

Crédits ETCS	15	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles	
Volume Horaire	168	Niveau CFC	6	Période Q.1
Langue(s)	français			
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia			
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	300 points	
Obligatoire/Option	Obligatoire			
Responsable UE	Sébastien Monnoye - s.monnoye@isfsc.be			

Cette UE est composée de 6 AA :

- 2E11H - Gestion de projet 2
- 2E12H - Mentions légales et déontologie
- 2E13H - Prototyping UX/UI
- 2E14H - Développement Front End et Frameworks
- 2E15H - Atelier d'intégration web
- 2E16H - Bases de développement Back End ou CMS

Prérequis / Co-requis : Aucun

**Critère 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).

## 2E11H - Gestion de projet 2

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
30	3	Q.1	60 points

Titulaire(s) : Enguerrand Vancottem - e.vancottem@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

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

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

Dispositif d'enseignement :

Le cours s'articule sur les éléments suivants :

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

- Hors session : présence et participation au cours et remise de travaux.
- En session : épreuve intégrée évaluée en groupe + cotation individuelle

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel

### Eval. Plan B

1<sup>ère</sup> session : remise travaux (hors session) + présentation projet individuel (en session)  
2<sup>ème</sup> session : épreuve intégrée évaluée en individuel

**Support(s) de cours :** Accès à Basecamp ([www.basecamp.com](http://www.basecamp.com)), Accès à Trello ([www.trello.com](http://www.trello.com)), Notes de cours de l'étudiant(e), Consignes et cadre technique (plateforme Basecamp)

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

### Capacité(s) évaluée(s) :

Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.

Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.

Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.

Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.

Rédiger un cahier des charges.

## 2E12H - Mentions légales et déontologie

Volume Horaire

6

Crédits ECTS

1

Période

Q.1

Pondération AA

20 points

Titulaire(s) : Jean-Christophe Lardinois - [jc.lardinois@isfsc.be](mailto:jc.lardinois@isfsc.be)

### Descriptif de l'activité :

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

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

### Acquis d'apprentissage :

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

### Eval. Janvier

Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle

### Eval. Plan B

Epreuve intégrée évaluée individuellement

Support(s) de cours : Powerpoint disponible sur Teams

Discipline : Droit et déontologie

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable.

Capacité(s) évaluée(s) :

Capacité : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur

## 2E13H - Prototyping UX/UI

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
36	3	Q.1	60 points

**Titulaire(s) : Sébastien Monnoye - s.monnoye@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement : Présentation théoriques et exercices puis présentation des concepts en classe inversée. Ateliers de réalisation et pédagogie par projet.

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

Epreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe en jury

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Idem

### Eval. Plan B

Epreuve intégrée : présentation d'un travail individuel en jury

**Support(s) de cours :** Manuel Adobe Illustrator CC disponible en ligne Manuel Adobe Xperience CC disponible en ligne Ressources hébergées en ligne sur Teams. Slides du cours

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 5 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports

Maîtriser les langages et l'écriture spécifique des médias contemporains : infographisme, photographie, son, vidéo, animation y compris la 3d

Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande

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)

## 2E14H - Développement Front End et Frameworks

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
36	3	Q.1	60 points

Titulaire(s) : Grégoire Holvoet - g.holvoet@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

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

Canevas du cours disponible sur [tinyurl.com/emu2-start](http://tinyurl.com/emu2-start)

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

Epreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe en jury

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Epreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe en jury

### Eval. Plan B

Epreuve intégrée : présentation d'un travail individuel en jury

### Support(s) de cours :

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

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 5 : Concevoir des scénarii multimédias interactifs

Compétence 6 : Appréhender le contexte du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences

Établir et respecter des conventions et des consignes

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia

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

Décliner un contenu en plusieurs scénarii et supports

Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.

## 2E15H - Atelier d'intégration web

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
36	3	Q.1	40 points

**Titulaire(s) :** Grégoire Holvoet - g.holvoet@isfsc.be, Enguerrand Vancottem - e.vancottem@isfsc.be, Sébastien Monnoye - s.monnoye@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement :

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

### Acquis d'apprentissage :

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

- de traduire une maquette graphique en code HTML et CSS ;
- de mettre en page unepage web ;
- de réaliser des pages web responsive.

