalzo (s.scalzo@isfsc.be)
1E15G	Anne Hérion (a.herion@isfsc.be)
1E16G	Adeline Testart (a.testart@isfsc.be)
1E18G	Julien Paul (j.paul@isfsc.be)
1E17G	Laetitia Pottiez (l.pottiez@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E11G - Gestion de projet 1 :

Les commandes (exercices) sont réalisés en semaine distancielle : la matière est dispensée en semaine présentielle

1E12G - Développement web front end :

Sans objet

1E13G - Scénarisation Interactive :

Une semaine en présentiel avec découverte des parcours multimédias et interactifs.

La semaine suivante, coaching à distance. L'étudiant.e peut poser ses questions, montrer un début de réalisation...

1E14G - Incubateur de projet :

Sans objet

1E15G - Design UX/UI :

Semaine présentielle : éclairage théorique et feedback des commandes

Semaine distancielle : travail sur les commandes

Possibilité de dispenser l'ensemble du cours sur Teams si nécessaire

1E16G - Pitch de projet :

Sans objet

1E17G - Sprint de projet :

Sans objet

1E18G - Design sprint :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
1E11G	Examen oral (50%) ; Travail (50%)	Examen oral (50%) ; Travail (50%)
1E12G	Évaluation continue, Évaluation de la production du site web dans le cadre du Projet Digital 1, lors de la semaine de Jurys (hors session).	Représenter le site web réalisé dans le cadre du Projet Digital 1 ou oral
1E13G	Travaux : Parcours de vie menant aux études en Ecriture multimédia réalisé de manière multimédia et interactive avec Genially; Récit en réalité augmentée	Travaux : Parcours de vie menant aux études en Ecriture multimédia réalisé de manière multimédia et interactive avec Genially; Récit en réalité augmentée

1E14G	Mini Jurys (30% de la cote organisé en janvier / Jury final (70% de la cote) organisé en mai	Mini Jurys (30% de la cote organisé en janvier / Jury final (70% de la cote) organisé en mai
1E15G	Travail	Travail
1E16G	Travail et évaluation en « répétition générale » du jury final de projet d'année (2ème quadrimestre) via teams	Examen oral: pitcher le projet seul (en utilisant un PP)
1E17G	Evaluation en fin de semaine intensive	Remise des supports tels que prévus en première session, à envoyer par email au titulaire de l'activité au plus tard la veille de la défense du jury de projet de 2ème session
1E18G	Travaux (hors session) et en session	Travail en session

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Sciences et techniques des développements multimédia, Activités d'intégration professionnelle		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
10	102	200 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Murielle Delnoy (m.delnoy@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E21G	Evolution du web et des applications	24	40 %	2
1E22G	Creative lab 1	30	60 %	3

1E23G	Métiers du digital	24	40 %	2
1E24G	Plateforme collaborative 1	24	60 %	3

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 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 2.4 : Se former tout au long de la vie et plus particulièrement mettre en place un système de veille afin de repérer toute évolution significative du multimédia interactif.
- 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 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 3.5 : Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique.
- Capacité 6.2 : Etre capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.

6. Contenus :

1E21G - Evolution du web et des applications :

L'activité "Évolution du web et des applications" a pour objectif de permettre à l'étudiant/e d'organiser l'évolution des outils multimédias selon différentes logiques, principalement historique (ligne du temps) et techniques (supports médias tels que : ordinateur, internet, supports mobiles), mais également thématiques (à déterminer chaque année en fonction de l'actualité, notamment en Belgique francophone).

Au regard de la vitesse d'évolution de ces outils, le cours introduira également à une réflexion « méta » sur l'intérêt et les limites de l'approche historique, ainsi que sur les apports et/ou les sirènes des gourous du futur, sans oublier les scénarios fictionnels qui rattrapent parfois la réalité.

Table des matières :

- 1975-1992 : Computer, alliances, diffusion
- 1992-2008: Internet, web 1.0, réception
- Depuis 2008 : Mobile Phone, RSN, web 2.0, appropriation
- Depuis 2008 : Digitalisation des médias analogiques
- Aujourd'hui ? Le futur ? : Objets connectés, web sémantique, IA...
- Temps de cours dévolu à la réalisation et à la présentation des travaux

1E22G - Creative lab 1 :

L'activité « Creative lab 1 » a pour objectif de permettre à l'étudiant(e) de découvrir la mise en œuvre de pratiques digitales, à travers diverses rencontres professionnelles et culturelles. Dispositif d'enseignement: Atelier participatif organisé en partie à l'extérieur (rencontres avec des professionnels, visites d'exposition, conférences, etc.).

Des travaux réalisés durant les séances d'atelier permettent à l'étudiant(e) de s'approprier les thématiques abordées et de développer sa culture numérique, son sens critique et sa perspective professionnelle.

1E23G - Métiers du digital :

L'activité a pour objectif de faire découvrir les principales caractéristiques du secteur digital professionnel : état et enjeux du secteur, métiers exercés, compétences requises, outils et méthodes de travail utilisés, missions et productions attendues².

