

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 3	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Pierre Guilbert - p.guilbert@isfsc.be				

Cette UE est composée de 3 AA :

3E11H - E-business et E-marketing

3E12H - Méthodes de gestion de projet

3E13H - Gestion des ressources humaines

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

## 3E11H - E-business et E-marketing

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

**Titulaire(s) : Laurence Wilmet - l.wilmet@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité :

L'objectif de l'activité "E-business et E-marketing" est d'aider les étudiants à mieux comprendre comment une entreprise construit de la valeur pour elle et ses clients et comment entrer en contact avec ceux-ci au travers des canaux digitaux pour soutenir ses objectifs d'image, d'acquisition, de croissance et de fidélisation. Dispositif d'enseignement: Cours participatif ayant comme objectif de permettre à l'étudiant(e) d'acquérir la culture générale nécessaire dans ce domaine et à le(la) préparer à la mise en pratique. Le syllabus regroupe les fondements théoriques de la matière et comprend les repères nécessaires à la réalisation d'un travail permettant de mettre en pratique la matière acquise. Table des matières : Chapitre 1: Focus sur le client (ses rôles, ses besoins, son parcours d'achat) comme point de départ de toute activité business. Le cours aborde également les différents façons de collecter ces besoins et de les formaliser dans des canvas visuels (persona, carte d'empathie,...) Chapitre 2: Les bases du marketing (Segmentation, ciblage, positionnement, les 4P) Chapitre 3: Les modèles de business et la proposition de valeur (au travers des canvas BMC et VPC) Chapitre 4: Méthodes et outils pour comprendre l'environnement dans lequel le business se développe Chapitre 5: Digital marketing : définition, typologie des canaux, acteurs de la publicité en ligne, les données au coeur du marketing digital (aspect légaux, types de données, méthodes de collecte, usage), présentation des différents outils/canaux, élaborer une stratégie Les différents concepts vus au cours sont traduits dans des exercices pratiques.

### Acquis d'apprentissage :

;Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable :;• de comprendre les concepts, le vocabulaire et les mécanismes qui régissent la création de valeur pour une entreprise ;;• de comprendre les principes de base du marketing;;• de connaître et d'utiliser les différents outils du marketing digital et d'établir une stratégie pour répondre à un objectif business.

### Eval. Janvier

Travail pratique

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Travail pratique

### Eval. Plan B

Travail pratique

### Support(s) de cours :

Powerpoint vus au cours, Syllabus et Cahier d'exercices

### Discipline : Economie

### Compétence(s) évaluée(s) :

1. Interagir avec son milieu professionnel
2. Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
3. Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

### Capacité(s) évaluée(s) :

- 1.1 Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels
- 2.1 Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable
- 2.2 Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique
- 3.1 Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- 3.2 Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution

## 3E12H - Méthodes de gestion de projet

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

**Titulaire(s) :** Laurence Wilmet - l.wilmet@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

L'objectif de l'activité "Méthodes de gestion de projet" est de présenter différentes méthodes de gestion de projet et les outils associés, avec un accent sur les méthodes agile. Dispositif d'enseignement: Cours participatif Définition et bases de la gestion de projet, Gérer un projet en mode agile vs waterfall, présentation de Scrum et de Design Thinking

### Acquis d'apprentissage :

;  
Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable de :  
• d'identifier les différentes composantes d'un projet;  
• d'établir un planning et un budget;  
• d'identifier les méthodes de gestion de projet utilisées dans son environnement de travail;  
• d'utiliser des méthodes centrées sur l'utilisateur pour créer des applications, services, produits...

### Eval. Janvier

QCM

### Eval. Juin

/

### 2ème session

QCM

### Eval. Plan B

QCM

### Support(s) de cours :

Powerpoint vus au cours, Syllabus et exercices

### Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

1. Interagir avec son milieu professionnel
2. Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

### Capacité(s) évaluée(s) :

- 1.1 Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels
- 1.2 Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences
- 2.1 Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...
- 2.2 Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes

## 3E13H - Gestion des ressources humaines

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

**Titulaire(s) :** Pierre Guilbert - p.guilbert@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

L'objectif de l'activité "Gestion des ressources humaines" est d'initier les étudiant(e)s aux logiques de dynamisation des ressources humaines dans une entreprise ou une organisation. Notamment en maîtrisant l'enjeu que représentant les ressources humaines dans un monde en changement constant et exponentiel. Cela implique également : - La compréhension des mécanismes de gouvernance, et l'organigramme censé les figurer. - La compréhension de ce que suppose la délégation. - Un apprentissage du vocabulaire de l'entreprise en lien avec les ressources humaines. Table des matières de l'activité: a. La délégation i. Les trois étages de l'organisation ii. Les trois conditions de la relation dans la délégation : confiance, contrôle, deuil iii. L'organigramme de la délégation iv. Le discours mobilisateur v. Le pari de la motivation vi. L'ascenseur comme alternative au marteau et à l'enclume vii. Le phénomène des générations X, Y, Z viii. L'échelle de la délégation ix. La théorie des X et des Y de Douglas Mc Gregor b. La gestion de la performance i. La PACE ii. Le cycle de la gestion de la performance iii. Formuler des objectifs SMART iv. Gérer un entretien avec le DESC v. Les trois raisons d'un échec vi. La gestion des cas difficiles vii. L'apparition des divas viii. Le pic de la satisfaction et les cailloux dans la chaussure ix. L'évaluation c. L'assertivité du manager i. La relation de confiance ii. La formulation de la demande iii. La formulation du feedback conditionnel iv. Comment formuler un message difficile v. La force des questions ouvertes et du silence vi. Les six stimuli du neuro-marketing vii. Les mantras du manager d. Le triangle dramatique et comment en sortir e. La gestion des conflits f. La méthode des six chapeaux de la réflexion g. Le flow et les risques psycho-sociaux

### Acquis d'apprentissage :

;-Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable de :- déléguer en fixant des objectifs SMART;;- évaluer;;- gérer un entretien DESC;;- développer une communication assertive. ;Toutefois, ces apprentissages visent principalement une prise en considération, une initiation et un début de maîtrise, tant intellectuelle que méthodologique. Ils ne prétendent pas remplacer les bénéfices de l'expérience. Les métiers de manager et / ou de gestionnaire des ressources humaines ne s'apprennent que sur le terrain, avec l'expérience, au travers des succès mais aussi des échecs.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Examen écrit de réflexion

2ème session

IDEM

Eval. Plan B

IDEM

**Support(s) de cours :** Notes personnelles de l'étudiant(e)

**Discipline :** Activités d'intégration professionnelle

**Compétence(s) évaluée(s) :**

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- 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) :**

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs.
- Capacité 3.2 : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.
- 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 4.1 : Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- 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.
- Capacité 4.5 : Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.
- Capacité 6.1 : Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.
- Capacité 6.3 : Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine).

3EU2H - Certifications digitales

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	24	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 3	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Hassane Njimi - h.njimi@isfsc.be				

Cette UE est composée de 4 AA :

3E21H – Code/ Design/ Marketing digital/ Gestion

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

## 3E21H - Code/design/Marketing digital/gestion

Volume Horaire

24

Crédits ECTS

5

Période

Q.1

Pondération AA

100 points

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

### Descriptif de l'activité :

L'activité « Certifications Digitales » vise à permettre à l'étudiant(e) d'identifier son profil et ses besoins propres en termes de mise à niveau de ses compétences et de son expertise professionnelle. Au travers modules regroupés en Certifications à option, l'étudiant(e) doit être en mesure de procéder de manière autonome à l'actualisation et à l'adaptation de ses connaissances, en fonction de l'évolution des métiers et des technologies dans le secteur digital. L'étudiant doit en outre planifier et structurer la progression de ses apprentissages. Enfin l'étudiant(e) sélectionnera les éléments pertinents illustrant l'évolution de son profil et argumentera l'intégration des connaissances et des compétences acquises à l'issue de la Certification suivie.

L'étudiant(e) est responsable de la constitution de son programme de certification au sein de ces 4 thématiques, pour autant qu'il / elle respecte le nombre minimal d'heures de formation imposées par l'activité (30 heures de formation).

Dispositif d'enseignement : Modules de formation en ligne à la carte. Le suivi individuel et le feedback final sera assuré par l'un(e) des enseignant(e)s responsables de l'activité

### Acquis d'apprentissage :

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

- construire un programme cohérent d'apprentissage au travers d'un module de Certifications digitales ;
- piloter, structurer et réussir (valider) les différents apprentissages proposés dans le module élaboré ;
- sélectionner, présenter et argumenter les compétences et les connaissances acquises à l'issue du module ;
- évaluer et mettre en œuvre l'enrichissement obtenu en termes d'expertise et de profil professionnels.

