

Crédits ETCS	20	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	264	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 1	Pondération de l'UE	400 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be				

Cette UE est composée de 8 AA :

1E11H - Gestion de projet 1

1E12H - Développement web front end

1E13H - Scénarisation interactive

1E14H - Incubateurs de projet

1E15H - Design UX/UI

1E16H - Pitch de projet

1E17H - Sprint de projet

1E18H - Design Sprint

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).

1E11H - Gestion de projet 1

Volume Horaire

36

Crédits ECTS

3

Période

Q.1

Pondération AA

60 points

Titulaire(s) : Cédric Rojo - c.rojo@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'apprentissage, 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 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

Eval. Janvier

Examen écrit ;
Travail

Eval. Juin

Examen écrit ; travail

2ème session

Examen écrit ; Travail

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en
Plan B

Support(s) de cours :

Syllabus et supports de cours et documentation en ligne sur Teams

Discipline : Expression et communication

Compétence(s) évaluée(s) :

COMPETENCE 2 - INTERAGIR AVEC SON MILIEU PROFESSIONNEL

COMPETENCE 4 - Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

Capacité(s) évaluée(s) :

Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels

Etablir et respecter des conventions et des consignes

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

1E12H - Développement web front end

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 :

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 !

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Evaluation continue + Evaluation de la production du site web dans le cadre du projet digital 1

Eval. Juin

Evaluation continue + Evaluation de la production du site web dans le cadre du projet digital 1

2ème session

Représentation du site Web réalisé dans le cadre du projet digital 1

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

Support(s) de cours : Livres, documents en ligne et sites web

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) :

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

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)

1E13H - Scénarisation interactive

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
36	3	Q.1 & Q.2	60 points

Titulaire(s) : Bernard Buchel - b.buchel@isfsc.be, Axel Druart - a.druart@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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...

Acquis d'apprentissage :

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 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.

Eval. Janvier

Travail écrit principalement individuel avec petite composante de groupe

Eval. Juin

Travail écrit principalement individuel avec petite composante de groupe

2ème session

Travail écrit principalement individuel avec petite composante de groupe

Eval. Plan B

Travail écrit individuel

Support(s) de cours :

Supports pédagogiques en ligne sur TEAMS

Discipline : Expression et communication

Compétence(s) évaluée(s) :

COMPETENCE 5 - Concevoir des scénarios multimédia interactifs

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

Capacité(s) évaluée(s) :

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

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

1E14H - Incubateurs de projet

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
60	3	Q.1 & Q.2	60 points

Titulaire(s) : Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Jury

Eval. Juin

Jury

2ème session

Jury

Eval. Plan B

Plan B = Plan A

Support(s) de cours :

Support de cours disponibles sur Teams

Discipline : Activité d'intégration professionnelle

Compétence(s) évaluée(s) :

COMPETENCE 1 - ETABLIR UNE COMMUNICATION PROFESSIONNELLE

COMPETENCE 5 - Concevoir des scénarios multimédia interactifs

Capacité(s) évaluée(s) :

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

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

1E15H - Design UX/UI

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

Titulaire(s) : Anne Hérion - a.herion@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'apprentissage, 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.

Eval. Janvier

Aucun

Eval. Juin

Travail

2ème session

Test informatisé

Eval. Plan B

Test informatisé

Support(s) de cours :

Supports de cours et documentation en ligne sur Teams

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

COMPETENCE 2 - INTERAGIR AVEC SON MILIEU PROFESSIONNEL

COMPETENCE 5 - Concevoir des scénarios multimédia interactifs

Capacité(s) évaluée(s) :

Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels

Etablir et respecter des conventions et des consignes

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

1E16H - Pitch de projet

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

Titulaire(s) : Elsa Salcin - e.salcin@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Présentation orale

Eval. Juin

Présentation orale

2ème session

Examen oral

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

Support(s) de cours :

Petit syllabus distribué durant la journée de formation.

Discipline : Activités d'intégration professionnelle

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 1 : Adopter un comportement adéquat par rapport à la situation et aux interlocuteurs.

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel.