Table des matières de l'activité:

- Découverte d'un métier du secteur digital
- Missions & activités - Compétences et qualités requises
- Évolutions du secteur professionnel
- Interview d'un professionnel - Participation à un salon professionnel (organisé en dehors de l'ISFSC)

Dispositif d'enseignement:

Atelier participatif associé à un espace d'e-learning développé dans One Note Classroom.

Les contenus des séances d'atelier sont disponibles 24/7.

Les séances de l'atelier Métiers du digital sont organisées en trois temps :

- Présentation de la thématique du jour
- Prise en main des ressources hébergées dans le Bloc Note de classe
- Exercices dirigés, travail de synthèse et feed-back.

Chaque séance d'atelier fera l'objet d'un travail à réaliser dans le Bloc Note de classe (Métiers du Digital). La participation aux séances d'atelier et aux travaux fait partie de l'évaluation.

Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.

1E24G - Plateforme collaborative 1 :

L'objectif de l'activité « Plateforme collaborative 1 » est de permettre à l'étudiant(e) :

- d'appréhender le travail collaboratif par la pratique via la proposition d'un concept de projet collaborative
- de présenter, défendre et évaluer le concept imaginé ainsi que l'expérience vécue en équipe
- de s'auto-évaluer (d'interroger sa pratique, son expérience)

Conduite par séance:

-SÉANCE 1 : Le cadre de l'AE : présentation des objectifs, méthodes et calendrier ; Le travail d'équipe : comment mettre ses talents et qualités individuels au service d'une équipe ; Le travail collaboratif : notions de base et mise en recherche

-SÉANCE 2 : L'organisation du travail d'équipe : pourquoi ? comment ? ; L'élaboration d'un concept (de l'idée à la présentation): les (res)sources d'inspiration : le brainstorming, les recherches, les expériences, les AE de l'UE

-SÉANCE 3 : Le concept : présentation par équipe de/des la/des première/s proposition/s et correction par rapport aux remarques ; L'auto-évaluation : présentation = travail préparatoire à la production individuelle (fiche profil)

-SÉANCE 4 : La production collective : préparation à la présentation orale finale

7. Acquis d'apprentissage :

1E21G - Evolution du web et des applications :

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

- de restituer les principales étapes de l'histoire (occidentale) des outils multimédias et spécifier les dates clés de leur avènement, en ce compris les apports belges et d'actualité ;
- d'expliquer en quoi l'évolution du web et des applications bouscule le fonctionnement des médias analogiques (financements, pratiques et genres journalistiques, usages et réception...) ;
- de résumer et synthétiser le contenu de sources d'information (textes scientifiques et de vulgarisation, podcast...) afin d'un fournir une présentation multimédia (en ce compris une présentation orale à la classe) de qualité.

1E22G - Creative lab 1 :

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

- de découvrir une exposition temporaire ou permanente, ou de se rendre à une conférence, en adoptant une approche critique et analytique;
- de produire un compte rendu de visite argumenté sur un support multimédia;
- de mettre en place une curation de contenu en lien avec les thématiques abordées lors des ateliers.

1E23G - Métiers du digital :

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

- d'identifier les principaux métiers et secteurs du multimédia, ainsi que les enjeux liés au monde du multimédia;
- de présenter une fiche métier argumentée, en utilisant des outils multimédias;
- de cartographier et de piloter son identité numérique (digital footprint & e-reputation);
- de construire et d'alimenter un système de veille et de curation (content curation);
- de produire une infographie synthétisant une vision stratégique personnelle du secteur digital contemporain;
- de concevoir et d'évaluer une boîte à outils de base en lien avec ses objectifs de formation;
- d'élaborer et de mettre en œuvre un profil débutant sur un réseau social professionnel (LinkedIn).

Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.

1E24G - Plateforme collaborative 1 :

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

- Participer à et s'investir dans l'élaboration d'un projet collaboratif
- Mettre sa créativité, ses savoirs et savoir-faire au service d'un projet commun
- Opérer des recherches et des choix afin d'apporter de la pertinence à la fois au projet mené en équipe et à ses propres actions
- Structurer son travail
- Porter un regard critique sur son expérience

8. Supports :

1E21G - Evolution du web et des applications :

Notes de cours personnelles de l'étudiant,

Lectures de textes scientifiques et de vulgarisation (portefeuille de lectures) ; écoutes de podcasts ; recherche active d'informations car l'accent est également mis sur l'autoformation et la veille d'actualités, Travail à domicile et/ou en bibliothèque.

1E22G - Creative lab 1 :

Ressources spécifiques et support en ligne via la plateforme Claroline

1E23G - Métiers du digital :

Les contenus de cours développés dans One Note Bloc Note de classe

Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.