**Eval. Janvier**

Evaluation individuelle hors session

**Eval. Juin**

IDEM

**2ème session**

IDEM

**Eval. Plan B**

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

**Support(s) de cours :** Plan du module de Certification Digitale validé par un-e enseignant-e responsable de l'activité.

**Discipline :** Activités d'intégration professionnelle

**Compétence(s) évaluée(s) :**

- 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 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 6.2 : Etre capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.

Crédits ETCS	5	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.1
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 3	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Pascal Laviolette - p.laviolette@isfsc.be				

Cette UE est composée de 4 AA :

3E31H - Philosophie

3E32H - Anthropologie critique

3E33H - Anthropologie culturelle

3E34H - Droit et déontologie

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

## 3E31H - Philosophie

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

**Titulaire(s) : Carine Dierckx - c.dierckx@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité :

La philosophie est une démarche particulière de problématisation, de conceptualisation et d'argumentation portant sur l'existence, sur le monde dans lequel nous vivons. Elle pose la question fondamentale du sens, dans les domaines variés de l'expérience humaine et sociale. L'objectif premier du cours est que cette question fasse sens pour les étudiants et qu'ils se l'approprient, en lien avec leur propre domaine d'expérience professionnelle, l'écriture multimédia.

En articulation avec l'objet du TFE de chaque étudiant, le cours vise à

- Approfondir la réflexion sur les enjeux éthiques, épistémologiques et/ou politiques des pratiques du numérique, en lien avec les évolutions de société et de notre rapport au monde
- Développer des capacités réflexives au cœur même de la pratique et de l'élaboration d'un projet d'écriture multimédia, dans une recherche de sens « avec et pour les autres »
- Développer la capacité à interroger un enjeu philosophique-clef au cœur du projet présenté dans le TFE, et à argumenter de sa plus-value et de ses limites dans les rapports aux autres, à soi, au monde.

### → Démarche choisie et axes travaillés

Après un exercice préliminaire, une première partie introductive présentera les bases de la démarche philosophique, à savoir la problématisation, la conceptualisation et l'argumentation philosophiques

La suite des séances sera consacrée au développement d'une réflexion philosophique, individuellement, en sous-groupe et en classe, sur le projet présenté dans le TFE par chaque étudiant. Les séances seront également ponctuées de quelques grands repères théoriques permettant d'interroger des pratiques professionnelles du point de vue de leur sens et de leur orientation

Ce sont ainsi des enjeux pour le rapport à soi (subjectivité), aux autres (altérité), au monde/à la nature (vie sociale et destinée) qui seront travaillés dans chaque projet, dans la perspective d'une défense argumentée des raisons d'être et des enjeux fondamentaux sous-jacents au projet proposé dans le cadre du TFE.

### Acquis d'apprentissage :

Au terme de cette AA, l'étudiant sera capable de questionner son rapport spontané à sa pratique et aux autres, les visions du bien, du vrai, du juste qui les traversent ; dialoguer et réfléchir, individuellement et collectivement autour des enjeux philosophiques liés à la pratique professionnelle, en lien avec le cadre institutionnel et sociétal dans lequel elle s'inscrit, en mobilisant les outils théoriques et les repères institutionnels de façon pertinente d'approfondir son positionnement personnel, professionnel et citoyen en lien avec son domaine d'action de s'ouvrir à de nouveaux possibles dans les pratiques, davantage démocratiques ; de collaborer avec d'autres dans cette réflexion et dans les pistes d'action qu'elle ouvre, dans une recherche en commun, intégrant les usagers

### Eval. Janvier

Travail écrit

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Travail écrit

### Eval. Plan B

Travail écrit

### Support(s) de cours :

Powerpoint, notes personnelles des étudiants, références et documents distribués en séance et/ou disponibles sur Teams

