2EU1I - Projet digital 2

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 procèdera pas à la délibération de cette UE si elle est en échec (moins de 10/20).

2E11I - 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 et 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	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
12	1	Q.1	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	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle	/	Epreuve intégrée évaluée en groupe, complétée par une cotation individuelle	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	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
Epreuve intégrée : présentation d'un travail de groupe en jury	/	Idem 1ère session	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 scours

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

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	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 :

- 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

2EU2I - Community management

Crédits ETCS	5			Implantation	ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles
Volume Horaire	60	Niveau CFC	6	Période	Q.1
Langue(s)		français			
Cycl	Bachelier en Ecriture multimédia				
Niveau	Bloc 2			Pondération de l'UE	100 points
Obligatoire/Option	Obligatoire				
Responsable UE	Frédéric Beaupère - f.beaupere@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; Serge Dielens - 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 théorieet 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 (dontFacebook, 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	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
25% : Moi numérique : stratégie et gestion. 25% : CM : théorie 50% : CM : pratique en classe	/	IDEM	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 adapte 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.beaupere@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 professionnel 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) - Travail individuel	Production vidéo (remise d'un reportage)- Travail individuel

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

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

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

Capacité(s) évaluée(s) :

Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement del'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 duson, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives)

2EU3I - Veille et innovations 3

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

Cette UE est composée de 2 AA :

2E31I - Culture numérique 2

2E32I - Pratique collaborative 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

2E31I - Culture numérique 2

Volume Horaire	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
48	4	Q.2	80 points

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

Descriptif de l'activité :

L'activité Culture Numérique2 (CN2) totalise séances 8 (S) conçues pour alterner :

-du travail collectif (pour tout le groupe-classe)
-du travail l'individuel (avec suivi adapté et personnalisé)

Les 5 premières séances (de S1 à S5) fonctionnent en mode « atelier ».
Les 3 dernières séances (de S6 à S8) sont dédiées au 1er moment d'évaluation (présentations orales avec support).

Objectifs de l'AA :

Les objectifs seront rencontrés grâce à la mise en production (pédagogie active/atelier) :
- Devenir acteur et autonome face aux apprentissages afin de développer sa curiosité, d'améliorer ses compétences et son sens critique nécessaires aux domaines et aux secteurs de l'écriture multimédia et de la culture numérique ;
- Mener à bien une recherche thématique ;
- Se constituer, traiter et organiser des ressources (physiques et numériques) ;
- Activer une veille sur une thématique et sur les différentes notions qu'elle peut comporter ;
- Construire des liens et être capable de les argumenter, de les expliquer ;
- Défendre des choix et en démontrer la connaissance/l'exploration ;
- Structurer et « mettre en scène » le contenu à présenter ;
- Favoriser les apprentissages, l'inspiration et la découverte ;
- Entretenir son ouverture d'esprit (être réceptif aux échanges et aux questionnements).

L'enseignement se veut participatif et collaboratif.

Acquis d'apprentissage :

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

- mener à bien des recherches sur un thème appartenant à la culture numérique afin produire de la documentation diversifiée, pertinente et organisée ;
- s'approprier et respecter une méthodologie d'investigation (« veiller », identifier, évaluer, choisir, développer et structurer des recherches) ;
- analyser en tenant compte du contexte social, culturel et technologique ;
- participer activement et de façon volontaire à la dynamique de découverte, de recherche et d'enrichissement des connaissances ;
- structurer, organiser et mettre en forme le travail de recherche (corpus) et le communiquer afin de le rendre disponible au plus grand nombre ;
- scénariser une présentation ;
- s'approprier et mobiliser des sources multiples.

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	Evaluation individuelle (3 éléments) : présentation orale avec support digital, dossier de documentation, examen écrit	Si l'AA est en échec confirmé ou PP, présentation et défense individuelle de la /des production/s attendue/s <10	L'évaluation individuelle porte sur 2 éléments (dossier de documentation et examen écrit)

Support(s) de cours :

-Les contenus de cours, les ressources documentaires et didactiques, les consignes relatives aux AA ainsi que les espaces collaboratifs sont en ligne dans l'équipe TEAMS 2E31I Culture Numérique 2.

