UE 11E13

Créativité digitale

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
9	90 h	Q1	100 points

Niveau CFC	6	Langue(s)	français
Cycle	Bachelier Écriture multimédia	Modalité	Horaire de jour
Obligatoire / Option	Obligatoire	Responsable de l'UE	—
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis Aucun

Objectif de l'UE Dans cette UE la créativité est comprise comme une capacité à formuler un projet numérique au départ du réel et/ou de l'imagination. L'accent sera mis sur une bonne compréhension des structures et des systèmes en vue de leur mise en oeuvre. L'objectif visé est de traduire ensuite les projets formulé en solutions pertinentes via les outils numériques. Une première approche des outils dont l'I.A. sera proposée pour concrétiser la réflexion.

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.

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.

Composition de l'UE · 4 activités d'apprentissage

CODE	ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE (AA)	VOL. HORAIRE	ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION
11E13-A	Storytelling interactif	20	2	Q1	20 points
11E13-B	Scénarisation interactive	20	2	Q1	20 points
11E13-C	Atelier d'écriture	20	2	Q1	20 points
11E13-D	IA génératives	30	3	Q1	40 points

11E13-A Storytelling interactif

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	2	Q1	20 points

Titulaire(s)	Pierre Pirson
Discipline	Expression et communication
Organisation	Plénier

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

L'objectif de l'activité est d'initier les étudiants aux notions de base de la théorie du récit, de les former à la lecture critique de scénarios / récits (romans, bandes dessinées, films, jeux vidéo, dispositifs multimédia) et les tourner vers l'écriture de tels scénarios. Le but de l'activité est que l'étudiant puisse maîtriser l'écriture de la communication narrative.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Cours magistral

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de : de maîtriser les principaux concepts de la communication narrative De pouvoir imaginer, inventer, concevoir, structurer et produire / rédiger des scénarios / récits en utilisant ces concepts D'écrire des scénarios en se servant des outils d'analyse et de production de la communication narrative.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 1 :** Établir une communication professionnelle
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 1.1 :** Être capable de tenir un discours adapte à la situation et aux interlocuteurs.
- **Capacité 1.2 :** Maîtriser la langue française écrite et orale.
- **Capacité 1.4 :** Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication.
- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.
- **Capacité 5.2 :** Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports.

ÉVALUATION

Première session	examen écrit
Seconde session	examen écrit
Plan B	pas de dispositif particulier pour plan B

SUPPORT(S) DE COURS

syllabus disponible en ligne

SYLLABUS

- Storytelling interactif (PDF, accès réservé au personnel connecté)

11E13-B Scénarisation interactive

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	2	Q1	20 points

Titulaire(s)	Blaise Dehon
Discipline	Expression et communication
Organisation	Plénier

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Ce cours est une première initiation à la réalisation d'un projet numérique au départ de la conception d'une expérience narrative interactive autour de l'expérience utilisateur (webdoc/gamification). L'accent sera mis sur la structuration du contenu et la capacité à le formuler (analyse fonctionnelle papier) avant d'en réaliser un prototype sur une interface simple (Genially). C'est aussi une première expérience en création et gestion de projet à une échelle modeste pour en comprendre l'articulation et les finalités de manière globale.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Le cours se déroule en trois phases d'apprentissage. Phase 1 : théorie et exercices pour acquérir les notions de base et comprendre les mécanismes de l'interactivité. Phase 2 : conception de projet et formulation d'un workflow complet sur papier. Préparation en amont des contenus. Phase 3 : prototypage sur logiciel simple, tests et pour conclure un bref exercice oral de présentation. Un devoir de recherche est demandé au terme de chaque séance pour préparer la suivante.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- Comprendre les spécificité de l'approche interactive dans le numérique.
- Concevoir un scénario intégrant choix, parcours et interactions
- Formuler la structure interactive de ce scénario de manière adaptée
- Réaliser un prototype fonctionnel et le tester
- Mobiliser différents médias (images, son, texte, vidéo) dans le cadre du récit avec l'aide ponctuelle de l'IA
- Faire une brève présentation orale de son projet et le défendre.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 4 :** Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- **Compétence 6 :** Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 2.3 :** Établir et respecter des conventions et des consignes.
- **Capacité 2.6 :** Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.
- **Capacité 4.4 :** Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.
- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.
- **Capacité 5.2 :** Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports.
- **Capacité 6.4 :** 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).

ÉVALUATION

Première session	Travail de scénarisation multimédia d'un serious game + réalisation de ce projet + brève présentation orale (moins de 10 minutes)
Seconde session	Représentation du travail en cas d'échec en janvier
Plan B	Représentation du travail

SUPPORT(S) DE COURS

1 Support du cours en PDF par séance. Supports projetés pendant le cours et accessibles en partage dans Teams

11E13-C Atelier d'écriture

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	2	Q1	20 points

Titulaire(s)	Christine Schréder
Discipline	Expression et communication
Organisation	Groupe

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

L'atelier vise à guider l'étudiant(e) vers la recherche et la découverte du vocabulaire adapté à la communication écrite. Via des exercices ayant pour objectif, le choix des mots appropriés suivant le destinataire du texte/message, la recherche de justesse, de clarté, d'efficacité dans le propos.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Travail en groupe et sous-groupes durant les cours. Ecriture de textes, recherche et compréhension des mots.

