

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

Cette UE est composée de 6 AA :

- 2E11I - Gestion de projet 2
- 2E12I - Mentions légales et déontologie
- 2E13I - Prototyping UX/UI
- 2E14I - Développement Front End et Frameworks
- 2E15I - Atelier d'intégration web
- 2E16I - Bases de développement Back End ou CMS

**Cohérence de l'UE** : les AA de cette UE sont associées soit en raison de leur cohérence disciplinaire, soit en raison de la complémentarité des compétences et des capacités qu'elles évaluent.

**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).

## 2E111 - Gestion de projet 2

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

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

### Descriptif de l'activité :

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

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

Dispositif d'enseignement :

Le cours s'articule sur les éléments suivants :

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

### Descriptif de l'activité :

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

- d'analyser le périmètre global d'un projet, de la rédaction d'un cahier des charges sur base d'une problématique identifiée, à sa livraison ;
- d'identifier l'ensemble des ressources internes ou externes, tant techniques qu'humaines, nécessaires au bon déroulement d'un projet ;
- d'organiser le temps de développement nécessaire à la bonne réalisation du projet, temps d'un point de vue budgétaire que de timing. Définition d'un budget

et d'un rétroplanning, mise en place de sprints / jalons ;

- de remettre un projet fini, testé et fonctionnel, basé sur un cahier des charges donné en début de formation.

### Eval. Janvier

### Eval. Juin

### 2ème session

### Eval. Plan B

Hors session : présence au cours et remise de travaux.

En session : épreuve intégrée évaluée en groupe + cotation individuelle

/

Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

**Support(s) de cours :** Présentations théoriques + Consignes/commandes et cadre technique (via Teams), Notes de cours de l'étudiant(e)

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

**Compétence(s) évaluée(s) :**

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

**Capacité(s) évaluée(s) :**

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

Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.

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

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

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

Rédiger un cahier des charges.

## 2E12I - Mentions légales et déontologie

Volume Horaire

12

Crédits ECTS

1

Période

Q.1

Pondération AA

20 points

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

### Descriptif de l'activité :

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

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

### Acquis d'apprentissage :

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

Eval. Janvier

Epreuve intégrée évaluée en groupe,  
complétée par une cotation individuelle

Eval. Juin

/

2ème session

Epreuve intégrée évaluée en groupe,  
complétée par une cotation individuelle

Eval. Plan B

Pas d'évaluation  
spécifique en Plan B

Support(s) de cours : Powerpoint disponible sur Teams

Discipline : Droit et déontologie

Compétence(s) évaluée(s) :

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

Capacité(s) évaluée(s) :

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

## 2E13I - Prototyping UX/UI

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

**Titulaire(s) : Sébastien Monnoye - s.monnoye@isfsc.be, Anne Hérion - a.herion@isfsc.be**

### Descriptif de l'activité :

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

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

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

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Idem 1ère session

### Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

### Support(s) de cours :

Manuel Adobe Illustrator CC disponible en ligne Manuel Adobe Xperience CC disponible en ligne Ressources hébergées en ligne sur Teams. Slides du cours

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

### Compétence(s) évaluée(s) :

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

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

### Capacité(s) évaluée(s) :

Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports

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

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

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

## 2E14I - Développement Front End et Frameworks

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

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

### Descriptif de l'activité :

L'activité d'apprentissage a comme objectif de doter l'étudiant(e) des savoir et compétences techniques nécessaires à la réalisation d'une plateforme internet accessible via des terminaux mobiles ou non d'après une maquette graphique.  
Canevas du cours disponible sur [tinyurl.com/emu2-start](http://tinyurl.com/emu2-start)

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

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

### Eval. Juin

/

### 2ème session

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

### Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

### Support(s) de cours :

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

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

### Compétence(s) évaluée(s) :

- Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
- Compétence 5 : Concevoir des scénarii multimédias interactifs
- Compétence 6 : Appréhender le contexte du développement de produits multimédias interactifs

### Capacité(s) évaluée(s) :

- Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences
- Établir et respecter des conventions et des consignes
- Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia
- Disposer d'une culture numérique basée sur un usage expert et critique des TIC et être capable de passer d'un environnement technologique à un autre
- Décliner un contenu en plusieurs scénarii et supports
- Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.

## 2E15I - Atelier d'intégration web

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

**Titulaire(s) :** Grégoire Holvoet - g.holvoet@isfsc.be, Sébastien Monnoye - s.monnoye@isfsc.be, Florian Holvoet - f.holvoet@isfsc.be, Anne Hérion - a.herion@isfsc.be et Maxime Bartier - m.bartier@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement :

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

### Eval. Juin

### 2ème session

### Eval. Plan B

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

/

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

Pas d'évaluation  
spécifique en Plan B

### Support(s) de cours :

La matière des activités associées est disponible sur la plateforme Teams et Basecamp de l'UE **Discipline** : Sciences et techniques des développements multimédia

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

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

### Capacité(s) évaluée(s) :

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

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.