Capacité(s) évaluée(s) :

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

Maîtriser la langue française écrite et orale

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

1E17H - Sprint de projet

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
42	4	Q.2	

Titulaire(s) : Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Evaluation en fin de semaine intensive

Eval. Juin

Rapport de production

2ème session

Rapport de production

Eval. Plan B

Plan B = Plan A

Support(s) de cours :

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

Discipline : Activités d'intégration professionnelle

Compétence(s) évaluée(s) :

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

Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédias interactifs

Capacité(s) évaluée(s) :

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

Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports

Concevoir des scénarios interactifs adaptés au besoin du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.

1E18H - Design Sprint

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
30	2	Q.1	40 points

Titulaire(s) : Julien Paul - j.paul@isfsc.be, Hamida Ben Moulay - h.ben.moulay@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

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 détournages. 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.

Eval. Janvier

Certification TOSA

Eval. Juin

Certification TOSA

2ème session

Certification TOSA

Eval. Plan B

Certification TOSA

Support(s) de cours :

Suite Adobe CC : Photoshop et Illustrator Syllabus Photoshop Syllabus Illustrator

Discipline : Activités d'intégration professionnelle

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédias interactifs

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

Capacité(s) évaluée(s) :

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)

Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports

1EU2H - Veille et innovations 1

Crédits ETCS	10	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	102	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 1	Pondération de l'UE	200 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Murielle Delnoy - m.delnoy@isfsc.be				

Cette UE est composée de 4 AA :

1E21H - Evolution du web et des applications

1E22H - Culture numérique 1

1E23H - Métiers du digital

1E24H - Pratique collaborative 1

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

1E21H - Evolution du web et des applications

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 :

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 introduit 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

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Examen écrit

2ème session

Examen écrit

Eval. Plan B

Examen écrit

Support(s) de cours :

Notes de cours personnelles de l'étudiant,
Documents mis en ligne (PPT, illustrations, textes sources)
Lectures de textes scientifiques et de vulgarisation (portefeuille de lectures) ; écoutes de podcasts ;,
Travail à domicile et/ou en bibliothèque.

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

Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs.

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.

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.

Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique : Être capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur

1E22H - Culture numérique 1

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

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

Descriptif de l'activité :

L'activité 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.

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Travaux

Eval. Juin

Travaux

2ème session

Travaux

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

Support(s) de cours : Ressources spécifiques et support en ligne via la plateforme Claroline

Discipline : Activités d'intégration professionnelle

Compétence(s) évaluée(s) :

- 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

Capacité(s) évaluée(s) :

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapté à 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 : Connaître 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.

1E23H - Métiers du digital

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

Titulaire(s) : Murielle Delnoy - m.delnoy@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

L'activité « Métiers du digital » 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 attendues.

Acquis d'apprentissage :

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

- 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)

Eval. Janvier

Dépôt travail

Eval. Juin

Dépôt travail

2ème session

Dépôt travail

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

Support(s) de cours :

Espace de travail collaboratif 1E23G Métiers du Digital (Teams) ainsi que le Bloc-Notes de classe associé
Ordinateur portable de l'étudiant/e équipé pour l'utilisation des outils de visioconférence dans Teams.

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

Capacité(s) évaluée(s) :

- Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels
- 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
- 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
- Être capable de s'autoévaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels
- Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable

1E24H - Pratique collaborative 1

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
24	3	Q.1	60 points

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

Descriptif de l'activité :

Les objectifs de l'activité permettent à l'étudiant(e) :

- d'appréhender le travail collaboratif par la pratique (travail d'équipe) via la proposition d'un concept de projet collaboratif OU via l'identification d'une pratique collaborative existante ;
- de présenter, de défendre et d'évaluer le concept imaginé OU la pratique existante ainsi que l'expérience vécue en équipe ;
- de s'auto-évaluer (d'interroger sa pratique, ses actions, son expérience) et de représenter son profil professionnel.