1E24G - Plateforme collaborative 1 :

Contenus en ligne : documentation, sources/ressources utiles, PWPT, détails des commandes + audio, répertoire d'outils

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E21G	Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit de synthèse et d'analyse (70%). Travail (de groupe ou individuel, en fonction de la taille de la classe) à présenter en séance (30%).	Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit de synthèse et d'analyse (70%). Travail individuel (30%) à présenter à distance.	Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit d'analyse (70%). Une question spécifique de l'examen écrit porte sur deux textes du portefeuille de lecture définis en amont (30%).	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité
1E22G	Travaux (compte rendu des visites)	Travaux	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité
1E23G	Évaluation certificative : travaux Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.	Évaluation certificative : travaux Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.
1E24G	-1 production collective : présentation orale avec support digital (cote collective : 40%) -1 production individuelle : fiche profil (cote individuelle : 60 %)	Si pour l'AA l'étudiant/e est en échec confirmé ou si PP, il/elle présente l'/les élément/s en échec : -si cote collective < à 10 ou si PP : réalisation d'1 travail écrit (entre 6000 et 8000 signes) argumenté sur le travail collaboratif (principe/notions/définitions/comparaison/exemples) (compte pour 40%) -si cote individuelle < à 10 ou si PP : réalisation d'1 fiche profil (compte pour 60%)	Plan B = Plan A session 2	Voir Plan B

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)
1E21G	Laurence Mundschau (l.mundschau@isfsc.be)
1E22G	Frédéric Beaupère (f.beaupere@isfsc.be)
1E23G	-
1E24G	Nathalie Van Cauberg (n.van.cauberg@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E21G - Evolution du web et des applications :

Toutes les séances ont lieu en distanciel.

1E22G - Creative lab 1 :

Sans objet

1E23G - Métiers du digital :

Sans objet

Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.

1E24G - Plateforme collaborative 1 :

Selon le groupe : présentiel (travail en atelier) 1 semaine sur 2 OU distanciel en autonomie (travail hors atelier, réalisations des commandes)

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
1E21G	Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit de synthèse et d'analyse (70%). Travail (de groupe ou individuel, en fonction de la taille de la classe) à présenter à distance (30%).	Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit de synthèse et d'analyse (70%). Travail individuel à présenter à distance (30%).

1E22G	Travaux (compte rendu des visites)	Travaux
1E23G	Évaluation certificative : travaux Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.	Évaluation certificative : travaux. Ce contenu est susceptible d'être adapté en cours d'année.
1E24G	<i>cf. "Code Jaune"</i>	<i>cf. session 2 "Code Jaune"</i>

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Expression et communication, Sciences et techniques des développements multimédia,		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
10	120	200 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Frédéric Beaupère (f.beupere@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Pré-requis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E31G	Storytelling	24	40 %	2
1E32G	Vidéo 1	36	60 %	3
1E33G	Son	24	40 %	2

1E34G	Motion design	36	60 %	3
-------	---------------	----	------	---

4. Compétences :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- 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 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapte a la situation et aux interlocuteurs.
- 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 2.2 : 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 : Connaitre et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- 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 5.2 : 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.
- 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 :

1E31G - Storytelling :

L'objectif de l'activité est d'initier les étudiants aux notions de base de la théorie du récit, de les former à la lecture critique de scénarios / récits (romans, bandes dessinées, films, jeux vidéo, dispositifs multimédia) et les tourner vers l'écriture de tels scénarios. Le but de l'activité est que l'étudiant puisse maîtriser l'écriture de la communication narrative, entre autres au travers d'exercices pratiques.

Table des matières de l'activité :

1. Introduction à la communication narrative
 - a. Définition du storytelling
 - b. Les 4 types de storytelling
 - c. Contexte de la naissance de la narratologie
 - d. Le Structuralisme
2. Chapitre 1 : Les outils du storytelling
 - a. Histoires
 - b. Structures narratives
 - c. Rhétorique
 - d. Déclinaisons ludiques
 - e. Veille
3. Chapitre 2 : Modes de narration et points de vue
4. Chapitre 3 : Le temps narrative
5. Chapitre 4 : Les personnages
6. Chapitre 5 : Les actions
7. Chapitre 6 : La syntaxe narrative

8. Chapitre 7 : Hypertexte, multimédia et narratologie Dispositif d'enseignement: Alternance de développements théoriques, d'exercices d'analyse et d'écriture et de jeux scénaristiques.

1E32G - Vidéo 1 :

L'atelier de Vidéo 1 a pour objectif d'initier les étudiant/es 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-es).

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.

1E33G - Son :

Découvrir le domaine de l'audio et acquérir les compétences techniques essentielles dans le cadre de la réalisation d'interview, de reportages, de créations sonores liées ou pas à de la vidéo.

Table des matières de l'activité:

1. Principes physique et électrique de base de l'audio
2. Transposition pratique
 - a) Microphones et pré amplification
 - b) Connectivité, accessoires et HF
 - c) Enregistrement
 - d) Montage, mixage et traitement du son

Méthode d'enseignement expositive pour la partie théorique, avec quelques exemples sonores. Travail en petits groupes (entre 3 et 4 étudiant-es par studio) lors des journées d'atelier.

1E34G - Motion design :

Le cours a pour but, par la prise en main du logiciel AE, de permettre à l'étudiant de traduire en vidéo animée une idée/concept d'un client.

Pour ce faire, il sera amené à réaliser, en Motion Design, une vidéo basée sur de l'animation de textes, de formes et de couleurs afin de réaliser un logo, un titre générique, un jingle ou une transition vidéo entre différentes images.

Le logiciel utilisé sera exclusivement After Effects (appelé AE).

Définition de Motion Design : c'est donner vie à du texte ou des formes par le mouvement comme principal outil graphique. Cela peut concerner de l'habillage vidéo (générique, jingle), de l'animation d'identités visuelles (logo, volet de transition), l'animation d'illustrations (images, vidéos etc).

