UE 11E15

Economie et veille numérique

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
6	60 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	Murielle Delnoy
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis Aucun

Objectif de l'UE L'UE vise à développer chez l'étudiant une compréhension critique des environnements économiques et numériques contemporains. Elle a pour finalité de lui permettre d'analyser les mécanismes qui influencent la circulation de l'information, les usages des technologies numériques et le fonctionnement des organisations. L'étudiant est amené à mobiliser des capacités d'observation, d'analyse et de réflexion critique afin d'éclairer ses choix et ses pratiques dans des contextes professionnels en constante évolution.

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 · 2 activités d'apprentissage

CODE	ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE (AA)	VOL. HORAIRE	ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION
11E15-A	Economie du numérique	30	3	Q1	50 points
11E15-B	Identité et compétences numériques	30	3	Q1	50 points

11E15-A Economie du numérique

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
30 h	3	Q1	50 points

Titulaire(s)	Martin Dupont
Discipline	Economie
Organisation	Plénier

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

La première partie du cours (4 premières séances) vise à outiller les étudiant.e.s pour leur permettre de comprendre le fonctionnement général de l'économie capitaliste, vue comme un système de production et de répartition des richesses sujet aux intérêts conflictuels de différents groupes sociaux.

La seconde partie du cours (5 séances suivantes) portera sur une analyse plus en profondeur du développement des technologies numériques par les entreprises capitalistes et les états-nations, sur base des outils dégagés dans la partie 1 et d'autres outils inédits, spécifiques à ce champ nouveau de l'économie.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Le cours combine des exposés ex cathedra du professeur, avec des moments de discussion collective et de travail dirigé ou en autonomie.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- comprendre et s'approprier les concepts et les problématiques de l'économie politique (classes sociales, acteurs institutionnels, conflits distributifs entre les acteurs / les classes, types de concurrence, types d'entreprises numériques et leurs stratégies, financiarisation de l'économie...)
- mener une réflexion basée sur ces concepts pour discuter d'une question socio-économique de manière ouverte ;
- commenter et contextualiser des éléments d'actualité ayant trait à l'économie du numérique (analyse d'un extrait d'article, d'un débat télévisé, d'un tableau chiffré ou d'un graphique)

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 3 :** Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- **Compétence 6 :** Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias 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 2.7 :** 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 3.4 :** Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
- **Capacité 3.5 :** Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique.
- **Capacité 6.2 :** Être capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.

ÉVALUATION

Première session	Examen écrit à cours fermé (75% de la cote) Exercices en classe à cours ouvert (25% de la cote)
Seconde session	Examen écrit à cours fermé (100% de la cote)
Plan B	Pas d'évaluation spécifique en plan B

SUPPORT(S) DE COURS

Slides + notes de cours.

Un Power Point synthétisant toute la matière pertinente sera publié après le dernier cours.

11E15-B Identité et compétences numériques

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
30 h	3	Q1	50 points

Titulaire(s)	Murielle Delnoy
Discipline	Sciences et techniques des développements multimédia
Organisation	Groupe

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

L'activité « Identité et compétences numériques » a pour objectif d'outiller l'étudiant.e dans le cadre du référentiel de compétences DigComp européen. Au travers de supports de cours multimédia et interactifs, l'étudiant.e sera confronté à trois domaines-clé de DigComp : Domaine 1 (Information et Données), Domaine 2 (Communication et Collaboration) et Domaine 4 (Protection et Sécurité). En s'appropriant des contenus multiples et en s'appuyant sur des exemples variés, l'étudiant.e sera amené à s'outiller correctement et à concevoir une méthodologie individuelle pour l'identification et le suivi de ses identités et de ses compétences numériques, en lien avec les niveaux de maîtrise visés par le Référentiel DigCom.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Pédagogie active articulant apports théoriques, analyses de cas, exploration guidée d'environnements numériques, travaux pratiques individuels et collaboratifs, réflexion critique sur les usages numériques et activités progressives de recherche et de veille informationnelle.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- Cartographier, analyser et gérer son identité numérique
- Construire et alimenter un système de veille professionnelle
- Mettre en œuvre les savoirs, savoir-faire et attitudes visés par le Référentiel DigComp européen dans les trois domaines abordés lors des séances de cours.

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 2.1 :** Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels.
- **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 3.3 :** Être capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels.
- **Capacité 3.5 :** Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique.

ÉVALUATION

Première session	Travail écrit (100 % des points)
Seconde session	Travail écrit (100 % des points)
Plan B	Pas d'évaluation spécifique en plan B

SUPPORT(S) DE COURS

- Espace de travail collaboratif dédié dans Office 365 Teams, ventilé entre une zone Devoirs, un espace de stockage OneDrive, un Bloc-Notes pour la classe OneNote et une liste de contenus vidéos accessibles en streaming.

- Ordinateur portable de l’étudiant.e.

Fiche générée le 05.11.2026 depuis https://ue.isfsc.be/ue/2026-2027/11E15 · Fiches UE v1.14.0 · 23.09.2026