### Eval. Janvier

Epreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe en jury

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Epreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe en jury

### Eval. Plan B

Idem

**Support(s) de cours :** La matière des activités associées est disponible sur la plateforme Teams et Basecamp de l'UE

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences.

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.

Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande

Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques de traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine).

## 2E16H - Bases de développement Back End ou CMS

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.1	40 points

Titulaire(s) : Enguerrand Vancottem - e.vancottem@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement:

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

### Acquis d'apprentissage :

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

- d'installer et configurer une instance du CMS WordPress ;
- de créer un thème Wordpress personnalisé ;
- de gérer le contenu dynamique des différentes sections et pages du projet via les modèles Page, Article, Menu et Taxonomie de Wordpress. 2.

### Eval. Janvier

Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel

### Eval. Plan B

Epreuve intégrée évaluée individuellement

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

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

### Capacité(s) évaluée(s) :

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia

Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive

2EU2H - Community management

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.1
Langue(s)	français				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Frédéric Beaupère - f.beupere@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

2E21H - Community Management

2E22H - Video 2

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : Moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA



## 2E21H - Community Management

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.1	40 points

**Titulaire(s) :** Florence Manente - [f.manente@isfsc.be](mailto:f.manente@isfsc.be); Serge Dielens - [s.dielens@isfsc.be](mailto:s.dielens@isfsc.be)

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement :

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

25% : Moi numérique : stratégie et gestion.  
25% : CM : théorie  
50% : CM : pratique en classe

### Eval. Juin

/

### 2ème session

IDEM

### Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

**Support(s) de cours :** Présentations (powerpoint) des cours donnés en classe

**Discipline :** Expression et communication

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 1 : établir une communication professionnelle  
Compétence 2 : interagir avec son environnement professionnel

### Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs  
Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication  
Établir et respecter des conventions et des consignes  
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

## 2E22H - Video 2

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
36	3	Q.1	60 points

**Titulaire(s) :** Frédéric Beaupère - f.beupere@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

L'atelier a pour objectif de consolider les notions de grammaires audiovisuelles de base (objectif du cours vidéo de première) ainsi que les aspects techniques audiovisuels élémentaires (utilisation du matériel de tournage, scénarisation, dérushage, montage, habillage et post-production). Travailler en équipe en utilisant une charte visuelle commune. Il s'agit d'un projet de groupe dont la réussite repose essentiellement sur le travail et la cohésion de l'équipe.

### Dispositif d'enseignement :

Atelier de travaux pratiques en studio et en salle informatique, ainsi que des exercices dirigés de tournage en extérieur. Une partie de l'activité se déroule de manière autonome (repérage, tournage et montage) mais toujours sous la supervision de l'enseignant.

### Acquis d'apprentissage :

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

- scénariser, tourner et monter un reportage avec du son et de l'animation, et en utilisant des techniques de Storytelling (autour du portrait d'un professionnel); connaître et utiliser les règles de grammaire de l'image fixe et animée (partie théorique du cours de vidéo1).
- 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 d'étudiant(e)s une expérience professionnelle de tournage et de montage. Chaque étudiant devra endosser une responsabilité spécifique durant l'atelier (réalisateur, journaliste, cadreur, monteur, preneur de son, scripte, producteur, etc.).

### Eval. Janvier

Production vidéo (remise d'un reportage)

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Production vidéo (remise d'un reportage) - Travail individuel

### Eval. Plan B

Production vidéo (remise d'un reportage)- Travail individuel

**Support(s) de cours :** L'entièreté des supports de cours est disponible en ligne sur la plateforme de cours Teams

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

COMPETENCE 6 - Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

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)

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)

2EU3H - Veille et innovations 2

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	57	Niveau CFC	6	Période	Q.2
Langue(s)	français				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Murielle Delnoy - m.delnoy@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

2E31H - Culture numérique 2

2E32H - Pratique collaborative 2

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : Moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA

**2E31H - Culture numérique 2**

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
45	4	Q.2	80 points

**Titulaire(s) : Murielle Delnoy - m.delnoy@isfsc.be, Nathalie Van Cauberg - n.van.cauberg@isfsc.be**

**Descriptif de l'activité :**

L'activité est :

L'activité Culture Numérique2 (CN2) totalise 7séances (S) conçues pour alterner :

- du travail collectif: pour tout le groupe-classe
- du travail avec coaching: approche plus individualisée pour l'ensemble d'une équipe, selon RDV fixé par et avec les enseignantes.
- du travail en équipe autogéré : organisation du travail à effectuer laissée à chaque équipe avec la présence de l'enseignante avant, pendant ou après la session de travail en équipe ou encore, à la demande.