Table des matières de l'activité :

1° Présentation du logiciel, ce qu'est AE.

- Diffusion de vidéos montrant les différentes facettes de AE (Motion Design, tracking, green key, texte avec lumière et caméra).
- Définir le Motion Design à travers un Logo, Générique, Jingle, Volet de transition et courtes vidéos.
- Créer son espace de travail personnel.
- Création de Composition (séquence), d'un solide (appelé Calque) et d'un texte.
- Première manipulation de position, d'échelle, d'opacité, de rotation ... et Anchrage.
- Importer vidéo et photos.

2° Le calque de texte, vectorisation, suivi de tracé, mode fusion. *Mettre un texte sur un fond avec effet, l'animer.*

3° Les masques, mode fusion. Créer une effet vignettage. *Faire apparaître un texte avec des masques.*

4° Les calques de forme, l'option «Ajouter» #1. *Ajouter sur le fond des calques de formes animés.*

5° Les calques de forme, l'option «Ajouter» #2.

6° Le tracking.

7° La caméra et la lumière.

8° Les calques d'effets #1. Utilisation d'une vidéo comme couche alpha.

9° Les calques d'effets #2. Effets et Transitions prédéfinis.

10° Travaux pratiques encadrés 1.

11° Travaux pratiques encadrés 2.

12° Travaux pratiques encadrés 3.

Dispositif d'enseignement:

Des cours théoriques illustrés par des exemples vidéos.

Traduire ces exemples vidéos en mots afin de pouvoir les réaliser.

Ces réalisations se feront par étape basées sur plusieurs courts exercices pratiques.

7. Acquis d'apprentissage :

1E31G - Storytelling :

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

- de maîtriser les principaux concepts de la communication narrative;
- de pouvoir imaginer, inventer, concevoir, structurer et produire / rédiger des scénarios / récits en utilisant ces concepts;
- d'écrire des scénarios en se servant des outils d'analyse et de production de la communication narrative.

1E32G - Vidéo 1 :

Au terme de l'activité d'enseignement 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/es une expérience de tournage et de montage (ateliers pratiques).

1E33G - Son :

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

- d'expliquer et maîtriser les concepts de base du monde de l'audio;
- de manipuler un enregistreur et un micro dans différentes situations;
- de faire un montage et un mixage sonore de qualité;
- d'élaborer un scénario sonore visant à soutenir et enrichir un projet;
- de gérer un projet contenant de l'audio et à en comprendre les contraintes.

1E34G - Motion design :

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

- comprendre le vocabulaire propre à After Effects
- reconnaître et identifier du Motion Design dans une vidéo
- collaborer en équipe
- produire une vidéo animée de moins de 10 secondes sur base d'une idée/concept exprimée par écrit
- collecter différentes ressources (photos, vidéos, polices de caractères, fonds animés, templates) par importation ou téléchargement et à les intégrer dans un projet regroupant différents formats d'images
- utiliser AE sous son aspect Motion Design (déformer/transformer, modifier, animer du texte et des formes et leurs couleurs)

8. Supports :

1E31G - Storytelling :

Syllabus et cours en ligne sur la plateforme Claroline

1E32G - Vidéo 1 :

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

1E33G - Son :

Le syllabus (notes théoriques du cours) et le tutoriel audio Adobe Premiere sont disponibles sur Teams.

1E34G - Motion design :

Support de cours en ligne

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E31G	Examen écrit en session et travail individuel hors session	Représentation des parties en échec en première session	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité
1E32G	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).	L'étudiant/e pourrait être amené à réaliser le travail final seul/e (en fonction de la composition du groupe classe).
1E33G	Remise d'un travail à l'issue des journées de tournage / montage	Remise d'un travail	Travail similaire à celui réalisé en atelier mais sans encadrement.	Travail similaire à celui réalisé en atelier mais sans encadrement.
1E34G	20% des points par la fréquentation des cours. 80% des points pour la	3h pour réaliser une vidéo de 10 secondes qui comprendra de la	Travail individuel similaire à celui réalisé lors des	Travail individuel similaire à celui réalisé lors des

	vidéo finale réalisée par groupe de 3 dans le cadre de la «Créativité digitale» du Q4. Cette vidéo devra comprendre du Motion Design par l'entremise d'un logo ou d'un jingle ou d'un titre ou du texte animer.	transformation de texte et de formes, animer son apparition par des masques.	ateliers (notes de cours en ligne sur Claroline	ateliers (notes de cours en ligne sur Claroline	
--	---	--	---	---	--

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)
1E31G	Pierre Pirson (p.pirson@isfsc.be)
1E32G	Geoffrey Baras (g.baras@isfsc.be)
1E33G	Olivier Mottard (o.mottard@isfsc.be)
1E33G	Quentin François (q.francois@isfsc.be)
1E34G	Gerardo Marra (g.marra@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E31G - Storytelling :

San objet

1E32G - Vidéo 1 :

Montage de la vidéo à domicile

1E33G - Son :

L'activité peut se donner en distanciel (séances théoriques + coaching/suivi à distance).

Adaptation du dispositif selon le retour des cours en présentiel en cours de quadrimestre.

1E34G - Motion design :

Donner cours en vidéo conférence via l'application Teams qu'utilise l'école.

