

2021
22

concevoir le digital de demain

BACHELIER
ÉCRITURE MULTIMÉDIA

ISFSC

CONCEVOIR,
DÉVELOPPER,
COORDONNER,
TRANSMETTRE,
CONNECTER.

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

Du smartphone aux sites web, en passant par les médias sociaux, le 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.



**20 SEMAINES
DE STAGES**

3 PROJETS

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 maîtres de formation pratique. Un jury clôture le processus et prépare à une posture professionnelle.

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

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

Ce premier projet se réalise par groupe de 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 livrable 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

Écriture
multimédia

Haute Ecole

ICHEC-ECAM-ISFSC

Bloc 1

	264	20	182	
Heures				Quadr
Crédits				
Projet digital 1				
Gestion de projet1	36	3	182	
Développement web front/End	24	2	182	
Scénarisation interactive	36	3	182	
Incubateurs de projet	60	3	182	
Design UX/UI	24	2	182	
Pitch de projet	12	1	182	
Sprint de projet	42	4	182	
Design Sprint	30	2	182	
Vieille et innovations 1				
Evolution du web et des applications	24	2	182	
Culture numérique 1	30	3	182	
Métiers du digital	24	2	182	
Plateforme collaborative 1	24	3	182	
Creativité digitale				
Storytelling	24	2	2	
Vidéo 1	36	3	2	
Son	24	2	2	
Motion design	36	3	2	
English				
Business English (A2)	60	5	182	
	60	5	182	
Vers un monde digital				
Economie politique	36	3	1	
Lecture critique de l'actualité	24	2	1	
Neurosciences, arts et digital				
Psychologie et digital	60	5	2	
Arts et création numérique	36	3	2	
	24	2	2	

	60	5	1	
Heures				Quadr
Crédits				
Bloc 3				
Management				
E-Business et E-Marketing	24	2	1	
Méthodes de gestion de projet	24	2	1	
Gestion des ressources humaines	12	1	1	
Certifications digitales au choix				
Code / design / marketing digital / gestion de projet...	24	5	182	
	24	5	182	
Philosophie et droit				
Philosophie	60	5	1	
Philosophie	12	1	1	
Anthropologie au choix:	24	2	1	
Anthropologie critique				
Anthropologie culturelle				
Droit et déontologie	24	2	1	
English				
Business English (B2)	60	5	182	
	60	5	182	
Stage 2				
Stage 2	428	20	182	
	420	18	182	
Identité professionnelle 2	8	2	182	
Travail de fin d'études				
Travail de fin d'études	108	20	182	
	108	20	182	
Total	740	60		

Communication transmédia	60	5	1
Communication transmédia	60	5	1
Total	726	60	
Bloc 2			
Projet digital 2	168	15	1
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
Bases de développement Back End ou CMS	24	2	1
Community management	60	5	1
Community management	24	2	1
Vidéo 2	36	3	1
Veille et innovations 2	57	5	2
Culture numérique 2	45	4	2
Plateforme collaborative 2	12	1	2
English	60	5	1&2
Business English (B1)	60	5	1&2
E-learning	60	5	2
E-learning	36	3	2
Psychologie de l'apprentissage	24	2	2
Société connectée	60	5	1&2
Sociologie de la communication	36	3	1&2
Sémiologie	24	2	1&2
Analyse et recherche	60	5	2
Methodes de recherche	24	2	2
Web analytics	24	2	2
Questions de recherche TFE	12	1	2
Stage 1	304	15	2
Stage 1	280	13	2
Identité professionnelle 1	24	2	
Total	829	60	

Total**2391****180**

Les métiers

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

...

Passerelles

Au terme de son bachelier en Écriture Multimédia, l'étudiant diplômé peut entrer 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.

Mobilité/ bidiplomation

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

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

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

www.isfsc.be

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