La séance 7 est dédiée aux conférences (= présentation des travaux réalisés à partir des S1 à S6)

Objectifs de l'AA :

- Les objectifs seront rencontrés grâce à la mise en production (pédagogie active).
- Devenir acteur et autonome face aux apprentissages afin que l'étudiant/e améliore ses compétences et son sens critique nécessaires aux domaines et aux secteurs de l'Écriture Multimédia ;
- Se constituer et traiter des ressources ; Activer une veille sur le sujet étudié ;
- Réaliser des interviews d'experts ou d'acteurs importants du sujet étudié ;
- Traiter en profondeur un sujet afin de produire du contenu multimédiatique fondé, pertinent, cohérent, enrichi, critique et illustré ;
- Présenter et défendre la production finale.

Le dispositif d'enseignement

Le dispositif se base sur le modèle « classe inversée » et propose :

- des moments en groupe-classe (approche collective)
- des rencontres et des échanges en sous-groupe, par équipe (approche semi-individuelle)
- du travail en équipe en autogestion (pratique collaborative en équipe et tâches individuelles).

L'enseignement se veut participatif et collaboratif.

Au début du dispositif, vous identifiez en équipe un sujet qui appartient à la culture numérique. Au cours des 6 premières séances du dispositif, vous traitez ce sujet et l'explorez au travers de recherches et de contacts. En fin de dispositif (séance 7), chaque équipe présente le fruit de son travail au cours d'un exposé de type TEDx (exposé/talk).

**Acquis d'apprentissage :**

L'activité vous donne l'opportunité de valider les capacités suivantes :

- Mener à bien une recherche thématique collaborative appartenant à la culture numérique et la documenter correctement ;
- S'approprier et respecter une méthodologie d'investigation (identifier, choisir, développer et structurer un sujet de recherche) et de production complexe ;
- Concevoir, documenter, réaliser, présenter et commenter un produit multimédia à visée informative (TEDx) qui implique notamment de collaborer à la réalisation d'un dossier de production (qui est à la base de la conférence) argumenté et agrémenté de recherches, de rencontres, d'apports externes sur le sujet de recherche choisi ;
- Scénariser du contenu ;
- Co-construire l'exercice oratoire multimédia (conférence) afin de (co-)présenter le sujet qui aura été exploré sur base de ressources variées, fiables et traitées de façon analytique et critique.

**Eval. Janvier**

/

**Eval. Juin**

Production collective : présentation et défense orale avec support digital

**2ème session**

Si l'AA est en échec confirmé ou PP, présentation et défense individuelles de la production attendue

**Eval. Plan B**

IDEM 2<sup>ème</sup> session

**Support(s) de cours :**

- Les contenus de cours, les ressources documentaires et didactiques, les consignes relatives aux AA ainsi que les espaces collaboratifs privés sont en ligne dans l'équipe TEAMS 2E31H Culture Numérique 2.
- Intervenant/s externe/s (conférencier/s)

**Discipline :** Activités d'intégration professionnelle

**Compétence(s) évaluée(s) :**

Compétence 1 : établir une communication professionnelle

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

**Capacité(s) évaluée(s) :**

Capacité 1.1- Être capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs

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 2.4 : 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 2.7 : 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 3.1 - S'intéresser à la culture contemporaine, à ses créateurs et à ses différents modes d'expression

• 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 4.3 : Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

• Capacité 4.4 - Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes

**2E32H - Pratique collaborative 2**

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
12	1	Q.2	20 points

**Titulaire(s) :** Nathalie Van Cauberg - [n.van.cauberg@isfsc.be](mailto:n.van.cauberg@isfsc.be)

**Descriptif de l'activité :**

L'AA délivre au travers d'exercices réflexifs matières, matériaux et outils nécessaires pour engendrer, interroger et améliorer le travail collaboratif effectué lors de l'AA Culture Numérique 2. En fin d'activité, chaque sous-groupe (équipe) produit une plaquette de présentation de son équipe (= 1 visuel, 1 fiche) et un argumentaire.

