

concevoir le numérique 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, la transformation numérique bouleverse en profondeur nos sociétés, nos modes de vie et nos économies, tant sur le plan professionnel que sur le plan privé.

Les objectifs de formation de notre bachelier en Écriture multimédia préparent à la gestion de projets numériques et multimédias, dans tous les secteurs d'activité.

Notre pédagogie s'appuie sur des apprentissages méthodologiques et techniques spécifiques, permettant de développer les compétences professionnelles nécessaires à la conceptualisation, à la scénarisation et à la production de contenus numériques.

Au travers d'une pédagogie active, collaborative et participative axée sur le développement de projets individuels et en équipe, notre formation favorise à la fois la mise en pratique et la prise de recul critique.

**20 SEMAINES
DE STAGES**

3 PROJETS

Notre programme de cours évolue en fonction des réalités professionnelles du secteur, grâce à notre collaboration étroite avec les lieux de stage et le personnel enseignant actif dans le secteur du numérique.

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 ateliers de travaux pratiques et des conférences.

Les projets d'années sont le socle qui prépare à une expérience de stage propice au développement d'une expertise professionnelle très utile pour l'insertion dans le marché du travail.

BLOC 1 — Le projet permet une approche concrète de la conception d'un produit numérique et multimédia : au travers de notions essentielles telles que la gestion de projet, le design d'expérience (UX), le design d'interfaces (UI), l'intégration web (HTML et CSS), la scénarisation et la

rédaction de contenus et l'utilisation d'outils de création graphique.

Afin de reproduire fidèlement le parcours de création d'un projet web, le travail s'articule autour des différentes étapes propres à la refonte d'un site web existant et couvre l'entièreté des étapes indispensables, depuis l'analyse stratégique jusqu'à la finalisation d'un prototype fonctionnel.

BLOC 2 — Le projet consiste en un site web dynamique et full responsive, sur une thématique générale imposée par l'équipe enseignante selon la logique de l'appel à projets. L'approche, plus complète et plus autonome, s'appuie sur la rédaction d'un cahier des charges et le développement et la mise en ligne d'un site web entièrement fonctionnel.

BLOC 3 — Le travail de fin d'études réalisé en fin de parcours permet de développer un projet individuel et de synthétiser l'ensemble des compétences et des capacités visées par la formation en écriture multimédia. Le type et la thématique du projet doivent être présentés à l'équipe pédagogique et validés au préalable. Le développement et la réalisation du TFE sont soutenus par un ensemble d'ateliers et encadrés lors d'un suivi individuel avec un membre de l'équipe pédagogique (promotion TFE), puis évalué lors d'un jury final auquel participent des spécialistes issus du secteur professionnel.

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. Un ensemble d'activités d'apprentissage sont conçues sur des méthodologies propres au monde professionnel : sprints de projet, ateliers d'intégration technique, certifications en ligne, workshops intensifs, entre autres.

Vos/nos stages

La pratique professionnelle est l'un des piliers les plus importants de la formation en écriture multimédia. Totalisant 20 semaines de stage réparties sur le deuxième et le troisième bloc, le stage fait l'objet d'un suivi pédagogique important, qui couvre l'entièreté des démarches liées au projet de formation professionnelle, depuis la négociation d'une convention individuelle jusqu'à l'évaluation finale du bilan de compétences développées.

BLOC 2 — La pratique professionnelle comporte deux activités : le stage à proprement parler et un atelier d'identité professionnelle qui encadre la réalisation d'un portfolio des réalisations et des compétences accumulées dans le cadre du stage. Les objectifs de formation du stage permettent d'assumer des responsabilités professionnelles exercées sous la supervision conjointe des lieux de stage et des membres de l'équipe enseignante. Différents ateliers organisés avant, pendant et après le stage permettent d'opérer une réelle prise de recul sur les outils et les démarches nécessaires à la construction d'un parcours professionnel riche et varié.

BLOC 3 — Le stage de troisième année s'inscrit dans une progression pédagogique qui a pour objectif d'atteindre l'autonomie professionnelle, au travers de la négociation d'une responsabilité spécifique avec le lieu de stage choisi. La capacité à évaluer son parcours de stage, la démarche réflexive et la créativité sont les éléments principaux des ateliers de pratiques et d'identité professionnelle qui accompagnent le dispositif de stage.

Les métiers

Cheffe ou chef de projet digital

Développeuse ou développeur front-end

Intégratrice ou intégrateur web

UX/UI designer

Scénariste vidéo

Conceptrice-réalisatrice digital ou concepteur-réalisateur digital

Scénariste digital

Rédactrice ou rédacteur de contenu

Consultante ou consultant web analytics

Digital planner

Consultante ou consultant SMO, SEO, SEA

Community Manager

Storyteller

Motion designer

Responsable e-learning

...

Passerelles

Poursuite d'études en Master :

à l'issue du bachelier en écriture multimédia, des passerelles vers l'enseignement supérieur de type long ou l'université sont possibles.

L'ISFSC et l'UCLouvain Saint-Louis Bruxelles organisent un master conjoint en Stratégie de la communication et culture numérique (programme en ligne : isfsc.be/strategie-de-la-communication/)

Mobilité/ bidiplomation

La cellule internationale de l'ISFSC encadre les programmes de mobilité à des fins d'études ou de stage. Nous proposons également différentes possibilités dans le cadre du parcours Nord-Sud développés avec des partenaires privilégiés en Afrique.

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-ECAM-ISFSC
RUE DE LA POSTE, 111
1030 BRUXELLES
02.227.59.00
INFO@ISFSC.BE