### Discipline : Philosophie et anthropologie culturelle

### Compétence(s) évaluée(s) :

COMPETENCE 3 - INSCRIRE SA PRATIQUE DANS UNE REFLEXION CRITIQUE, CITOYENNE ET RESPONSABLE

### Capacité(s) évaluée(s) :

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



## 3E32H - Anthropologie critique

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

**Titulaire(s) : Alain Dubois - a.dubois@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité : Activité au choix

L'anthropologie est habituellement associée à la culture. Aujourd'hui on parle volontiers d'anthropologie culturelle, voire sociale et culturelle. Dans un monde globalisé mais traversé par les querelles entre les conceptions de l'universel, l'anthropologie critique s'entend comme le projet de mettre ses méthodes au service d'une étude de la modernité occidentale dans ses relations conflictuelles avec les autres sociétés, les autres cultures, les autres conceptions du monde. L'anthropologue recherche les lois implicites qui régissent les relations d'échanges entre l'homme et son environnement : comment choisit-on son conjoint ? À quel âge ? Combien de générations vivent dans un même foyer ? (Hervé Le Bras, Emmanuel Todd, interview au magazine Le Point, 9 février 2012). Ces relations se jouent et se nouent sur des territoires, dans des temporalités parfois longues, et ne sont pas nécessairement affectées par l'économie de marché, le capitalisme, la modernité. Il subsiste par exemple une influence de modes de pensée issus de la tradition chrétienne alors même que la pratique religieuse catholique s'est effondrée. L'anthropologue mobilise des méthodes et des techniques d'investigation qui lui appartiennent en propre mais qui ont nourri d'autres disciplines : le récit et l'observation participante, par exemple. Le cours entend redonner sa place à la photographie, en revisitant les travaux de Gregory Bateson et de Walker Evans notamment. La question de la singularité des Etats-Unis, qui reste un «symbole» apprécié ou non de la modernité, sera abordée dans un chapitre à part. Comment comprendre l'inexistence du socialisme aux Etats-Unis alors même que les inégalités sociales sont importantes et s'accroissent ? Comment comprendre l'importance et la permanence du religieux alors que le modernisme américain semblait pouvoir en avoir raison ? Comment l'Amérique est-elle en train de se défaire ? Et quel parallélisme est-il possible d'observer entre cette «Amérique défaite» (George Packer) et «la fin de l'homme rouge» (Svetlana Alexievitch à propos de la chute de l'empire soviétique) existe malgré tout une «culture» propre au nouveau capitalisme. Le caractère différé des gratifications attendues de l'exercice d'une profession (Beruf, pour reprendre l'expression de Max Weber) n'est plus de mise dans l'économie et les entreprises. La bureaucratie est paradoxalement au cœur des économies capitalistes, y compris dans les sociétés dites libérales. La dette pèse lourdement sur nos imaginaires et nos projections dans l'avenir. Notre expérience de la modernité capitaliste s'appuie sur l'accélération du temps, la disponibilité de toutes et tous 24h sur 24, sept jours sur sept. Nous faisons face à une crise de l'attention (Matthew B. Crawford) dont nous sommes à la fois «victimes» et acteurs. Enfin, nous continuons à confondre les raisons pratiques et les raisons culturelles de nos comportements, comme si tout devait trouver raison dans «la raison». Dès lors, l'analyse structurale –qui fût au cœur de la démarche anthropologique de Claude Lévi-Strauss- est-elle toujours utile ? Que retenir aujourd'hui de ces grands courants de la discipline issus de l'étude de peuples dits traditionnels ? Est-il possible de penser notre modernité occidentale avec les outils élaborés dans un autre temps et d'autres lieux ? Répondre à ces questions suppose un dernier détour par une anthropologie plus philosophique qui, comme le propose Etienne Balibar, prend acte d'une certaine disparition de «l'humain» tout en le construisant comme un sujet de préoccupation majeure.

### Acquis d'apprentissage :

L'étudiant sera capable d'intégrer une approche anthropologique dans l'analyse des contextes sociétaux, des personnes, des groupes, des collectivités.

**Eval. Janvier**

Examen écrit

**Eval. Juin**

/

**2ème session**

Examen écrit

**Eval. Plan B**

Examen écrit

### Support(s) de cours :

**Discipline : Philosophie et anthropologie culturelle**

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 3 - INSCRIRE SA PRATIQUE DANS UNE RÉFLEXION CRITIQUE, CITOYENNE ET RESPONSABLE  
 Compétence 4 - DES SAVOIRS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES AUX DOMAINES DE L'INFORMATION, DE LA COMMUNICATION, À L'UNIVERS DES MÉDIAS ET DE LA CULTURE

### Capacité(s) évaluée(s) :

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

## 3E33H - Anthropologie culturelle

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

**Titulaire(s) : Pascal Laviolette - p.laviolette@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité : Activité au choix

Découvrir une discipline scientifique singulière en sciences humaines (par l'approche de certains auteurs et de certains concepts et courants).

Pouvoir décentrer son regard dans une logique de compréhension et d'analyse des situations sociales.

Choc culturel (Kalervo OBERG) Anthropologie, sociale et culturelle (Maurice GODELIER, Melville J. HERSKOVITS, James TYLOR)

Objet d'étude

L'observation participante (Franz BOAS, Bronislaw MALINOWSKI, Mondher KILANI) Socio-anthropologie (l'Ecole de Chicago, Jean-Pierre OLIVIER DE SARDAN)

L'entretien

L'informateur

L'évolutionnisme (Charles DARWIN, Lewis MORGAN) Anthropologie et modernité (Jean-Marc PIOTTE, Alain MARIE, )

Le religieux (Émile DURKHEIM) L'échange (Marcel MAUSS)

Le structuralisme (Claude LEVI-STRAUSS)

Les rites de passage (Arnold VAN GENNEP)

L'animisme (Edward TYLOR) Relativisme culturel et ethnocentrisme (Melville J. HERSKOVITS)

Le changement : phénomène universel

Le syncrétisme (Roger BASTIDE)

Pentecôtistes en pays Mossi (Pierre-Joseph LAURENT)

### Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de situer historiquement les principaux courants de l'anthropologie culturelle, d'expliquer les principaux courants de l'anthropologie culturelle en illustrant l'explication par un recours aux auteurs et concepts clés et d'élaborer un projet d'enquête qualitative de terrain reposant notamment sur l'observation participante

Eval. Janvier

QCM

Eval. Juin

/

2ème session

QCM

Eval. Plan B

QCM

**Support(s) de cours :** Syllabus

**Discipline :** Philosophie et anthropologie culturelle

**Compétence(s) évaluée(s) :**

Compétence 3 - INSCRIRE SA PRATIQUE DANS UNE RÉFLEXION CRITIQUE, CITOYENNE ET RESPONSABLE

Compétence 4 - DES SAVOIRS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES AUX DOMAINES DE L'INFORMATION, DE LA COMMUNICATION, À L'UNIVERS DES MÉDIAS ET DE LA CULTURE

**Capacité(s) évaluée(s) :**

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

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

## 3E34H - Droit et déontologie

Volume Horaire

24

Crédits ECTS

2

Période

Q.2

Pondération AA

40 points

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

### Descriptif de l'activité :

Chapitre 1 : Liberté d'expression (définitions, enjeux, jurisprudence nationale et internationale)

Chapitre 2 : Vie privée (notion, droit à l'image, responsabilité consécutive à la communication d'information relatives à la vie privée des individus, introduction au RGPD)

Chapitre 3 : Propriété intellectuelle dans l'univers numérique (droits d'auteur, marques, brevets, dessins et modèles, noms de domaine, base de données)

Dispositif d'enseignement : Cours magistral

### Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :- prendre la pleine mesure des enjeux juridiques et déontologiques dans la conception et la gestion de projets multimédias; - garantir l'intégrité de la méthodologie et du travail d'équipe au sein de projets multimédias (pratiques commerciales et/ou usages technologiques), tout au long de leur cycle de vie;;- développer des solutions sur mesure, parfaitement adaptées aux besoins des prestataires, et garantissant le respect de la déontologie à chaque étape de la conception, du déploiement et de l'utilisation des productions multimédias mises en œuvre; - d'appliquer les principes juridiques vus à l'occasion des différents cours à des situations pratiques tirées de cas provenant de la vie des affaires.

**Eval. Janvier**

Examen écrit

**Eval. Juin**

/

**2ème session**

Examen écrit

**Eval. Plan B**

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

**Support(s) de cours :** Slides

**Discipline :** Droit et déontologie

**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) :**

- Capacité 2.3 : Etablir et respecter des conventions et des consignes.
- Capacité 3.2 : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.
- Capacité 4.1 : Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- 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...

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 3	Pondération de l'UE	100 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Marie Palm - marie.palm@isfsc.be				

Cette UE est composée de 1 AA :

3E41H - Business English (B2)

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

**3E41H - Business English (B2)**

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 :**

Anglais des Affaires niveau B2:Q1: 36h de Business English: réalisation de projets collaboratifs et individuels liés au monde professionnel. 9 heures facultatives de coaching (atelier d'écriture, de grammaire ou adressant des points souhaités par les étudiants). Les 36 heures obligatoires se concentrent sur la réalisation des projets. Les compétences de lecture, d'audition, de production orale et écrite y seront entraînées. Par contre, les volets grammaticaux seront abordés lors de l'heure de coaching. Les étudiants ayant des lacunes en grammaire et en expression écrite sont plus que fortement invités à participer à ces sessions. Les étudiants ayant un niveau B2-C2 peuvent choisir de revoir la grammaire de manière autonome, les correctifs étant à leur disposition sur TEAMS. Q2: Focus sur l'expression orale à travers des techniques de négociations ou de débat (la mouture anglo-saxonne) suivant les besoins des étudiants au retour de leur stage.