**Objectifs de l'AA :**

- Appréhender et interroger le travail collaboratif par la pratique en prenant appui sur le travail de production mené au cours de l'AA Culture Numérique 2 ;
- S'auto-évaluer et évaluer de manière continue l'expérience vécue en équipe ;
- Synthétiser et mettre en forme l'image, le profil, les atouts, les valeurs, les spécificités et les modus operandi de son équipe (plaquette).

**Le dispositif d'enseignement :**

- séances en groupe-classe (approche collective) -rencontres et échanges en sous-groupe, par équipe (approche individuelle)

**Acquis d'apprentissage :**

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

- démontrer sa capacité à travailler en équipe, d'échanger, de collaborer, de se synchroniser, d'identifier ses compétences afin de les partager au sein d'un groupe ;
- se dire professionnellement (construction de l'identité professionnelle et identification de ce qui caractérise son individualité) ;
- mener une (auto) évaluation analytique et critique sur l'expérience collaborative vécue en équipe ;
- collaborer à une création collective, graphique et multimédia ;
- synthétiser et mettre en forme du contenu, des données, des valeurs afin de réaliser et de défendre une production collective (plaquette) ;
- construire un argumentaire pour objectiver et pour défendre les choix relatifs à la production collective.

**Eval. Janvier**

/

**Eval. Juin**

Production collective :  
 -Visuel/infographie : présentation orale argumentée  
 -Argumentaire : travail écrit

**2ème session**

En cas d'échec, réalisation de productions attendues selon des modalités adaptées et communiquées par le professeur

**Eval. Plan B**

IDEM 2<sup>ème</sup> session

**Support(s) de cours :** TP (exercices), ressources documentaires et didactiques, consignes relatives à l'AA

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

**Compétence(s) évaluée(s) :**

- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 3 : inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- Compétence 4 : gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

**Capacité(s) évaluée(s) :**

- Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences
- Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable
- Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique
- Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	anglais				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Marie Palm - marie.palm@isfsc.be				

Cette UE est composée de 1 AA :

2E41H - Business English (B1)

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : la note de l'AA sera la note de l'UE

**2E41H - Business English (B1)**

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
60	5	Q.1 & Q.2	100 points

**Titulaire(s) : Marie Palm - marie.palm@isfsc.be**

**Descriptif de l'activité :**

Les objectifs de l'activité « Business English (B1) » sont de :

- 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 B1 de l'anglais des affaires, et à l'utilisation d'un anglais technique de niveau intermédiaire ; 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 de textes à orientation *business*.

**Acquis d'apprentissage :**

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

- de transférer ses acquis dans des situations professionnelles de manière pertinente ;
- d'analyser une situation-problème en organisant de façon méthodique les outils linguistiques afin de développer un message et de le communiquer de manière appropriée au contexte (social, culturel, professionnel, etc.) ;
- de collaborer de manière responsable en analysant et en respectant les consignes ;
- de développer son autonomie en s'auto-évaluant (par exemple sur Altissia - [altissia.org](http://altissia.org) - et/ou Wallangues - [wallangues.be](http://wallangues.be) et/ou Brulingua - [brulingua.be](http://brulingua.be)) et en utilisant les moyens de remédiation proposés ([wallangues.be](http://wallangues.be), [brulingua.be](http://brulingua.be), [altissia.org](http://altissia.org), [site web](#) de *Business Result*).

**Eval. Janvier**

- Examen écrit : maîtrise code
- Examen oral : unités 6 à 15

**Eval. Juin**

- Evaluation continue (hors session)
- Compréhension à l'audition (en session)
- Examen d'expression écrite (en session)

**2ème session**

- En cas d'échec, la cote de participation n'est plus prise en compte.
- Représentation des parties en échec.

**Eval. Plan B**

- 1<sup>ère</sup> session : examen écrit + test Altissia + Examen oral + Présentation d'un dossier de presse.
- 2<sup>ème</sup> session : Représentation des parties en échec.

**Support(s) de cours :** Grant, D., Hudson, J., Hughes, J. (2017). *Business Result, Pre-intermediate Student's Book*. Oxford University Press.

