

2015
16

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, le numérique s'invite dans le quotidien des utilisateurs mais aussi des entreprises, des associations, des institutions et des organisations.

Notre bachelier en Écriture multimédia forme en 3 ans des concepteurs et gestionnaires de projets multimédias capables d'imaginer, conceptualiser et scénariser des contenus pertinents et interactifs sur des supports numériques, grâce à la maîtrise de connaissances et de techniques spécifiques.

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



**20 SEMAINES
DE STAGES**

3 PROJETS

Entièrement repensé en 2015, notre programme combine une approche pratique, théorique et technique. Il a été élaboré en étroite collaboration avec des professionnels pour correspondre aux réels besoins du marché actuel.

Votre/notre formation théorique

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

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

Vos/nos projets

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

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

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

BLOC 1 — L'étudiant découvre les exigences propres à la conception par l'intermédiaire d'un projet: la réalisation d'une application multimédia mobile fictive. Ce projet scénarise un parcours en utilisant un ou plusieurs supports/outils multimédias interactifs (tablette,

smartphone, supports interactifs divers comme des écrans, des objets connectés, etc.) dans un lieu ou un espace en lien avec une thématique différente chaque année.

Ce premier projet se réalise par groupe de deux ou trois étudiants.

BLOC 2 — Le deuxième projet consiste en la création, en binôme, d'un site internet, toujours selon une thématique décidée par l'équipe de professeurs qui encadre le projet. L'approche est globale, du briefing au cahier des charges en passant par la réalisation technique.

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

Vos/nos ateliers

Avant de concevoir, il est nécessaire de tester, de tenter et d'essayer pour apprendre. Les ateliers sont des lieux d'expérimentation des mots, des programmes, des sons, des images, de l'impact, de l'interactivité, de la pertinence. En classe, en studio ou en salle informatique, toujours en petits groupes, les étudiants s'approprient les techniques, le matériel et les logiciels. Citons entre autres les ateliers d'animation, de vidéos, de traitement d'images et design d'interfaces, d'expressions orale et corporelle, les semaines intensives, etc.

Vos/nos stages

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

BLOC 2 — La pratique professionnelle du deuxième bloc se conçoit sous la forme d'un atelier de recherche de stage, d'un atelier "portfolio web" et d'un stage de 9 semaines. La formation se spécialise et permet à l'étudiant d'intégrer une véritable activité de communication multimédia. Le stage amène l'étudiant à assumer un début de réel savoir-faire professionnel. Il se voit confier une responsabilité de conception, de production et/ou de réalisation. L'atelier de recherche de stage et de portfolio web permettent à l'étudiant de développer des compétences professionnelles lors de ses démarches (création d'un CV et d'une lettre de motivation) et de construire son portfolio en ligne qui intègre ses acquis et ses premières productions.

BLOC 3 — La pratique professionnelle du troisième bloc se conçoit sous la forme d'un atelier de recherche de stage, d'un atelier "portfolio web" et d'un stage de 11 semaines. Ce stage a pour objectif de placer l'étudiant en situation d'autonomie professionnelle. Il assumera un rôle moteur dans une activité de production multimédia tout en menant une démarche réflexive et/ou créative: le développement et la création de nouveaux concepts, des propositions d'amélioration de stratégie multimédia existantes, etc. L'atelier "portfolio web" permettra à l'étudiant d'affiner la construction de son identité professionnelle en ligne en continuant d'intégrer ses productions, avec comme objectif final de préparer sa future recherche d'emploi.

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT ET ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT

Écriture
multimédia

ISFSC

Écriture
multimédia

ISFSC

	Crédits	Heures	Quadr.
Bloc 1			
Sciences humaines orientées technologies de l'information et de la communication (TIC)	5	57	1
Philosophie	2	30	
Psychologie clinique et sociale	3	27	
Théories de la communication: concepts et outils d'analyse	5	42	1
Éléments de narratologie et de sémiotique du récit	3	21	
Théories de la communication et sémiologie	2	21	
Stratégies de la communication et anglais des affaires	6	60	1
Stratégies de la communication	3	30	
Anglais (niveau A2)	3	30	
Approche métacognitive du multimédia	6	60	2
Initiation à la démarche philosophique	2	15	
Psychologie cognitive	1	15	
Principes de conception d'applications informatiques et de réseaux multimédias	3	30	
Sciences sociales et politiques	6	63	2
Politique des institutions belges et européennes	2	21	
Economie politique	2	21	
Traitement statistique de l'information	2	21	
Expression, communication et culture en langues maternelle et étrangère	9	111	2
Introduction aux démarches de la communication	2	39	
Introduction à l'univers des médias	2	21	
Éléments d'esthétique et présentations des œuvres artistiques	2	21	
Anglais des affaires (niveau A2)	3	30	
Ateliers de pratique numériques 1	5	120	1 & 2
Logiciels de traitement d'images et design d'interfaces	2	42	
Prise de contact avec le monde professionnel	1	30	
Techniques vocales et expression non-verbale	1	18	
Travaux pratiques encadrés	1	30	
Projet d'année 1: Parcours multimédia nomade	18	204	1 & 2
Projet de parcours multimédia nomade	5	60	
Méthodologie de la communication	4	42	
Bases de l'informatique	4	42	
Expression écrite	3	42	
Ergonomie des applications multimédias	2	18	
Total	60	717	
Bloc 2			
Aspects sociétaux des médias	6	72	1
Aspects juridiques de l'information et de la communication	3	30	
Sociologie de la communication et des médias sociaux	3	42	
Audiovisuel	6	81	1
Vidéo 1	2	30	
Création et traitement des interfaces sonores	2	21	
Atelier d'animation	2	30	
Projet d'année 2: communication sur Internet	11	150	1
Création et traitement des interfaces graphiques	2	30	
Atelier de réalisation de sites	4	42	
Systèmes de gestion de bases de données	2	30	
Méthodologies de la communication sur Internet	2	18	
Projet de communication sur Internet	1	30	
Approche collaborative de l'apprentissage en ligne	5	51	2
Expression écrite	2	30	
Psychopédagogie de l'apprentissage	3	21	

	Crédits	Heures	Quadr.
Méthodologie de la recherche et outils de veille	5	54	2
Recherche d'informations et traitement des données	4	42	
Questions de recherche et TFE	1	12	
Ateliers de pratiques numériques 2	5	45	2
Laboratoire de veille et d'analyse des pratiques numériques	5	45	
Stage et activités d'intégration professionnelle 1	16	345	1 & 2
Atelier de recherche de stage 1	2	15	
Stage 1	13	315	
Portfolio web 1	1	15	
Anglais	6	60	1 & 2
Anglais des affaires (niveau B1)	4	45	
Anglais technique	2	15	
Total	60	858	
Bloc 3			
Anglais	5	60	1
Anglais des affaires (niveau B2)	4	45	
Anglais technique	1	15	
Informatique orientée multimédia	11	159	1
Langages de programmation	3	42	
Technologies des réseaux	2	30	
Applications mobiles: conception et réalisation	3	42	
Vidéo 2	2	30	
Conception et gestion de projets informatiques	1	15	
Management	8	90	1
Gestion des ressources humaines	2	21	
Gestion budgétaire et comptable	2	24	
Stratégie d'entreprise et marketing	2	30	
Planification et coordination de projets multimédias	2	15	
Stage et activités d'intégration professionnelle 2	18	430	1 & 2
Atelier de recherche de stage 2	1	9	
Stage 2	14	385	
Portfolio web 2	1	15	
Déontologie et enjeux des nouvelles communications	2	21	
Travail de fin d'études	18	62	1 & 2
Conception et gestion du projet de TFE	1	12	
Rédaction de travail de recherche	1	21	
Défense orale de projet	1	8	
Réalisation de prototype et de démo	1	18	
Travail de fin d'études	14	3	
Total	60	801	
Total	180	2376	

Haute Ecole

ICHEC-ISFSC

Haute Ecole

ICHEC-ISFSC

Les métiers

Chef de projet

Web developer /
multimédia / web mobile

Intégrateur web

Webdesigner

Producteur multimédia

Chargé de production vidéo

Concepteur-réalisateur
multimédia

Scénariste multimédia

Rédacteur de contenu

Webmaster

Architecte de site web

Responsable éditorial web

Consultant web analytics

Digital planner

Consultant SMO, SEO, SEA

Designer d'interfaces

Ergonome web

Spécialiste de l'accessibilité
numérique

Animateur multimédia

Mobilité/ bidiplomation

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

Il est également possible de faire son stage à l'étranger.

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

Passerelles

Au terme de son bachelier en Ecriture Multimédia, l'étudiant diplômé peut entrer de plain pied dans la vie active ou choisir de prolonger son parcours d'apprentissage. Plusieurs passerelles (vers le type long ou vers l'université) sont possibles avec ou sans complément de programme. Vous trouverez tous les renseignements relatifs à ces passerelles possibles sur notre site internet.

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