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

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

## 2E16I - Bases de développement Back End ou CMS

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

**Titulaire(s) :** Maxime Bartier - m.bartier@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement:

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

### Eval. Juin

### 2ème session

### Eval. Plan B

Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle

/

Epreuve intégrée évaluée en groupe ou en individuel

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

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

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

### Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel

### Capacité(s) évaluée(s) :

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia

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

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

Cette UE est composée de 2 AA :

2E21I - Community Management

2E22I - Video 2

**Cohérence de l'UE** : les AA de cette UE sont associées soit en raison de leur cohérence disciplinaire, soit en raison de la complémentarité des compétences et des capacités qu'elles évaluent.

**Prérequis / Co-requis** : Aucun

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



## 2E21I - Community Management

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

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

### Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement :

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

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

### Eval. Juin

/

### 2ème session

IDEM

### Eval. Plan B

Pas d'évaluation spécifique en Plan B

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

**Discipline :** Expression et communication

### Compétence(s) évaluée(s) :

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

### Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs  
Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication  
Établir et respecter des conventions et des consignes  
Disposer d'une culture numérique basée sur un usage expert et critique des TIC et être capable de passer d'un environnement technologique à un autre

## 2E22I - Video 2

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

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

**Descriptif de l'activité :**

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

**Dispositif d'enseignement :**

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

**Acquis d'apprentissage :**

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

- scénariser, tourner et monter un reportage avec du son et de l'animation, et en utilisant des techniques de Storytelling; connaître et utiliser les règles de grammaire de l'image fixe et animée (partie théorique du cours de vidéo1).
- utiliser du matériel de tournage fourni par l'Institut dans le cadre de l'atelier et des logiciels de montage professionnels (ateliers pratiques).
- appréhender en sous-groupe d'étudiant(e)s une expérience professionnelle de tournage et de montage. Chaque étudiant devra endosser une responsabilité spécifique durant l'atelier (réalisateur, journaliste, cadreur, monteur, preneur de son, scripte, producteur, etc.).

**Eval. Janvier**

**Eval. Juin**

**2ème session**

**Eval. Plan B**

Production vidéo (remise d'un reportage)

/

Production vidéo (remise d'un reportage) -

Production vidéo (remise d'un reportage)-

Travail individuel

Travail individuel

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

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

**Compétence(s) évaluée(s) :**

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

**Capacité(s) évaluée(s) :**

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

Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives)

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

Cette UE est composée de 1 AA :

2E41I - Business English (B1)

Prérequis / Co-requis : Aucun

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

**2E41I - Business English (B1)**
**Volume Horaire**

60

**Crédits ECTS**

5

**Période**

Q.1 &amp; Q.2

**Pondération AA**

100 points

**Titulaire(s) : Marie Palm - marie.palm@isfsc.be - Jean-Philippe Thiriart**
**Descriptif de l'activité :**

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

- familiariser l'étudiant(e) à l'utilisation d'un anglais *business* en travaillant à partir d'un niveau préalable (anglais général pré-intermédiaire - A2+) pour arriver à un niveau B1 de l'anglais des affaires, et à l'utilisation d'un anglais technique de niveau intermédiaire ; et
- développer le niveau d'expression par l'acquisition d'un code de base solide (grammaire et conjugaison) et d'un vocabulaire spécifique à l'anglais des affaires ; et développer l'aptitude à tenir correctement des conversations professionnelles ciblées, ainsi que permettre la compréhension de textes à orientation *business*.

**Acquis d'apprentissage :**

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

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

**Eval. Janvier**

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

**Eval. Juin**

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

**2ème session**

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

**Eval. Plan B**

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

**Support(s) de cours :**

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

**Discipline :** Langues étrangères

**Compétence(s) évaluée(s) :**

Compétence 1 : Établir une communication professionnelle

**Capacité(s) évaluée(s) :**

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

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

Cette UE est composée de 2 AA :

2E61I - Sociologie de la communication

2E62I - Sémiologie

**Cohérence de l'UE :** les AA de cette UE sont associées soit en raison de leur cohérence disciplinaire, soit en raison de la complémentarité des compétences et des capacités qu'elles évaluent.