**Discipline :** Langues étrangères

**Compétence(s) évaluée(s) :**

Compétence 1 : Établir une communication professionnelle

**Capacité(s) évaluée(s) :**

Être capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs  
Comprendre et utiliser au moins une langue étrangère (dont l'anglais)



2EU5H - E-Learning

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.2
Langue(s)	français				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Delphine Bauloye - d.bauloye@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

2E51H - E-Learning

2E52H - Psychologie de l'apprentissage

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : Moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA

## 2E51H - E-Learning

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
36	3	Q.2	60 points

**Titulaire(s) :** Hassane Njimi - [h.njimi@isfsc.be](mailto:h.njimi@isfsc.be)

### Descriptif de l'activité :

L'objectif de l'activité "E-learning" est d'amener les étudiant(e)s à se familiariser aux outils et méthodes de conception pédagogique, et d'être capables de concevoir et d'élaborer un cours d'e-learning sur une thématique donnée. Au travers de l'activité, l'étudiant(e) abordera les concepts de base et collectera les informations sur les processus et les ressources nécessaires au développement de cours en e-learning. L'étudiant(e) sera également sensibilisé(e) à l'utilisation des technologies informatiques et de l'Internet, afin de rassembler et de mobiliser le large éventail de solutions existantes permettant de faciliter l'apprentissage.

Dispositif d'enseignement : Cours plénier alternant différentes méthodes d'enseignement permettant d'aborder tant la théorie que les applications concrètes de la matière : E-Learning, classe inversée, exercices de conception d'activités d'apprentissage, pédagogie du projet.

### Acquis d'apprentissage :

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

- de lister et de décrire les besoins de son public cible en termes d'acquis d'apprentissage ;
- d'inventorier, d'expliquer et d'illustrer des ressources utiles au dispositif d'apprentissage mis en place ;
- de créer, de développer et de produire des scénarios multimédias pour l'apprentissage asynchrone ;
- de faciliter l'accès aux apprentissages en maîtrisant une plateforme E-learning ;
- de planifier, de structurer et de produire une activité d'apprentissage en E-Learning cohérente avec les acquis d'apprentissage choisis.

**Eval. Janvier**

/

**Eval. Juin**

Remise d'un travail de groupe

**2ème session**

Conception d'un dispositif de E-learning.

**Eval. Plan B**

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

**Support(s) de cours :** Supports et ressources en ligne et notes personnelles de l'étudiant(e).

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédias interactif

### Capacité(s) évaluée(s) :

Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs

Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée

Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports

## 2E52H - Psychologie de l'apprentissage

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.2	40 points

**Titulaire(s) :** Delphine Bauloye - d.bauloye@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

L'objectif de l'activité "Psychologie de l'apprentissage" est de permettre à l'étudiant(e) d'acquérir et de développer des compétences de conception et de rédaction adaptées à des projets d'apprentissage en ligne.

### Dispositif d'enseignement :

Atelier participatif en réseau : il s'agit d'imaginer en groupe un cours en ligne et, pour le créer, les étudiant(e)s devront interagir en ligne. Ils / elles ne doivent pas réaliser ce cours mais devront réaliser une présentation de toutes les facettes de ce cours. Cette phase d'expérimentation leur permettra de découvrir par eux-mêmes les éléments importants dans un dispositif d'apprentissage en ligne. Par ailleurs un travail individuel consistera en un compte-rendu personnel sur les expériences vécues durant la « phase en ligne ». Ce travail présentera aussi les atouts et les limites d'un cours en ligne.

### Acquis d'apprentissage :

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

- d'expliquer les facteurs en jeu dans un projet multimédia à visée pédagogique ;
- de comprendre et d'établir les liens entre les différentes théories de l'apprentissage et les systèmes d'apprentissage multimédia ;
- de créer et d'expérimenter un dispositif d'apprentissage en ligne ;
- de présenter les avantages et les inconvénients du multimédia dans un contexte d'apprentissage.

### Eval. Janvier

/

### Eval. Juin

Travail de groupe +  
Travail individuel +  
Participation Teams et  
présentation orale

### 2ème session

Représentation des parties en échec :  
Le travail de groupe devient individuel  
Les points consacrés à la participation sont  
consacrés à la présentation orale

### Eval. Plan B

Travail individuel +  
Présentation orale

**Support(s) de cours :** supports et contenus de cours sont disponibles en ligne sur la plateforme Teams

### Discipline : Psychologie

#### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 4 : Gérer un projet multimédia dans sa globalité

Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

#### Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia

Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Emmanuel Murhula A. Nashi - e.murhula@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

2E61H - Sociologie de la communication

2E62H - Sémiologie

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : Moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA

## 2E61H - Sociologie de la communication

Volume Horaire

36

Crédits ECTS

3

Période

Q.1

Pondération AA

60 points

**Titulaire(s) : Emmanuel Murhula A. Nashi - e.murhula@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité :

Le cours est consacré à l'étude du rôle des structures sociales sur le comportement des professionnels des médias traditionnels et numériques. En d'autres termes, on étudie les déterminants sociaux de leurs agissements individuels. Il s'agit d'examiner, d'analyser et de comprendre :

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

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

Eval. Janvier

Examen oral

Eval. Juin

/

2ème session

Examen oral

Eval. Plan B

Plan B = plan A

### Support(s) de cours :

Syllabus, vidéos et autres documents sur Teams, notes personnelles.

### Discipline : Sociologie

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

Capacité :

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

### Capacité(s) évaluée(s) :

Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique

Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées

Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...

## 2E62H - Sémiologie

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.2	40 points

**Titulaire(s) :** Laurence Mundschau - l.mundschau@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

#### Objectifs :

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

#### Eval. Janvier

/

#### Eval. Juin

Examen écrit (70%) +  
Travail créatif personnel (30%)  
La non-présentation d'une des deux parties  
entraîne l'échec de la totalité de l'AA

#### 2ème session

IDEM

#### Eval. Plan B

IDEM

### Support(s) de cours :

Notes de cours personnelles de l'étudiant(e), documents et diaporamas des séances; portefeuille de lectures (scientifiques et de vulgarisation) et de podcast, un modèle de questionnaire sera présenté lors d'un des trois derniers cours

### Discipline : Expression et communication

#### Compétence(s) évaluée(s) :

- Compétence 1 : Établir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

#### Capacité(s) évaluée(s) :

- Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication
- Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive
- S'intéresser à la culture contemporaine, à ses créateurs et à ses différents modes d'expression

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.2
Langue(s)	français				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Bernard Buchel - b.buchel@isfsc.be				

Cette UE est composée de 3 AA :

2E71H - Méthodes de recherche

2E72H - Web analytics

2E73H - Questions de recherche TFE

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : Moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA

## 2E71H - Méthodes de recherche

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.2	40 points

**Titulaire(s) :** Emmanuel Murhula A. Nashi - e.murhula@isfsc.be

**Descriptif de l'activité :**

L'activité introduit au processus de la recherche en sciences sociales. Elle pose les fondements des méthodes qualitatives appliquées au domaine de l'information et de la communication. Spécifiquement, elle accomplit avec les étudiant-e-s les trois premières étapes d'une recherche, soit la transformation d'une question de départ en une question de recherche, en passant par la formulation de la problématique.

**Acquis d'apprentissage :**

- Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de:
- questionner une thématique et en dégager un (des) enjeu(x) communicationnel(s)
  - définir un sujet de recherche et poser une bonne question de départ
  - mener une exploration théorique et pratique sur le sujet
  - formuler une problématique de recherche.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Travail

2ème session

Travail

Eval. Plan B

Travail de synthèse

**Support(s) de cours :** Slides et autres documents en ligne sur Teams ; notes personnelles.

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

**Compétence(s) évaluée(s) :**

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

**Capacité(s) évaluée(s) :**

Établir et respecter des conventions et des consignes

Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique



## 2E72H - Web analytics

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.2	40 points

**Titulaire(s) :** Hassane Njimi - h.njimi@isfsc.be

**Descriptif de l'activité :**

L'activité "Méthodes de recherche" permet à l'étudiant(e) d'apprendre à élaborer un projet de recherche appliquée, en respectant l'objectif poursuivi par une approche scientifique et consistant à produire une information vérifiable.

Dispositif d'enseignement:

Exposés théoriques illustrés par des exemples pratiques et études de cas.