Discussion et réflexion autour des textes, des choix de vocabulaire.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de :

L'étudiant(e) sera capable d'écrire un texte destiné à différents supports numériques.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 1 :** Établir une communication professionnelle

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 1.1 :** Être capable de tenir un discours adapte à la situation et aux interlocuteurs.
- **Capacité 1.2 :** Maîtriser la langue française écrite et orale.

ÉVALUATION

Première session	Examen écrit
Seconde session	Examen écrit
Plan B	Pas dévaluation spécifique en plan B

SUPPORT(S) DE COURS

Notes de cours - dictionnaire

11E13-D IA génératives

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
30 h	3	Q1	40 points

Titulaire(s)	Sophie Haine, Benoît Naveau
Discipline	Sciences et techniques des développements multimédia
Organisation	Groupe

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Ce cours propose une introduction critique et appliquée à l'intelligence artificielle, avec un focus particulier sur les IA génératives dans le champ de l'écriture multimédia. Il vise à doter les étudiant·es de repères conceptuels, historiques, éthiques et professionnels, tout en leur permettant d'expérimenter concrètement des outils d'IA dans des situations de création de contenu.

Le cours aborde :

les fondements de l'IA et de l'IA générative,

les enjeux éthiques, juridiques et sociétaux liés à ces technologies,

l'impact de l'IA sur les métiers de la création et de l'information,

l'usage raisonné d'outils d'IA dans des projets multimédias,

une initiation aux logiques d'automatisation via API, à un niveau accessible.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

L'AA articule réflexion critique et mise en pratique, notamment à travers la réalisation itérative d'un portfolio réflexif et créatif obligatoire sur Canva, culminant par la réalisation d'un projet multimédia global.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de :

définir les concepts fondamentaux de l'intelligence artificielle et de l'IA générative, en les distinguant de l'automatisation classique ;

décrire les grandes étapes du développement historique de l'IA ;

identifier et analyser des usages concrets de l'IA dans le domaine du multimédia ;

adopter une posture critique face aux enjeux éthiques, juridiques et sociétaux de l'IA ;

mobiliser des ressources scientifiques et académiques pour appuyer sa posture critique ;

produire des contenus (texte, image, son, vidéo) à l'aide d'outils d'IA générative ;

justifier le choix d'outils d'IA en fonction d'un objectif de création ;

documenter avec une transparence absolue (prompts, méthodologie) et analyser un processus de création assisté par IA (ratio apport humain vs machine) ;

concevoir une création multimédia transversale combinant plusieurs outils d'IA ;

projeter l'usage de l'IA dans une future pratique professionnelle en écriture multimédia.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs

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 2.5 :** Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- **Capacité 5.2 :** Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports.

ÉVALUATION

Première session	L'évaluation de janvier repose sur la remise d'un Portfolio IA & Multimédia, obligatoirement réalisé sous forme de présentation Canva. Il constitue une démonstration argumentée du parcours d'apprentissage, structurée de manière itérative après chaque module. L'évaluation est pondérée selon 3 critères : Axe 1 : Trajectoire Réflexive (40%) : Évalue la compréhension technique, la réflexion personnelle sur les expérimentations (échecs/réussites) et l'ancrage académique (utilisation de documents scientifiques) pour chaque module, ainsi que la posture de projection professionnelle. Axe 2 : L'IA en Pratique (50%) : Évalue les productions réalisées pour chaque module (intention, documentation stricte des prompts, résultat, analyse critique du ratio humain/IA) ET la qualité du Projet Global transversal de fin de cours combinant plusieurs outils. Forme et Structure (10%) : Évalue le respect strict du format Canva, l'ergonomie, la clarté de la navigation entre les modules (et entre Axe 1 / Axe 2), ainsi que la qualité de la langue.
Seconde session	Les modalités de repassage sont adaptées en fonction de la note obtenue en première session : Entre 8/20 et 9.5/20 : Amélioration du portfolio existant (ex: rajout de prompts manquants, approfondissement académique). Aucune nouvelle production n'est requise. Entre 5/20 et 7.5/20 : Remise d'un portfolio significativement remanié. L'étudiant doit corriger les faiblesses structurelles, réaliser au moins une nouvelle production pratique pour remplacer la plus faible, et refondre la réflexion avec de vraies sources scientifiques. Inférieure à 5/20 (ou absence) : Réalisation d'un nouveau portfolio sur un sujet imposé transversal communiqué par le professeur.
Plan B	Pour les étudiant·es inscrit·es sous plan B, l'évaluation est adaptée afin de tenir compte de leur situation spécifique.

SUPPORT(S) DE COURS

Module 1 : Introduction Générale à l'IA

Module 2 : Esprit critique, enjeux éthiques et environnementaux

Module 3 : L'IA Générative : Théorie et Premières Applications

Module 4 : Outils Généraux et Spécifiques de l'IA pour la Création

Module 5 : Quelques notions de cybersécurité

Module 6 : IA et API au service de l’automatisation

Document de référence : Grille d'évaluation du portfolio IA & Multimédia et Consignes détaillées.

Fiche générée le 05.11.2026 depuis https://ue.isfsc.be/ue/2026-2027/11E13 · Fiches UE v1.14.0 · 23.09.2026