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
1E31G	Examen écrit en session et travail individuel hors session	Représentation des parties en échec en première session
1E32G	Validation de la note d'intention et travail après tournage et montage	Identique à la première session
1E33G	Remise d'un travail à l'issue des journées de tournage / montage	Remise d'un travail
1E34G	Hors session, travail final de groupe et Interrogation écrite et pratique. En vidéo conférence ou par l'envoi des élèves de leur travaux finis suite à une demande bien spécifique.	En session, travail final de groupe ou individuel selon le cas et examen pratique en salle informatique En vidéo conférence ou par l'envoi des élèves de leur travaux finis suite à une demande bien spécifique.

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Écriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Langues étrangères		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1-Q2	Anglais	6
À choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Jean-Philippe Thiriart (jp.thiriart@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E41G	Business English (A2)	60	100 %	5

4. Compétences :

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

5. Capacités :

- Capacité 1.1 : Être 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).

6. Contenus :

1E41G - Business English (A2) :

Objectifs généraux :

- familiariser l'étudiant(e) à l'utilisation d'un anglais *business* en travaillant à partir d'un niveau préalable (anglais général pré-intermédiaire - A2) pour arriver à un niveau A2 de l'anglais des affaires ; et
- développer le niveau d'expression par l'acquisition d'un code de base solide (grammaire et conjugaison) et d'un vocabulaire spécifique à l'anglais des affaires, et 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*.

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 en blocs 2 et 3.

Table des matières de l'activité:

1. Révision du vocabulaire, de la grammaire et des fonctions langagières d'un niveau A1-A2 (pour les étudiants débutants ou semi-débutants).

Quelques exemples :

- les salutations et les remerciements ;
- la description d'une personne, se présenter et faire connaissance ;
- s'orienter dans l'espace et le temps ;
- la description d'un lieu et d'une région, le tourisme, le temps qu'il fait, et les vacances ;
- les loisirs et les sports ;
- les achats et les vêtements ; et
- s'exprimer au téléphone et les obligations civiques.

2. Compréhension de messages et de textes relatifs à l'anglais des affaires et productions orales permettant à l'étudiant de s'approprier la matière dans un contexte professionnel.

3. Expression orale et conversations d'un niveau A2 avancé de l'anglais des affaires sur les thèmes suivants:

- La description d'une société et de son fonctionnement, les demandes polies, la présentation de quelqu'un (mais aussi de soi-même) ;
- La présentation de son métier, des personnes avec lesquelles on travaille et de ses activités professionnelles, et les conversations téléphoniques, la communication d'un numéro de téléphone et l'épellation d'un nom ;
- la description des produits et des services offerts par une société, la présentation d'inventions, le témoignage d'intérêt lors d'une conversation, et la présentation d'un rapport de recherche ;
- la présentation de la structure d'une société, la formulation de questions, la confirmation d'informations, et l'accueil de visiteurs ; et
- la description d'un service clientèle, la comparaison, l'adoucissement d'un message à transmettre, et la formulation et la gestion de plaintes.

Dispositif d'enseignement :

Méthodologie interactive qui associe l'acquisition d'éléments de théorie, des exercices pratiques, ainsi que l'expression personnelle des étudiants (travail individuel et de groupe favorisant la coopération). 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 en classe. Une préparation du cours à domicile est essentielle.

7. Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'enseignement, 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 le communiquer de manière appropriée au contexte (social, culturel, professionnel, etc.) ;
- collaborer de manière responsable en analysant et en respectant les consignes, et
- développer son autonomie en s'auto-évaluant (par exemple sur altissia.org et/ou wallangues.be) et en utilisant les moyens de remédiation proposés (wallangues.be, altissia.org, site web de Business Result (https://elt.oup.com/catalogue/items/global/business_esp/business_result_second_edition/business_result_second_edition_pre_intermediate/9780194738767?cc=be&selLanguage=en&mode=hub)).

8. Supports :

Syllabi de grammaire et de vocabulaire rédigés par les enseignants - Manuel de cours : Grant, D., Hudson, J., Hughes, J. (2017). *Business Result, Pre-intermediate Student's Book*. Oxford University Press. - Supports de cours en ligne (Teams)

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E41G	Examen de grammaire, examen de vocabulaire, examen oral, évaluation continue	Examen de grammaire, examen de vocabulaire, examen oral	Examen de grammaire, examen de vocabulaire, examen oral	Examen de grammaire, examen de vocabulaire, examen oral, évaluation continue

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)
1E41G	Jean-Philippe Thiriart (jp.thiriart@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E41G - Business English (A2) :

Sans objet

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

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

1E41G

Examen de grammaire, examen de vocabulaire,
examen oral, évaluation continue

Examen de grammaire, examen de
vocabulaire, examen oral

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Economie, Expression et communication		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Stéphane Godefroid (s.godefroid@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E51G	Economie Politique	36	60 %	3
1E52G	Lecture critique de l'actualité	24	40 %	2

4. Compétences :

- 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 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 4.3 : 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 :

1E51G - Economie Politique :

L'activité "Économie politique" a pour objectif d'aider l'étudiant-e à identifier les structures économiques de l'économie belge. Pour ce faire, cette activité d'enseignement reprendra des concepts de micro et macroéconomie en les illustrant sur la base d'une analyse de la situation économique belge à la lumière de l'actualité avec mise en perspective dans le temps (dernières décennies) et l'espace (comparaison avec d'autres pays européens ou ensembles de pays suivant le thème abordé). Il s'agit donc également d'un cours de culture générale permettant de mettre en pratique des concepts économiques en vue d'une meilleure compréhension de la situation économique belge (et européenne).