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Une production collective (40%) +
une production individuelle (60%)

Eval. Juin

Une production collective (40%) +
une production individuelle (60%)

2ème session

Représentation de la partie en
échec

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en
Plan B



Support(s) de cours : définitions, ressources documentaires, TP

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
- Être capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels
- Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet  et intégrer les contraintes 

Crédits ETCS	10	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	120	Niveau CFC	6	Période	Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 1	Pondération de l'UE	200 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Frédéric Beaupère - f.beupere@isfsc.be				

Cette UE est composée de 4 AA :

1E31H - Storytelling

1E32H - Vidéo 1

1E33H - Son

1E34H - Motion design

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

1E31H - Storytelling

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

Titulaire(s) : Pierre Pirson - p.pirson@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

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

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

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Examen écrit en session et
Travail individuel hors session

2ème session

Représentation de la partie en
échec

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

Support(s) de cours : Syllabus et cours en ligne sur la plateforme Teams

Discipline : Expression et communication

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 1 : Établir une communication professionnelle

Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédias interactifs

Capacité(s) évaluée(s) :

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

Maîtriser la langue française écrite et orale

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

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

1E32H - Vidéo 1

Volume Horaire

36

Crédits ECTS

3

Période

Q.2

Pondération AA

60 points

Titulaire(s) : Geoffrey Baras - g.baras@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

L'atelier a pour objectif la réalisation d'une capsule vidéo scénarisée de 1'30 sur base d'exemples donnés aux cours. L'atelier vidéo rendra les étudiants aptes à réaliser par groupe de 3 à 4 étudiants cette capsule vidéo. La capsule devra être tournée, montée et mixée. Les étudiants seront capables pour cela de filmer en respectant la grammaire audiovisuelle élémentaire (diversité des plans, respect de l'axe de prise de vue, stabilité, cadrage, etc.). Il s'agit de faire sentir la dimension humaine de la problématique, à travers une mise en image riche et efficace !

Acquis d'apprentissage :

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

- De maîtriser les aspects techniques audiovisuels élémentaires (caméra, logiciel de montage)
- D'effectuer correctement une interview et d'en utiliser de manière pertinente son contenu
- D'écrire une voix off donnant du sens au reportage

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Production vidéo

2ème session

Production vidéo

Eval. Plan B

Production vidéo

Support(s) de cours :

Matériel audiovisuel mis à disposition. Power point et tutoriels sur logiciel de montage.

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)

1E33H - Son

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

Titulaire(s) : Quentin François - q.francois@isfsc.be, Olivier Mottard - o.mottard@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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.

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'apprentissage, 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.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Remise d'un travail à l'issue
des journées de tournage / montage

2ème session

Remise d'un travail

Eval. Plan B

Travail similaire à celui
réalisé en atelier mais sans
encadrement.

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

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 interactif

Capacité(s) évaluée(s) :

Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels

Établir et respecter des conventions et des consignes

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

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

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

1E34H - Motion design

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

Titulaire(s) : Gerardo Marra - g.marra@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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).

Acquis d'apprentissage :

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

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

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Réalisation d'une vidéo (80%)
+ fréquentation du cours (20%)

2ème session

Examen 3h : réalisation
d'une vidéo

Eval. Plan B

Travail individuel similaire
à celui réalisé lors des ateliers

Support(s) de cours : Support de cours en ligne

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 Interagir avec son milieu professionnel

Compétence 5 Concevoir des scénarios multimédias interactifs

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

Capacité(s) évaluée(s) :

Concevoir une vidéo adaptée aux besoins et demande du client.

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

Comprendre le logiciel After Effects (manipulation de calque, montage et traitement des images).

Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels (charte graphique).

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

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				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 1	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Jean-Philippe Thiriart - jp.thiriart@isfsc.be				

Cette UE est composée de 1 AA :

1E41H - Business English (A2)

Prérequis / Co-requis : Aucun

Critère de réussite de l'UE : La cote obtenue à l'AA sera la cote de l'UE

1E41H - Business English (A2)

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

Titulaire(s) : Jean-Philippe Thiriart - jp.thiriart@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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 de textes à orientation *business*.

Une importance prioritaire est accordée à la compréhension à la lecture 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.).

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.

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 wallanques.be et/ou brulingua.be) et en utilisant les moyens de remédiation proposés (wallanques.be, brulingua.be, altissia.org, [site web](#) de *Business Result*).

Eval. Janvier

Examen écrit + participation

Eval. Juin

Examen écrit et oral
+ participation

2ème session

L'étudiant représente les
parties non validées

Eval. Plan B

Examen écrit + Examen
oral + Test Altissia +
Présentation dossier de presse

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)

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 1	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Stéphane Godefroid - s.godefroid@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

1E51H - Économie politique

1E52H - Lecture critique de l'actualité

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

1E51H - Économie politique

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

Titulaire(s) : Xavier Duprêt - x.dupret@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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).