**Acquis d'apprentissage :**

Au terme de l'UE, l'étudiant 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 de le communiquer de manière appropriée au contexte (social, culturel, professionnel, etc.).
- Comprendre et participer à des conversations ciblées sur l'anglais des affaires : pouvoir argumenter, comparer, commenter des graphiques, faire des présentations, négocier, préparer des événements, participer à des réunions, participer à un entretien d'embauche, débattre...
- Lire des textes divers : interviews, rapports, consignes, instructions, communications, article, annonces, etc.
- Rédiger des documents types : résumés, notes, rapports, propositions de projets, présentation d'une nouvelle idée commerciale, lettre de motivation, etc.
- Collaborer de manière responsable en analysant et en respectant les consignes.
- Développer son autonomie en s'auto-évaluant et en utilisant les moyens de remédiation proposés (wallangues.be, altissia.com.)

**Eval. Janvier**

Examen oral par paire (25 min)  
+ écrit (1h) pour les étudiants  
n'ayant pas 50% aux tests  
de connaissance pendant le  
quadrimestre

**Eval. Juin**

Aucune : évaluation  
continue durant le  
quadrimestre

**2ème session**

Examen oral par paire (25min)  
+ examen écrit (1h) sur  
vocabulaire/concepts

**Eval. Plan B**

Travail écrit + examen  
oral 15 min. individuel

**Support de cours :** Syllabus + Teams

**Discipline : Langues étrangères**
**Compétences évaluées :**

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

**Capacités évaluées :**

- Capacité 1.1 : Etre capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs.
- Capacité 1.3 : Comprendre et utiliser au moins une langue étrangère (dont l'anglais).
- Capacité 2.6 : Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.

Crédits ETCS	20	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	428	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 3	Pondération de l'UE	400 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be				

Cette UE est composée de 2 AA :

3E51H - Stage 2

3E52H - Identité professionnelle 2

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).

## 3E51H - Stage 2

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
420	18	Q.2	360 points

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

### Descriptif de l'activité :

Les objectifs de l'activité "Stage 2" sont de placer l'étudiant(e) en situation d'autonomie professionnelle afin de lui permettre d'assumer un rôle moteur dans une activité de production multimédia et de se voir confier des missions spécifiques. Tout en développant une démarche réflexive et créative, l'étudiant(e) participe au développement de nouveaux concepts et à l'ensemble du processus de production multimédia : analyse des besoins et de la faisabilité, conception, codage, tests, mise en œuvre et déploiement. L'étudiant(e) s'intègre à une équipe de professionnels du multimédia sous la supervision d'un maître de stage et occupe une fonction lui permettant de développer les compétences professionnelles visées dans la convention de stage. Table des matières de l'activité: a. Présentation de l'activité "Stage 2" b. Permanences de l'équipe de pratique (recherche d'un lieu de stage, orientation, validation des conventions de stage, etc.) c. Première supervision de stage (entre la 2ème et la 3ème semaine de stage) : retour de l'étudiant(e) à l'ISFSC pour une rencontre avec le maître de formation pratique d. Visite de stage (à mi stage) : rencontre sur le lieu de stage entre le maître de stage, le maître de formation pratique et l'étudiant(e) e. Bilan de stage : évaluation de la pratique professionnelle par l'étudiant(e) Dispositif d'enseignement: Le stage est effectué pour une période de 12 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 :

Au terme de l'activité "Stage 2", l'étudiant(e) sera capable de :

- comprendre le secteur professionnel du lieu de stage dans lequel il sera amené à collaborer ;
- développer une posture professionnelle convergente avec les méthodes de travail et la culture d'équipe propres au lieu de stage choisi ;
- concevoir et assumer en autonomie une stratégie et des objectifs d'apprentissage dans le cadre d'une activité d'intégration professionnelle : recherche et négociation d'une convention cohérente avec les objectifs de l'activité Stage 2, structuration et présentation des compétences acquises et contextualisation fine du projet de formation pratique en regard de l'expérience professionnelle accumulée ;
- concevoir et mettre en œuvre une méthodologie d'auto-évaluation dans le cadre de l'expérience de stage : opérer un bilan de l'expérience acquise, structurer et présenter les réalisations et productions développées en stage, analyser finement les objectifs de la convention et évaluer le niveau de résultat atteint.