Table des matières de l'activité

- Les différents modèles de capitalisme (modèle néolibéral anglo-saxon, modèle continental bismarckien (auquel appartient la Belgique), modèle méditerranéen, modèle scandinave et modèle asiatique.
- L'actualité de la crise économique (et écologique) sera convoquée en abordant les grands courants de pensée de l'économie
- Les liens entre NTIC et économie politique seront détaillés dans une troisième partie qui traitera du rôle de l'innovation technologique dans les économies modernes.

1E52G - Lecture critique de l'actualité :

Le cours vise à donner aux étudiants les outils leur permettant d'adopter un positionnement critique vis-à-vis de l'actualité et des médias en régime démocratique

En fonction de l'actualité médiatique de l'année en cours, pourront être analysés au cours :

- L'actualité au sens large, qu'il s'agisse de sujets technologiques, géopolitiques, politiques, sociaux ou économiques. Parvenir à saisir l'inactualité de / dans ce qui se joue.
- La compréhension des différents mécanismes structurels de propagande en régime démocratique (Chomsky, Herman, Halimi, etc.)
- La compréhension des principaux ressorts des théories du complots.
- La question du rôle des médias / des journalismes dans une société démocratique. Le quatrième pouvoir et les médias indépendants.
- La question de l'objectivité, de l'indépendance et du pluralisme dans les médias.
- La problématique des fake news et la question de la vérité « post-moderne ».
- La présentation de la médiologie de R. Debray.
- La présentation des combats menés par Karl Kraus, Adorno, Horkheimer.
- ...

Le cours sera illustré par de nombreux documentaires, textes, émissions et podcasts qui font intégralement partie de la matière d'examen.

7. Acquis d'apprentissage :

1E51G - Economie Politique :

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

- de comprendre et expliquer pourquoi l'économie contient nécessairement une dimension politique;
- de décrire l'importance du rôle de l'État dans les processus de régulation de l'activité économique, de comprendre la place et le rôle des nouvelles technologies dans l'économie.

1E52G - Lecture critique de l'actualité :

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

- reformuler, démontrer, questionner, argumenter et synthétiser les thèses développées au cours;
- d'analyser l'information en tenant compte de son contexte;
- d'identifier les liens qui s'opèrent entre les acteurs médiatiques et les thématiques abordées dans l'actualité au sens large;
- de développer une lecture critique du traitement de l'information.

8. Supports :

1E51G - Economie Politique :

Portefeuille de lectures

1E52G - Lecture critique de l'actualité :

Notes de cours des étudiants, documentaires, textes, podcasts, émissions

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E51G	Examen écrit (QCM) à livre ouvert	Examen écrit (QCM) à livre ouvert	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité.	Pas d'évaluation spécifique en réorientation pour cette activité.
1E52G	Examen écrit sous forme de QCM	Examen écrit sous forme de QCM	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité.	Pas d'évaluation spécifique en réorientation 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)
1E51G	Xavier Duprêt (x.dupret@isfsc.be)
1E52G	Stéphane Godefroid (s.godefroid@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E51G - Economie Politique :

Le portefeuille de lecture sera envoyé aux étudiants avec en supplément un résumé formulé sous forme de questions auxquelles l'enseignant aura préalablement répondu. Ces questions-réponses porteront sur les points de matière susceptibles de faire l'objet de questions à choix multiples.

1E52G - Lecture critique de l'actualité :

Cours magistraux en présentiel / Documentaires, textes, podcasts, émissions en distanciel

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
1E51G	Examen écrit sous forme de QCM	Examen écrit sous forme de QCM
1E52G	Examen écrit sous forme de QCM	Examen écrit sous forme de QCM

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Psychologie, Expression et communication		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q2	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Marie-Emilie Ricker (me.ricker@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E61G	Psychologie et digital	36	60 %	3
1E62G	Arts et création numérique	24	40 %	2

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

5. Capacités :

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapte a la situation et aux interlocuteurs.
- 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 2.6 : 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 4.3 : Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...
- Capacité 5.1 : Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.

6. Contenus :

1E61G - Psychologie et digital :

L'activité "Psychologie et digital" a pour objectif de: - favoriser chez l'étudiant(e) une meilleure compréhension des processus cognitifs nécessaires pour réaliser de nombreuses activités intellectuelles telles que la perception et la mémoire; - permettre à l'étudiant(e) de réaliser l'importance de l'influence des autres ainsi que du contexte sur nos comportements, cognitions et affects; - favoriser chez l'étudiant(e) un questionnement sur relations que l'homme entretient avec ses objets technologiques, avec des machines qui lui ressemblent de plus en plus ainsi que de l'amener à établir un lien entre l'intelligence artificielle et la santé mentale.