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

Examen écrit (QCM) à livre ouvert

Eval. Juin

Examen écrit (QCM) à livre ouvert

2ème session

Examen écrit (QCM) à livre ouvert

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

Support(s) de cours : notes de cours étudiants

Discipline : Economie

Compétence(s) évaluée(s) :

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

Capacité(s) évaluée(s) :

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

1E52H - Lecture critique de l'actualité

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

Titulaire(s) : Stéphane Godefroid - s.godefroid@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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

Acquis d'apprentissage :

Au terme de cette AA, l'étudiant sera capable de reformuler, démontrer, questionner, argumenter et synthétiser les thèses développées au cours.

Eval. Janvier

Examen écrit sous forme de QCM

Eval. Juin

Idem janvier

2ème session

Idem janvier

Eval. Plan B

Plan B = Examen écrit, sous forme de QCM, portant sur les documentaires

Support(s) de cours :

Notes de cours des étudiants

Discipline : Expression et communication

Compétence(s) évaluée(s) :

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) :

3.4 : Analyser une situation en tenant compte de son contexte (social, politique, culturel,...)

4.1 : Développer sa culture générale et entretenir sa connaissance de l'actualité.

4.2 : Comprendre le fonctionnement (sociologique, économique, historique, culturel et politique) des domaines de l'information, de la communication, des médias et de la culture

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

Cette UE est composée de 2 AA :

1E61H - Psychologie et digital

1E62H - Arts et création numérique

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

1E61H - Psychologie et digital

Volume Horaire

36

Crédits ECTS

3

Période

Q.2

Pondération AA

60 points

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

Descriptif de l'activité :

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

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 pourrions 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.

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'apprentissage, 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

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Examen écrit

2ème session

Examen écrit

Eval. Plan B

Travail écrit

Support(s) de cours : Syllabus, slides du cours et séquences vidéo disponible sur Teams

Discipline : Psychologie

Compétence(s) évaluée(s) :

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, ...

1E62H - Arts et création numérique

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

Titulaire(s) : Marie-Emilie Ricker - me.ricker@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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. On envisage notamment les conséquences de l'invention de la photographie et l'impact 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 et des discussions autour de questions liées à l'actualité artistique. Visites obligatoires d'expositions et/ou de musées d'arts contemporains, en fonction de l'actualité artistique : par exemple, Wiels Bruxelles, Centrale for Contemporary Art Bruxelles... Au musée, les étudiants réalisent un travail d'analyse d'œuvre suivi d'une présentation orale et d'un exercice écrit. En classe, les étudiants présentent oralement une analyse d'une œuvre d'art numérique. 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 discuter les enjeux de l'œuvre en la situant dans son contexte social et culturel.

Acquis d'apprentissage :

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.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Examen écrit et travaux

2ème session

Examen écrit et travaux écrits

Eval. Plan B

Examen écrit et travaux écrits

Support(s) de cours :

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

Discipline : Expression et communication

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 1 : établir une communication professionnelle

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

Capacité(s) évaluée(s) :

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs.
- Capacité 1.4 : Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- 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.

1EU7H - Communication transmédia

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 1	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Laurence Mundschau - l.mundschau@isfsc.be				

Cette UE est composée de 1 AA :

1E71H - Communication transmédia

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

1E71H - Communication transmédia

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

Titulaire(s) : Laurence Mundschau - l.mundschau@isfsc.be; Axel Druart – a.druart@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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

Acquis d'apprentissage :

Au terme du cours, l'étudiant 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.

Eval. Janvier

Examen écrit (90%)
 + 10% accordée au dépôt de travaux
 formatifs

Eval. Juin

Idem

2ème session

Idem

Eval. Plan B

Idem

Support(s) de cours :

Notes de cours personnelles de l'étudiant
 Diaporamas des séances, documents en ligne, visite, exposés d'intervenants
 Outils de communication analysés au cours (affiches, flyer, objets promotionnels, sites web, posts sur les réseaux sociaux...)

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
 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
 Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable