UE 11E18

Neurosciences et philosophie

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
5	50 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	Delphine Bauloye
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis	Aucun
Objectif de l'UE	Outiller les étudiant.es de clefs de compréhension philosophiques et psychologiques afin de faire des choix plus responsables quand ils/elles utilisent les technologies.
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
11E18-A	Psychologie et digital	30	3	Q1	60 points
11E18-B	Philosophie	20	2	Q1	40 points

11E18-A Psychologie et digital

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
30 h	3	Q1	60 points

Titulaire(s)	Delphine Bauloye
Discipline	Psychologie
Organisation	Plénier

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Nous présentons d'abord les différentes compétences cognitives (perception, attention, mémoire,...). Nous analysons ensuite l'influence du contexte social sur la manière dont une personne va s'engager ou non dans un projet. Enfin, nous présentons la manière dont l'intelligence artificielle est prise en compte actuellement en tant que partenaire de soins psychiques, avec toutes les questions éthiques que cela soulève.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Lors des premiers cours, nous présentons d'abord les concepts théoriques en les illustrant avec des séquences vidéos. Une fois l'ensemble des concepts présentés, les étudiant.es examinent de quelle manière ces concepts sont mobilisés dans différents supports multimédias. Les étudiant.es confrontent ensuite leur perception d'un support à d'autres utilisateur/trices qu'eux afin d'expérimenter que ce qui est clair pour eux n'est sans doute pas toujours compris par leur public cible (découverte de l'importance du test utilisateur/trice).

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Objectifs :

- Mieux comprendre les processus cognitifs ainsi que les facteurs sociaux essentiels à l'être humain afin d'en tenir compte dans la construction d'un projet multimédia
- Favoriser un questionnement sur les relations que l'homme entretient avec ses objets technologiques qui lui "ressemblent" de plus en plus et établir des liens entre l'IA et la santé mentale.

Au terme de cette AA, l'étudiant.e sera capable de :

- comprendre les différents concepts de la psychologie (cognitive, sociale et clinique) et les repérer dans un projet multimédia
- questionner l'utilisation éthique des différentes techniques d'engagement (différence entre UX et Dark pattern)
- tenir compte des particularités de l'être humain pour construire un projet 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)

- **Capacité 1.1 :** Être capable de tenir un discours adapte à la situation et aux interlocuteurs.
- **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.

ÉVALUATION

Première session	Deux travaux à remettre hors session : un premier travail écrit individuel qui consiste à analyser ce qui fait qu'un support multimédia est engageant en s'appuyant sur les concepts vus au cours et un second travail en groupe qui consiste à présenter oralement une séquence test utilisateur et à proposer des améliorations possibles suite à leurs observations.
Seconde session	La demande est la même qu'en première session mais la présentation de groupe devient individuelle.
Plan B	Lecture de deux livres de référence ("Dans le cerveau du gamer" de Célia Hodent - "46 bonnes pratiques en UX Design. Les fondamentaux de la psychologie digitale" de Liv Danthon Lefebvre). Sur base de ces deux livres, réaliser les deux mêmes travaux que les étudiant.es en plan A.

SUPPORT(S) DE COURS

Les supports de cours (slides de présentation, séquences vidéos et glossaire de concepts) sont sur Teams.

11E18-B Philosophie

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	2	Q1	40 points

Titulaire(s)	Arthur Longneaux
Discipline	Philosophie et anthropologie culturelle
Organisation	Plénier

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

L'objectif de ce cours de philosophie est d'initier les étudiants et étudiantes à la problématisation philosophique autour des enjeux techniques et technologiques contemporains. Il s'agit de la sorte de leur permettre de construire une prise de position personnelle et argumentée relativement aux questions théoriques, éthiques et politiques que posent les avancées techniques et technologiques contemporaines, principalement numériques. Diverses thématiques seront ainsi abordées en classe afin de construire progressivement d'une part une compréhension globale des principales tendances contemporaines (techno-optimisme, transhumanisme, révolution industrielle 2.0, etc.), de leurs origines idéologiques et de la vision anthropologique qui les sous-tendent et, d'autre part, une capacité à en comprendre les conséquences politiques (voire géopolitiques) mais aussi éthiques, c'est-à-dire la manière dont l'art de vivre contemporain, notre façon de communiquer, d'entrer en relation avec autrui, de nous comprendre nous-même sont en pleine transformation dans nos sociétés.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Les cours seront organisés autour de ces diverses thématiques, avec une attention particulière portée aux textes ; nous travaillerons ainsi, en classe, tout à la fois des textes de philosophie « classique », de façon à obtenir les concepts essentiels à nos problématisations (démocratie, souveraineté politique, libéralisme, néolibéralisme, éthique, etc.) ainsi que des textes (théories, manifestes, articles) ayant trait directement au déploiement récent des nouvelles technologies dont on nous dit, aujourd'hui, tantôt qu'elles vont conduire l'humanité à sa perte, tantôt nous ouvrir les portes d'un authentique paradis sur terre.

Les textes en question seront transmis aux étudiants et étudiantes avant chaque séance, tandis que le support de cours sera envoyé après chaque séance. La prise de note personnelle est fortement encouragée.

L'évaluation sera double : d'une part, la participation aux cours sera évaluée (10%) à partir d'un travail (en groupe) de lecture et de présentation orale de textes choisis ; d'autre part, il sera demandé à chacun de produire une image mettant en scène l'un ou l'autre concept ou problématique abordés en cours. L'image peut être complètement originale ou bien il peut s'agir d'un détournement. Chaque image devra être accompagnée d'un bref texte expliquant les intentions de l'étudiant (deux pages maximum) et le tout fera l'objet d'une défense orale. Le texte sera évalué (la maîtrise des concepts et théories qu'il mobilise ; 40% de la note finale), tandis que l'oral viendra compléter (50%).

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de : s'inscrire dans une démarche philosophique (lecture de texte, problématisation, discussion argumentée) et d'adopter une position personnelle réfléchie concernant les enjeux qui structurent le milieu professionnel et technique dans lequel il/elle sera amené(e)s à s'inscrire.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 3 :** Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 3.1 :** S'intéresser à la culture contemporaine, à ses créateurs et à ses différents modes d'expression.
- **Capacité 3.5 :** Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique.

ÉVALUATION

Première session	Production d'un travail et défense orale.
Seconde session	Production d'un travail et défense orale.
Plan B	Production d'un travail et défense orale.

SUPPORT(S) DE COURS

Après chaque cours, un support de cours sera transmis aux étudiants et étudiantes.

Le support de cours total = le support transmis, les textes vus en cours, les notes personnelles des étudiants et étudiantes.

Fiche générée le 05.11.2026 depuis https://ue.isfsc.be/ue/2026-2027/11E18 · Fiches UE v1.14.0 · 23.09.2026