### Eval. Janvier

/

### Eval. Juin

Hors session : participation active aux séances. 1<sup>ère</sup> supervision et visite de stage et réalisation du dossier de stage  
En session : supervision finale avec maître de stage

### 2ème session

pas remédiable

### Eval. Plan B

Un contrat pédagogique peut être envisagé

**Support(s) de cours :** Support de cours en ligne via la plateforme de pratique "pratique.emu.isfsc.be" + Teams

### Discipline : Activités d'intégration professionnelle

### Compétence(s) évaluée(s) :

- Compétence 1 : Etablir une communication professionnelle
- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 3 : Inscire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
- Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

- 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 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 4.2 : Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.
- Capacité 4.4 : Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.
- Capacité 4.5 : Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.
- Capacité 6.3 : Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine).
- Capacité 6.4 : Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).

## 3E52H - Identité professionnelle 2

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
8	2	Q.1	40 points

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

### Descriptif de l'activité :

Les objectifs de l'activité "Identité professionnelle 2" sont d'amener l'étudiant(e) à construire, piloter, évaluer et affiner un portfolio en lien avec sa formation et les stratégies qu'il / elle a mis en œuvre dans le cadre de ses expériences professionnelles. L'étudiant(e) crée un support multimédia interactif qui permet de rendre compte des compétences et des projets réalisés dans le cadre de ses études, tant au sein de la formation théorique et méthodologique du Bachelier en Écriture Multimédia que durant les périodes d'activités d'intégration professionnelle ("Stage 1" et "Stage 2", notamment).

### Dispositif d'enseignement :

Atelier participatif sur le principe de la classe inversée, complétés par le feedback de l'enseignante sur les travaux produits et les outils techniques utilisés. Du travail à domicile et à distance est prévu.

### Acquis d'apprentissage :

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

- rédiger une lettre de motivation adaptée à la fonction qu'il / elle souhaite occuper lors de son stage (Activité "Stage 2");
- créer un CV qui corresponde aux exigences du secteur digital, tant sur la forme que sur le fond;
- développer une communication adaptée aux codes du milieu professionnel;
- établir une stratégie de recherche et de négociation de stage en lien avec son projet de formation pratique; - identifier et structurer les différents éléments de son profil professionnel (compétences, réalisations, expériences, niveaux d'expertise);
- concevoir et réaliser un support multimédia interactif personnalisé qui permette de rendre compte de l'identité professionnelle que l'étudiant(e) a élaboré;
- opérer la synthèse et procéder à l'auto-évaluation des acquis professionnels accumulés lors de sa formation, tant théorique que pratique.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Evaluation continue et remise de travaux

2ème session

Travaux

Eval. Plan B

Pas d'évaluation continue en Plan B

**Support(s) de cours :** Les contenus de l'activité "Portfolio web et identité professionnelle 2" sont hébergés sur la plateforme de pratique professionnelle de la section Écriture Multimédia ([www.pratique.emu.isfsc.be/emu3](http://www.pratique.emu.isfsc.be/emu3))

### 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 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) :

- 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 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 4.2 : Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.
- Capacité 4.4 : Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.
- Capacité 4.5 : Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.
- Capacité 6.3 : Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine).
- Capacité 6.4 : Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).



Crédits ETCS	20		Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles	
Volume Horaire	108	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 3	Pondération de l'UE	400 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Laurence Mundschau - l.mundschau@isfsc.be				

Cette UE est composée de 3 AA :

3E61H – Travail de fin d'études

Prérequis / Co-requis : Aucun

**Critère de réussite de l'UE :** Considérant les compétences transversales du TFE, son apport à la professionnalisation de l'étudiant ainsi que sa singularité dans le cursus consacré par l'article 126 du Décret Paysage de l'enseignement supérieur, la validation de l'UE se fait pour autant que ce TFE soit réussi (au minimum 10/20). Le jury ne procédera pas à la délibération de cette UE si elle est en échec

## 3E61H – Travail de fin d'études

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
108	20	Q.1&2	400 points

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

### Descriptif de l'activité :

Lors du TFE, l'étudiant-e-e est invité à imaginer un dispositif multimédia interactif ayant une pertinence professionnelle. Pour ce travail, l'étudiant-e-e doit montrer : sa capacité à exercer son futur métier de concepteur d'applications multimédia interactives ; sa créativité ; sa capacité à participer à la concrétisation d'un projet ; sa capacité à mener une réflexion sur ses propres pratiques et démarches. Le travail de fin d'études est un exercice qui a une finalité formative, ainsi qu'une finalité certificative (diplômante). S'agissant d'un exercice, la réalisation du travail et la défense devant un jury doivent permettre à l'étudiant-e-e de progresser dans sa réflexion.