**Prérequis / Co-requis :** Aucun

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

## 2E61I - Sociologie de la communication

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

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

### Descriptif de l'activité :

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

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

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

### Acquis d'apprentissage :

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

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

### Eval. Janvier

Examen oral

### Eval. Juin

/

### 2ème session

Examen oral

### Eval. Plan B

Plan B = plan A

### Support(s) de cours :

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

### Discipline : Sociologie

### Compétence(s) évaluée(s) :

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

Capacité :

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

### Capacité(s) évaluée(s) :

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

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

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

## 2E62I - Sémiologie

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

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

### Descriptif de l'activité :

#### Objectifs :

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

#### Acquis d'apprentissage :

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

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

#### Eval. Janvier

/

#### Eval. Juin

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

#### 2ème session

IDEM

#### Eval. Plan B

IDEM

#### Support(s) de cours :

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

#### Discipline : Expression et communication

#### Compétence(s) évaluée(s) :

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

#### Capacité(s) évaluée(s) :

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

Crédits ETCS	15	Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles		
Volume Horaire	298	Niveau CFC	6	Période	Q.1 & Q.2
Langue(s)	français				
Cycle	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2	Pondération de l'UE	300 points		
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Laetitia Pottiez - l.pottiez@isfsc.be				

**Cette UE est composée de 2 AA :**

2E81I - Stage 1

2E82I - Identité professionnelle 1

**Cohérence de l'UE :** les AA de cette UE sont associées soit en raison de leur cohérence disciplinaire, soit en raison de la complémentarité des compétences et des capacités qu'elles évaluent.

**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 dans le cas où la cote de chacune des AA est de 10/20 ou plus. Si au moins une des deux AA n'obtient pas la cote minimale de 10/20, mais que la moyenne arithmétique pondérée des deux AA donne une cote de 10/20 ou plus, c'est la cote de 9/20 qui sera encodée comme cote d'UE. Dans le cas où la moyenne arithmétique pondérée serait inférieure à 10/20, c'est la cote de cette moyenne qui sera encodée en cote d'UE. 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).



## 2E81I - Stage 1

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
280	13	Q.2	270 points

**Titulaire(s) :** Gilles Ernoux - g.ernoux@isfsc.be, Cédric Rojo - c.rojo@isfsc.be, Eva Sergi - e.sergi@isfsc.be, Yves Merens - y.merens@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

L'activité intègre le seul stage de l'année en cours, mené sur un lieu de stage professionnel. Ce stage représente la première expérience professionnelle de l'étudiant au sein de l'ISFSC. Il est encadré par un Maître de stage sur son lieu de stage et un Maître de formation pratique de l'ISFSC.

Le « stage 1 » 2022-2023 a lieu du 24 avril 2023 au 16 juin 2023.

Le stage doit avoir lieu dans les dates prévues à cet effet et renseignées dans le calendrier académique.

Le programme du stage de l'étudiant est indiqué dans la convention de stage. Cette convention de stage doit impérativement avoir été validée avant le départ en stage.

La première date de validation de la convention de stage est fixée au 30/03/2022.

Le dernier délai pour présenter une convention de stage est fixé au vendredi 21 avril 2023.

Les étudiant.e.s qui n'auraient pas pu finaliser de convention de stage se verront proposer un délai de 15 jours pour se mettre en ordre. Passé ce délai, si aucune convention de stage n'a pu être approuvée, l'AA « Stage1 » sera considérée comme « pas présentée ».

### Acquis d'apprentissage :

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

- assumer une partie d'un processus de communication multimédia en prenant en charge des responsabilités professionnelles ;
- mobiliser, développer et perfectionner les compétences nécessaires à la pratique professionnelle ;
- faire preuve d'une posture professionnelle et savoir travailler en équipe ;
- rendre compte de la réalité professionnelle observée ;
- évaluer ses apprentissages et ses réalisations personnelles.

### Eval. Janvier

/

### Eval. Juin

Cote stage pondérée par le MFP

### 2ème session

Cote stage pondérée par le MFP

### Eval. Plan B

Cote stage pondérée par le MFP

### Support(s) de cours :

Support de cours sous forme d'un site web (pratique.emu.isfsc.be) + 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) :

Mesurer les enjeux de ses pratiques professionnelles

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

## 2E82I - Identité professionnelle 1

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
18	2	Q.2	30 points

**Titulaire(s) :** Gilles Ernoux - g.ernoux@isfsc.be, Cédric Rojo - c.rojo@isfsc.be, Eva Sergi - e.sergi@isfsc.be, Yves Merens - y.merens@isfsc.be

### Descriptif de l'activité :

La thématique "identité professionnelle" a pour objectif d'accompagner l'étudiant dans sa recherche de stage, sa négociation de stage et l'aboutissement de la signature d'une convention de stage. Lors du processus de recherche de stage, l'étudiant sera également amené à travailler sur différentes "outils pour postuler", qu'il pourra utiliser lors de ses différentes recherches.

### Acquis d'apprentissage :

- identifier et valoriser les acquis d'apprentissage et les utiliser à des fins prospectives ;
- élaborer des outils personnels pour la prospection et la négociation professionnelle ;
- rendre compte de la réalité professionnelle observée.

### Eval. Janvier

/

### Eval. Juin

Bilan de stage individuel avec le MFP +  
rencontres avec le MFP

### 2ème session

Bilan de stage individuel  
avec le MFP + rencontres  
avec le MFP

### Eval. Plan B

Bilan de stage individuel  
avec le MFP + rencontres  
avec le MFP

### 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 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
- Mesurer les enjeux de ses pratiques professionnelles