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) :

Capacité 2.4 : Se former tout au long de la vie et plus particulièrement mettre en place un système de veille afin de repérer toute évolution significative du multimédia interactif.
Capacité 2.7 : Disposer d'une culture numérique basée sur un usage expert et critique des TIC et être capable de passer d'un environnement technologique à un autre.
Capacité 3.1 : s'intéresser à la culture contemporaine, à ses créateurs et à ses différents modes d'expression
Capacité 3.4 : devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
Capacité 3.5 : analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique.

2E32I - Pratique collaborative 2

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

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

Descriptif de l'activité :

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

Objectifs de l'AA :
-Appréhender et interroger le travail collaboratif par la pratique ;
-S'auto-évaluer et évaluer de manière continue l'expérience vécue en équipe ;
-Synthétiser et mettre en forme l'image, le profil, les atouts, les valeurs, les spécificités et les modus operandi de son équipe (plaquette) et argumenter la production réalisée.

Le dispositif d'enseignement :
-séances en groupe-classe (approche collective)
-rencontres et échanges en sous-groupe, par équipe (approche individuelle)

Acquis d'apprentissage :

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

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	-Evaluation collective (2 productions) : -Visuel/infographie -Argumentaire (travail écrit)	Évaluation individuelle : si pour l'AA l'étudiant/e est en échec confirmé ou si PP, il/elle réalise la/les production/s attendues selon des modalités adaptées et communiquées par le/la titulaire de l'AA	Evaluation individuelle : travail à réaliser (argumentaire) selon consignes délivrées par le/la titulaire de l'AA

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

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 1 : établir une communication professionnelle
Compétence 3 : inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

Capacité(s) évaluée(s) :

- Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences
- Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication
- Etre capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels

2EU4I - English

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	Crédits ECTS	Période	Pondération AA
60	5	Q.1 & Q.2	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 - et/ou Wallangues - wallangues.be et/ou Brulingua - brulingua.be) et en utilisant les moyens de remédiation proposés (wallangues.be, brulingua.be, altissia.org, site web de *Business Result*).

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
-Examen écrit : maitrise code -Examen oral : unités 6 à 15	- Evaluation continue (hors session) - Compréhension à l'audition (en session) - Examen d'expression écrite (en session)	-En cas d'échec, la cote de participation n'est plus prise en compte. Représentation des parties en échec.	1ère session : examen écrit + test Altissia + Examen oral + Présentation d'un dossier de presse. 2ème 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)

2EU5I - E-Learning

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

Cette UE est composée de 2 AA :

2E51I - E-Learning

2E52I - Psychologie de l’apprentissage

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

2E51I - E-Learning

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

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

Descriptif de l'activité :

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

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

Acquis d'apprentissage :

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

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	Travail de groupe + présentation orale	représentation des parties en échec individuellement ou en groupe	Pas d'évaluation spécifique en Plan B

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

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
Compétence 5 : Concevoir des scénarios multimédias interactif

Capacité(s) évaluée(s) :

Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs
Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique…
Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée
Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports

2E52I - Psychologie de l'apprentissage

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

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

Descriptif de l'activité :

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

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

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable :
- d'expliquer les facteurs en jeu dans un projet multimédia à visée pédagogique ;
- de comprendre et d'établir les liens entre les différentes théories de l'apprentissage et les systèmes d'apprentissage multimédia ;
- de créer et d'expérimenter un dispositif d'apprentissage en ligne ;
- de présenter les avantages et les inconvénients du multimédia dans un contexte d'apprentissage.