Des travaux pratiques permettront à l'étudiant(e) d'approfondir ses connaissances. La présence aux séances de cours est donc vivement recommandée et l'accès à un ordinateur personnel, pendant et en dehors des cours, est indispensable.

**Acquis d'apprentissage :**

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

- d'utiliser des solutions de mesure et d'analyse d'audience, en l'occurrence l'outil Google Analytics ;
- de définir des indicateurs clés de performance et d'interpréter les résultats ;
- de mesurer et de qualifier l'audience ;
- d'analyser le comportement des utilisateurs ;
- de détecter des problèmes d'ergonomie ;
- d'effectuer des tests ergonomiques et marketing ;
- de suggérer des axes d'amélioration.

Eval. Janvier  
/

Eval. Juin  
Travail

2ème session  
Travail

Eval. Plan B  
Travail

**Support(s) de cours :** Notes de cours personnelles de l'étudiant(e), supports de cours et documents en ligne

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

**Compétence(s) évaluée(s) :**

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

**Capacité(s) évaluée(s) :**

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia

Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées

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)

## 2E73H - Questions de recherche TFE

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
12	1	Q.2	20 points

**Titulaire(s) : Bernard Buchel - b.buchel@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité :

Il s'agit d'amener les étudiants à présenter un projet de TFE dans son contexte suffisamment large pour lui donner sens : social, culturel, technologique et concurrentiel. L'activité permettra de : Comprendre comment trouver son projet de TFE ? Pour répondre à quel défi, quel problème, quelle observation ? Examiner s'il existe des solutions proches. Positionner son sujet dans un environnement large. Analyser les besoins du ou des publics visé(s). Et réfléchir au réseau des protagonistes concernés par le projet TFE. L'activité débouche sur une présentation de son futur sujet de TFE en quelques slides et 6 minutes.

### Acquis d'apprentissage :

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

- Formuler le pitch de son projet TFE. Situer l'environnement social, culturel, technologique et concurrentiel de son projet TFE ;
- Présenter ce projet de manière multimédia et interactive.

**Eval. Janvier**

/

**Eval. Juin**

Travail individuel de présentation  
De son projet de TFE

**2ème session**

IDEM

**Eval. Plan B**

IDEM

**Support(s) de cours :** Support multimédia et interactif présenté sur Genially

**Discipline :** Sciences et techniques des développements multimédia

**Compétence(s) évaluée(s) :**

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

**Capacité(s) évaluée(s) :**

Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique  
Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...  
Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution

Crédits ETCS	15	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	304	Niveau CFC	6	Période	Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	300 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

2E81H - Stage 1

2E82H - Identité professionnelle 1

Prérequis / Co-requis : Aucun

**Critère de réussite de l'UE :** La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA. Considérant que seules les activités de Stages (et de Projets) permettent d'évaluer les compétences liées à la posture professionnelle de l'étudiant(e), et qu'elles constituent un jalon hors-les-murs indispensable de sa professionnalisation, le jury ne procédera pas à la délibération de cette UE si elle est en échec (moins de 10/20).

## 2E81H - Stage 1

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
280	13	Q.2	260 points

**Titulaire(s) :** Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be, Gilles Ernoux - g.ernoux@isfsc.be, Frédéric Beaupère - f.beupere@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

Les objectifs de l'activité "Stage 1" sont d'amener l'étudiant-e à : Observer le fonctionnement d'une équipe de professionnels du secteur digital, à s'y intégrer et à y évoluer Collaborer activement aux missions et aux projets développés sur le lieu de stage en améliorant ses compétences professionnelles dans le cadre des fonctions définies dans la convention de stage Être en mesure de mettre en œuvre une méthodologie appropriée au cadre professionnel, accompagné par un maître de stage disposant d'une expertise avérée dans le domaine visé Comprendre et analyser finement le fonctionnement, les objectifs, les stratégies et la méthodologie de travail propres au lieu de stage choisi Faire preuve de sa capacité à s'auto-évaluer et à présenter le bilan de ses apprentissages professionnels Le stage est effectué pour une période de 8 semaines dans une structure professionnelle, sous la supervision quotidienne d'un maître de stage (professionnel du secteur digital) et avec l'encadrement d'un maître formation pratique de l'ISFSC (supervisions pédagogiques individuelles et évaluation des apprentissages).