Table des matières de l'activité:

L'activité aborde les contenus suivants. D'abord une présentation des différentes fonctions cérébrales : perception, mémoire, attention. Nous abordons aussi la notion d'intelligence tant humaine qu'artificielle. Nous analyserons ensuite l'influence du contexte dans lequel se trouve une personne lorsqu'elle interagit. Il s'agit alors de se rendre compte qu'une même personne placée dans un contexte différent peut être amenée à adhérer ou non à un message. Cette même personne va aussi changer ou pas son comportement en fonction de la stratégie de communication choisie. Enfin, nous pourrons ensuite amener les manières plus spécifiques d'interagir avec les technologies. Nous illustrerons notamment le développement de robots sociaux en tant que nouveaux partenaires de soins psychiques, ce qui nous amènera à réfléchir aux espoirs et limites des interactions homme-machine.

- I. Psychologie cognitive : Affordance Psychologie cognitive Spécialisation hémisphérique Sélection dans la perception
- II. Psychologie sociale : Comparaison sociale Conformisme de complaisance Effet spectateur Erreur fondamentale d'attribution
- III. Robots : Robots et autisme Robots et maladie d'Alzheimer Dispositif d'enseignement: Exposés théoriques et illustrations vidéo. Pour la partie sociale de l'activité, quelques exercices de mise en situation sont organisés.

1E62G - Arts et création numérique :

Le cours envisage les principales innovations et les mises en cause de la tradition académique introduites dans les arts visuels des 20e et 21e siècles, notamment les conséquences de l'invention de la photographie et du numérique. Analyse du contexte, des enjeux et des caractères stylistiques des mouvements : Fauvisme, Expressionnisme, Cubisme, Abstraction/non figuration, Dada, Surréalisme, Expressionnisme abstrait, Pop Art, Nouveau réalisme, Art cinétique, Land art, Hyperréalisme, Minimalisme, Art conceptuel, Performance, Graffiti, Arts numériques...

Durant les cours, des exercices oraux et écrits de discussion autour de questions liées à l'actualité artistique. Les étudiants présentent oralement des exercices d'analyse d'œuvres. En réalisant des exercices personnels d'analyses d'œuvres, l'étudiant se familiarise avec une pratique culturelle ouverte, curieuse et intéressée par l'actualité ; il est capable de situer l'œuvre dans son contexte social et culturel.

Toutes ces modalités peuvent être adaptées ou modifiées suivant l'évolution de la crise sanitaire.

7. Acquis d'apprentissage :

1E61G - Psychologie et digital :

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

- comprendre et reformuler les différents concepts de la psychologie cognitive et sociale;
- tenir compte des particularités de l'être humain pour construire un support multimédia (tant dans l'analyse du projet que dans sa conception);
- questionner les risques et les avantages des interactions homme-machine.

1E62G - Arts et création numérique :

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

- d'identifier les repères stylistiques et historiques des principaux mouvements de l'art moderne et contemporain, y compris dans les arts numériques;
- d'analyser avec curiosité et ouverture d'esprit des œuvres caractéristiques du langage artistique moderne et contemporain;
- de concevoir et présenter des exercices oraux d'analyses d'œuvres.
- de repérer et sélectionner certains enjeux de l'art d'aujourd'hui en fonction de l'actualité artistique.

8. Supports :

1E61G - Psychologie et digital :

Syllabus en ligne sur la plateforme de cours Claroline (présentations powerpoint, des documents .pdf, ainsi que des liens vers du contenu externe et des vidéos complémentaires)

1E62G - Arts et création numérique :

Notes prises au cours. Syllabus. Syllabus de reproduction des oeuvres analysées durant les cours et documents de travail pour les exercices.

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E61G	Examen écrit	Examen écrit	Travail écrit à remettre le jour de l'examen	Travail écrit à remettre le jour de l'examen

1E62G	Examen écrit. Travaux.	Examen écrit. Travaux.	Examen écrit. Travaux.	Examen écrit. Travaux.	
-------	---------------------------	---------------------------	------------------------	------------------------	--

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)
1E61G	Delphine Bauloye (d.bauloye@isfsc.be)
1E62G	Marie-Emilie Ricker (me.ricker@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E61G - Psychologie et digital :

Les étudiants ont une semaine sur deux cours en présentiel et dans la semaine où ils ont cours en ligne, ils trouvent sur Teams des articles et vidéos à consulter avec un questionnaire wooclap à remplir en lien avec les documents qui leur sont proposés.

1E62G - Arts et création numérique :

Toutes ces modalités peuvent être adaptées ou modifiées suivant l'évolution de la crise sanitaire.

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
1E61G	Examen oral	Examen oral
1E62G	Examen écrit. Travaux.	Examen écrit. Travaux.

1. Informations générales :

Cycle		Niveau
Bachelier en Ecriture Multimédia		Bloc 1
Discipline(s)		
Expression et communication		
Crédits	Volume Horaire	Pondération
5	60	100 %
Période	Langue(s)	Niveau CFC
Q1	Français	6
A choix/Obligatoire		
Obligatoire		
Responsable UE		
Laurence Mundschau (l.mundschau@isfsc.be)		
Implantation		
ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		

2. Pré/Co-requis :

Prérequis	Co-requis
Néant	Néant

3. Cette unité d'enseignement comprend :

Code AA	Intitulé	VHA	Pondération	Crédits
1E71G	Communication transmédia	60	100 %	5

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

5. Capacités :

- Capacité 1.4 : Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- Capacité 2.7 : 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 3.4 : Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.