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	Travail de groupe + Travail individuel + Participation Teams et présentation orale	Représentation des parties en échec : Le travail de groupe devient individuel Les points consacrés à la participation sont consacrée à la présentation orale	Travail individuel + Présentation orale

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

Discipline : Psychologie

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
Compétence 4 : Gérer un projet multimédia dans sa globalité
Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

Capacité(s) évaluée(s) :

Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences
Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia
Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique…
Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande

2EU6I - Société connectée

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

Haute Ecole ICHEC-ECAM-ISFSC - Département ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles - 02 227 59 00 - info@isfsc.be

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@isfsc.be

Descriptif de l'activité :

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

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

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

Acquis d'apprentissage :

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

- Reformuler la théorie (imposeurs du sens, devoir de commentaire, agenda setting, information gap, déterminisme technologique, spirale du silence, etc.) en des termes propres et à partir d'exemples personnels ;
- Argumenter de manièrecomplexe 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	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
Examen oral	/	Examen oral	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	2ème session	Eval. Plan B
/	Examen écrit (70%) + Travail créatif personnel (30%) La non-présentation d'une des deux parties entraine l'échec de la totalité de l'AA	IDEM	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

2EU7I - Analyse et recherche

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

Cette UE est composée de 3 AA :

2E71I - Méthodes de recherche

2E72I - Web analytics

2E73I - Questions de recherche TFE

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

Haute Ecole ICHEC-ECAM-ISFSC - Département ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles - 02 227 59 00 - info@isfsc.be

2E71I - Méthodes de recherche

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

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

Descriptif de l'activité :

L'activité introduit au processus de la recherche scientifique en sciences sociales. Elle pose les fondements des méthodes qualitatives appliquées au domaine de l'information et de la communication. Plus spécifiquement, il s'agit d'accomplir avec les étudiant-e-s les trois premières étapes d'une recherche scientifique, soit la transformation d'une question de départ en une question de recherche.

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable de :
- Questionner une thématique et en dégager des enjeux communicationnel(s)
- Poser une bonne question de départ, définir un objet de recherche et formuler un sujet de recherche
- Explorer théoriquement son sujet de recherche
- Réaliser une exploration pratique de ce sujet

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	Travail	Travail	Travail de synthèse

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

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

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

Capacité(s) évaluée(s) :

Établir et respecter des conventions et des consignes
Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique

2E72I - Web analytics

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

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

Descriptif de l'activité :

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

Dispositif d'enseignement:
Exposés théoriques illustrés par des exemples pratiques et études de cas.
Des travaux pratiques permettront à l'étudiant(e) d'approfondir ses connaissances. La présence aux séances de cours est donc vivement recommandée et l'accès à un ordinateur personnel, pendant et en dehors des cours, est indispensable.

Acquis d'apprentissage :

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

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

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	Evaluation continue + Travail	Représentation de la partie en échec	Examen et/ou travail individuel

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

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

Compétence 2 : Interagir avec son milieu professionnel
Compétence 4 : Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
Compétence 6 : Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

Capacité(s) évaluée(s) :

Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia
Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées

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

2E73I - Questions de recherche TFE

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

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

Descriptif de l'activité :

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

Acquis d'apprentissage :

Au terme de l'activité d'apprentissage, l'étudiant(e) sera capable de :
-Formuler le pitch de son projet TFE.Situer l'environnement social, culturel,technologique et concurrentiel de son projet TFE ;
-Présenter ce projet de manière multimédia et interactive.

Eval. Janvier	Eval. Juin	2ème session	Eval. Plan B
/	Travail individuel de présentation De son projet de TFE	IDEM	IDEM

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

Discipline : Sciences et techniques des développements multimédia

Compétence(s) évaluée(s) :

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

Capacité(s) évaluée(s) :

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

2EU8I - Stage 1

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 procèdera pas à la délibération de cette UE si elle est en échec (moins de 10/20).

Haute Ecole ICHEC-ECAM-ISFSC - Département ISFSC - Rue de la Poste 111 - 1030 Bruxelles - 02 227 59 00 - info@isfsc.be

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 Maitre de stage sur son lieu de stage et un Maitre 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	2ème session	Eval. Plan B
/	Cote stage pondérée par le MFP	Cote stage pondérée par le MFP	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	2ème session	Eval. Plan B
/	Bilan de stage individuel avec le MFP + rencontres avec le MFP	Bilan de stage individuel avec le MFP + rencontres avec le MFP	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) :

COMPETENCE 2 - INTERAGIR AVEC SON MILIEU PROFESSIONNEL
COMPETENCE 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