Le travail de fin d'étude comprend trois volets :

Volet 1 : un argumentaire écrit d'environ 40 pages (annexes non comprises) qui présente le dispositif et son contexte de création et d'exploitation ;

Volet 2 : une réalisation pratique : un dispositif multimédia imaginé et prototypé par l'étudiant-e-e ;

Volet 3 : la présentation et la défense orale devant un jury de trois personnes (le-la promoteur-trice, le-la président-e du jury et un-e professionnel-le du secteur extérieur-e à l'institut). Ces trois volets sont évalués selon des modalités très précises communiquées à l'étudiant-e-e-e, au promoteur-trice et au membre du jury extérieur à l'ISFSC.

### Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'UE TFE, l'étudiant-e sera capable de :

- imaginer un dispositif multimédia interactif ayant une pertinence professionnelle ;
- réaliser le prototype du dispositif imaginé-rédiger un écrit d'une quarantaine de pages (annexes non comprises) qui présente ce dispositif et son contexte de création et d'exploitation ;
- présenter et défendre oralement le dispositif (écrit&prototype) devant un jury de 3 personnes (le-la promoteur-trice, le-la président-e du jury et un-e professionnel-le du secteur).

Plus concrètement, l'étudiant-e sera capable de :

- rédiger divers écrits qui présentent les éléments indispensables (introduction, table des matières, argumentaire, quatrième de couverture, etc.) à la présentation d'un dispositif multimédia interactif ayant une pertinence professionnelle ;
- maîtriser les techniques d'écriture indispensables à la présentation d'information, à l'argumentation et à l'illustration ;
- maîtriser les techniques de référencement bibliographique et de citations de sources écrites et orales ;
- articuler un écrit avec le support numérique qui l'accompagne et la défense orale qui le suit ;
- d'un point de vue formel, maîtriser la langue française et les techniques de mise en page
- maîtriser les codes de base de l'expression orale et de la gestuelle porteuse de sens au service de l'interprétation ;
- construire et élaborer son outil de communication pour instrumentaliser son discours et savoir justifier les propositions d'un projet en s'exprimant avec cohérence, pertinence et originalité.
- réaliser un dossier de recherche visuelle ainsi qu'un cahier des charges ;
- concrétiser un dispositif multimédia interactif au travers des étapes suivantes :
- réaliser des wireframes détaillées ;
- concevoir des maquettes intégrant les contraintes des supports de diffusion ;
- définir et conceptualiser les modes d'interactions du dispositif ;
- développer ou simuler les aspects fonctionnels du dispositif (prototypage) ;
- conceptualiser un outil de promotion (démo) du dispositif imaginé.

Eval. Janvier

/

Eval. Juin

Évaluation certificative du travail écrit réalisé, lors du jury de TFE (Défense)

2ème session

Idem

Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

**Support(s) de cours :**

Notes de cours personnelles de l'étudiant  
Campus virtuel : documents et diaporamas des séances  
Consultation des TFE des années antérieures en bibliothèque  
Consultation des TFE des années antérieures en bibliothèque  
Rencontres avec le promoteur ou la promotrice sur base d'écrits envoyés antérieurement, et suivi actif des remarques et conseils fournis.  
Prototype et maquette du TFE de l'étudiant(e).

**Discipline : Expression et communication, Sciences et techniques des développements multimédia**

**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 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité  
Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédia interactifs  
Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

**Capacité(s) évaluée(s) :**

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 2.5 : Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.  
Capacité 3.2 : Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.  
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 4.1 : Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.  
Capacité 4.2 : Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.  
Capacité 4.3 : 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.  
Capacité 4.5 : Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.  
Capacité 4.6 : Rédiger un cahier des charges.  
Capacité 5.1 : Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.  
Capacité 5.2 : Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports.  
Capacité 5.3 : Maîtriser les langages et l'écriture spécifique des médias contemporains : infographisme, photographie, son, vidéo, animation y compris la 3D.  
Capacité 6.1 : Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.  
Capacité 6.2 : Etre capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.  
Capacité 6.3 : Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine).  
Capacité 6.4 : Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).



