

# concevoir le digital de demain

2021  
22

BACHELIER  
ÉCRITURE MULTIMÉDIA

isFSc

CONCEVOIR,  
DÉVELOPPER,  
COORDONNER,  
TRANSMETTRE,  
CONNECTER.



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

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

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

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



Notre programme combine une approche pratique, théorique et technique. Il a été élaboré en étroite collaboration avec des professionnels, des anciens étudiants et nos maîtres de stage, pour correspondre plus encore aux besoins du marché actuel.

## Votre/notre formation théorique

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

## Vos/nos projets

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

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

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

**BLOC 1** — L'étudiant découvre les exigences propres à la conception par l'intermédiaire d'un projet: la réalisation d'une application multimédia mobile fictive. Ce projet scénarise un parcours en utilisant un ou plusieurs supports/outils multimédias interactifs (tablette,

smartphone, supports interactifs divers comme des écrans, des objets connectés, etc.) dans un lieu ou un espace en lien avec une thématique différente chaque année.

Ce premier projet se réalise par groupe de trois ou quatre étudiants.

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

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

## Vos/nos ateliers

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

## Vos/nos stages

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

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

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

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT  
ET ACTIVITÉS  
D'ENSEIGNEMENT

Bloc 1

Bloc	Titre	Credit	Heures	Quadrat
<b>Bloc 1</b>				
Projet digital 1	Gestion de projet 1	20	182	
	Développement web frontEnd	36	3	
	Culture numérique 1	24	2	
	Incubateurs de projet	36	3	
	Design UX/UI	60	3	
	Pitch de projet	24	2	
	Sprint de projet	12	1	
	Design Sprint	42	4	
	Veille et innovations 1	30	2	
	Évolution du web et des applications	102	10	
	Culture numérique 1	24	2	
	Métiers du digital	30	3	
	Plateforme collaborative 1	24	2	
	Créativité digitale	120	10	
	Storytelling	24	2	
	Vidéo 1	36	3	
	Son	24	2	
	Monion design	36	3	
	English	60	5	
	Business English (A2)	60	5	
	Vers un monde digital	60	5	
	Économie politique	36	3	
	Lecture critique de l'actualité	24	2	
	Neurosciences, arts et digital	60	5	
	Psychologie et digital	36	3	
	Arts et création numérique	24	2	
	<b>Total</b>	<b>740</b>	<b>60</b>	

<b>Communication transmédia</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	
Communication transmédia	60	5	1	
<b>Total</b>	<b>726</b>	<b>60</b>		
<b>Bloc 2</b>				
<b>Projet digital 2</b>	<b>168</b>	<b>15</b>	<b>1</b>	
Gestion de projet 2	30	3	1	
Mentions légales et déontologie	6	1	1	
Prototyping UX/UI	36	3	1	
Développement Front End et Frameworks	36	3	1	
Atelier d'intégration web	36	3	1	
Basés de développement Back End ou CMS	24	2	1	
<b>Community management</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	
Community management	24	2	1	
Vidéo 2	36	3	1	
<b>Vieille et innovations 2</b>	<b>57</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	
Culture numérique 2	45	4	2	
Plateforme collaborative 2	12	1	2	
<b>English</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>1&amp;2</b>	
Business English (B1)	60	5	1&2	
<b>E-learning</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	
E-learning	36	3	2	
Psychologie de l'apprentissage	24	2	2	
<b>Société connectée</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>1&amp;2</b>	
Sociologie de la communication	36	3	1&2	
Sémioologie	24	2	1&2	
<b>Analyse et recherche</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	
Méthodes de recherche	24	2	2	
Web analytics	24	2	2	
Questions de recherche TFE	12	1	2	
<b>Stage 1</b>	<b>304</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	
Stage 1	280	15	2	
Identité professionnelle 1	24	2		
<b>Total</b>	<b>829</b>	<b>60</b>		

## Les métiers

- Chef de projet digital
- Développeur front-end
- Intégrateur web
- UX/UI designer
- Scénariste vidéo
- Concepteur-réalisateur digital
- Scénariste digital
- Rédacteur de contenu
- Consultant web analytics
- Digital planner
- Consultant SMO, SEO, SEA
- Community Manager
- Storyteller
- Motion designer
- Responsable e-learning
- ...

## Mobilité/ bidiplomation

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

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

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

## Passerelles

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

[www.isfsc.be](http://www.isfsc.be)

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