6. Contenus :

1E71G - Communication transmédia :

Objectifs:

- Définir et expliquer les concepts fondamentaux de la communication
- Identifier les secteurs, les démarches, les méthodologies, les outils au sein de plans et stratégies de communication avec un focus sur la communication digitale
- Identifier les outils permettant d'évaluer les actions de communication;
- Analyser de façon critique des campagnes de communication transmédia. L'objectif pédagogique prioritaire n'est pas d'exécuter des démarches de communication, mais plutôt de les analyser.

Table des matières :

Le déroulement de ces contenus fait l'objet d'une présentation aux étudiant-es lors du premier cours et susceptibles d'évolution.

- Les différences entre secteurs marchand et non marchand
- Analyses de cas (campagnes de communication marchandes et non marchandes)
- L'identité, l'image, le positionnement, le branding
- La structure du circuit de la communication (annonceurs, agences, régies...)
- Le briefing de communication (commercial et créatif) + illustrations
- Les campagnes digitales
- Le comportement du consommateur, du récepteur
- L'étude et le choix du public cible : la segmentation, la stratégie de ciblage
- La communication interne, la communication externe
- Les relations publiques, les relations presse, l'événementiel
- Différences entre la communication et l'information, les médias
- La communication de crise, l'impact du digital et des réseaux
- Campagnes dans le non marchand : éducation permanente, culture,
- communication publique, communication politique, prévention et récolte de fonds
- E-marketing et e-commerce
- Référencement, audimétrie et analytics
- Exercices récapitulatifs d'analyses de campagnes

7. Acquis d'apprentissage :

1E71G - Communication transmédia :

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

- identifier les trois grands secteurs de la communication (information journalistique, communication dans les secteurs marchand et non marchand), en ce qui les distingue, mais aussi en ce qui les rapproche ;
- maîtriser les notions de branding, identité, image et positionnement ;

- maîtriser le schéma du circuit de la communication et de ses différents acteurs, en ce compris la communication digitale ;
- identifier les publics cibles et leurs besoins ;
- analyser un plan de communication ;
- analyser et critiquer des campagnes de communication (cross et transmédia) ;
- connaître les grands principes du référencement, de l'évaluation et de la médiamétrie.

8. Supports :

1E71G - Communication transmédia :

Notes de cours personnelles de l'étudiant

Campus virtuel (Teams) : documents et diaporamas des séances

Outils de communication (affiches, flyer, objets promotionnels...) manipulés et diffusés/analysés au cours

9. Modalités d'évaluation :

Code AA	Session 1	Session 2	Plan B	Réorientation
1E71G	<p>Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit d'analyse. Une partie importante de l'examen consiste en l'application de la théorie à des cas concrets, sur le modèle des exercices réalisés en séance et dont au moins un cas sera placé en ligne.</p> <p>L'examen vaut 100% de la note finale.</p> <p>L'étudiant-e a l'opportunité de majorer sa cote de 2/20 à condition de participer activement à tous les dépôts de travaux formatifs.</p>	<p>Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit d'analyse. Une partie importante de l'examen consiste en l'application de la théorie à des cas concrets, sur le modèle des exercices réalisés en séance et dont au moins un cas sera placé en ligne.</p> <p>L'examen vaut 100% de la note finale.</p> <p>L'étudiant-e a l'opportunité de majorer sa cote de 2/20 à condition de participer activement à tous les dépôts de travaux formatifs</p>	Pas d'évaluation spécifique en plan B pour cette activité	Pas d'évaluation spécifique en réorientation 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)
1E71G	Laurence Mundschau (l.mundschau@isfsc.be)
1E71G	Axel Druart (a.druart@isfsc.be)

Addendum Covid-19

1. Adaptations :

1E71G - Communication transmédia :

Les groupes A & B ont cours en présentiel une semaine sur deux.

Chaque enseignant s'est attribué un groupe; une inversion sera opérée à mi-parcours de façon à permettre à chaque étudiant-e d'avoir rencontré les deux titulaires.

La semaine distancielle est consacrée à des lectures du syllabus, des écoutes vidéo et des exercices liés à la matière vue.

2. Evaluations (Code Orange ou Rouge) :

Code AA	Session 1	Session 2
1E71G	<p>Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit d'analyse. Une partie importante de l'examen consiste en l'application de la théorie à des cas concrets, sur le modèle des exercices réalisés en séance et dont au moins un cas sera placé en ligne. L'examen vaut 100% de la note finale. L'étudiant-e a l'opportunité de majorer sa cote de 2/20 à condition de participer activement à tous les dépôts de travaux formatifs</p>	<p>Examen écrit. L'examen évalue la capacité de l'étudiant à restituer la matière théorique, ainsi que son esprit d'analyse. Une partie importante de l'examen consiste en l'application de la théorie à des cas concrets, sur le modèle des exercices réalisés en séance et dont au moins un cas sera placé en ligne. L'examen vaut 100% de la note finale. L'étudiant-e a l'opportunité de majorer sa cote de 2/20 à condition de participer activement à tous les dépôts de travaux formatifs.</p>