### Acquis d'apprentissage :

D'intégrer une activité de production / conception de produits / d'activités multimédias D'assumer un niveau de savoir-faire professionnel adapté aux demandes d'un maître de stage et en lien avec les termes d'une convention de stage De concevoir, de produire et de réaliser des missions ou des projets multimédias de niveau professionnel en développant des capacités d'autonomie, de prise d'initiatives et de créativité De dépasser le stade des tâches exécutives et d'être en mesure de faire un bilan de qualité professionnelle des savoirs et des savoirs-faires acquis (comprenant des supports interactifs et multimédia). De procéder à l'auto-évaluation argumentée et illustrée de son expérience de stage et permettant d'établir un bilan de compétences et une vision stratégique pour le déroulement de l'activité "Stage 2" (Bloc 3).

### Eval. Janvier

/

### Eval. Juin

Stage

Participation active aux séances de pratiques  
1<sup>ère</sup> supervision et visite de stage : préparation de la rencontre, qualité rédactionnelle

### 2<sup>ème</sup> session

Stage 1 non rattrapable en seconde session

### Eval. Plan B

Un contrat pédagogique individualisé peut être envisagé après validation par la coordination de section

**Support(s) de cours :** Les contenus de l'activité "Stage 1" sont hébergés sur la plateforme de pratique professionnelle de la section Écriture Multimédia ([www.pratique.emu.student.isfsc.be/emu2](http://www.pratique.emu.student.isfsc.be/emu2)) et détaillent les consignes et les modalités d'évaluation de l'activité.

**Discipline :** Activités d'intégration professionnelle

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 3 : Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels

Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences

Être capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels

Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable

Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs

Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes

Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution

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)

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)

## 2E82H - Identité professionnelle 1

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	2	Q.2	40 points

**Titulaire(s) :** Laetitia Pottiez - [l.pottiez@isfsc.be](mailto:l.pottiez@isfsc.be), Gilles Ernoux - [g.ernoux@isfsc.be](mailto:g.ernoux@isfsc.be), Frédéric Beaupère - [f.beaupere@isfsc.be](mailto:f.beaupere@isfsc.be)

### Descriptif de l'activité :

Les objectifs de l'activité "Identité professionnelle 1" sont d'amener l'étudiant-e à : Se construire une identité professionnelle en ligne (portfolio individuel) Être capable de rédiger une candidature de stage pertinente et adaptée aux objectifs de formation visés (comprenant un CV et une lettre de motivation) Concevoir et rédiger les contenus de leur portfolio selon des standards professionnels Utiliser efficacement les outils développés dans la prospection d'un lieu de stage et la négociation d'une convention de stage en lien avec les objectifs pédagogiques de l'UE 2EU8E "Stage 1"

### Acquis d'apprentissage :

De sélectionner et de hiérarchiser les compétences techniques et interpersonnelles qui seront présentées dans son portfolio De concevoir et de réaliser la structure et la navigation de son portfolio (environnement Wordpress) De déterminer et de mettre en œuvre une identité professionnelle cohérente et pertinente avec les objectifs d'apprentissage qu'il / elle vise sur le lieu de stage De piloter, d'évaluer et de faire évoluer les différents éléments de son portfolio web en fonction des évolutions techniques et des éléments qui constituent son identité professionnelle

#### Eval. Janvier

/

#### Eval. Juin

Evaluation formative : participation aux ateliers, qualités travaux intermédiaires, respect des consignes : mise en ligne du portfolio définitif et défense orale.

#### 2ème session

Evaluation certificative : Mise en ligne du portfolio définitif et défense orale.

#### Eval. Plan B

Consignes individuelles transmises par l'enseignant-e

**Support(s) de cours :** Les contenus de l'activité "Portfolio web et identité professionnelle 1" sont hébergés sur la plateforme de pratique professionnelle de la section Écriture Multimédia ([www.pratique.emu.student.isfsc.be/emu2](http://www.pratique.emu.student.isfsc.be/emu2)) et détaillent les consignes et les modalités d'évaluation.

### Discipline : Activités d'intégration professionnelle

#### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 1 : Établir une communication professionnelle

Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

#### Capacité(s) évaluée(s) :

Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication

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)