

concevoir le digital de demain

BACHELIER
ÉCRITURE MULTIMÉDIA

ISFSC

CONCEVOIR,
DÉVELOPPER,
COORDONNER,
TRANSMETTRE,
CONNECTER.

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

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

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

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



**20 SEMAINES
DE STAGES**

3 PROJETS

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

Votre/notre formation théorique

Les cours théoriques dressent les contours, posent le contexte, apportent une mise en perspective et plantent des bases solides à la réflexion.

Ils ouvrent des portes qui enrichiront votre pratique sous l'angle de la sociologie, l'économie, la philosophie, la psychologie, le droit, la déontologie et la communication.

Vos/nos projets

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

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

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

BLOC 1 — L'étudiant découvre les exigences propres à la conception par l'intermédiaire d'un projet. Ce projet a pour objectif l'apprentissage de la gestion et de la création de projet multimédia de A à Z. Pour appréhender les notions essentielles aux métiers du

multimédia (gestionnaire de projet, designer d'expérience (UX), designer d'interface (UI) ou développeur), les étudiants réalisent la refonte complète d'un site web existant : rencontre avec le client, analyse des besoins, des publics, structuration des contenus, webdesign, etc. jusqu'à la présentation du maquettage animé. Le BLOC 1 reproduit donc le parcours d'un projet web, dans toutes ses dimensions.

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

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

Vos/nos ateliers

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

Vos/nos stages

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

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

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

Les métiers

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

Passerelles

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

Mobilité/ bidiplomation

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

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

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

www.isfsc.be

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