UE 13E01

Management

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	Laurence Wilmet
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis	Aucun
Objectif de l'UE	Au terme de cette UE, l'étudiant sera capable de piloter un projet d'écriture multimédia en appliquant une démarche agile, tout en respectant le cadre légal, déontologique et professionnel propre au secteur.
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
13E01-A	Méthodes agiles	20	2	Q1	40 points
13E01-B	Droit et déontologie	30	3	Q1	60 points

13E01-A Méthodes agiles

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

Titulaire(s) : Laurence Wilmet

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Ce cours propose une introduction progressive aux méthodes agiles appliquées à la conduite de projets digitaux (sites web, produits multimédias). Il part des fondamentaux de la gestion de projet et de l'histoire de l'agilité pour aller vers l'appropriation pratique du framework SCRUM, à travers un exercice de découverte suivi d'un approfondissement théorique. L'étudiant y aborde ensuite plusieurs outils de cadrage de projet : le User Story Mapping, pour structurer et prioriser les besoins ; la planification et la budgétisation, pour estimer les ressources et le temps nécessaires à un projet web ; et le Design Thinking, pour ancrer la démarche dans une logique centrée utilisateur. Le cours alterne apports théoriques, exercices pratiques et mises en situation, et se clôture par une séance de synthèse permettant de consolider les acquis.

Le cours s'articule en 7 séances.

Séance 1 - Introduction à l'agilité : Origines, Manifeste, Principes agiles, Méthodes

Séance 2 - Exercice de découverte de SCRUM – Lego4Scrum

En construisant une ville en Lego, les étudiants explorent les différents événements et utilisent les artefacts du cadre de travail SCRUM.

Séance 3 : Théorie SCRUM : cadre de travail, rôles, artefacts, concepts clés

Séance 4 : User Story Mapping : découverte et application à une étude de cas

Séance 5 : Planning & Budget : méthodes et composantes d'un planning et d'un budget de projet digital (site web) et application à une étude de cas

Séance 6 : Design Thinking : Découverte et application de la méthode au travers d'un Wallet Project.

Séance 7 : Théorie Design Thinking et synthèse

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

- Exposé interactif / cours magistral participatif
- Jeu de rôle / simulation
- Apprentissage par la découverte – ludopédagogie (lego)
- Étude de cas / mise en pratique guidée

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- D'expliquer les fondements de l'agilité et les distinguer des approches prédictives de gestion de projet
- De comprendre le cadre de travail SCRUM
- De rédiger des user-stories et de les structurer à l'aide de la technique de user story mapping
- D'établir un planning et un budget pour un projet digital (site web)
- De comprendre le Design Thinking comme outil de conception centré usager

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 4 :** Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 2.1 :** Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels.
- **Capacité 2.6 :** Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.
- **Capacité 4.2 :** Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.
- **Capacité 4.4 :** Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.
- **Capacité 4.5 :** Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.
- **Capacité 4.6 :** Rédiger un cahier des charges.

ÉVALUATION

Première session	Remise d'un planning et d'un budget obligatoire avant l'examen Examen QCM
Seconde session	Remise d'un planning et d'un budget obligatoire avant l'examen Examen QCM
Plan B	Remise d'un planning et d'un budget obligatoire avant l'examen Examen QCM

SUPPORT(S) DE COURS

Syllabus et support powerpoint

13E01-B Droit et déontologie

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

Titulaire(s) Caroline Carpentier

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Le cours vise à permettre aux étudiant·es d'identifier les obligations juridiques et/ou déontologiques applicables en matière de conception et de mise à disposition de sites web et de produits multimedia.

Les thèmes suivants seront plus particulièrement abordés:

- le droit à l'image et la protection des données personnelles (RGPD);
- la propriété intellectuelle (droit d'auteur, marques, bases de données, noms de domaine,…);
- les mentions légales à insérer sur les sites web et produits multimedia;
- la protection des consommateurs et la publicité;
- la régulation des contenus audiovisuels en ligne;
- la déontologie applicable aux usages professionnels du web (Codes de conduite RP et autorégulation journalistique et publicitaire);
- les obligations (notamment de transparence) prévues par l'AI Act.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Les différents thèmes seront abordés au départ de situations concrètes (issues de décisions de jurisprudence, du CSA, du JEP, du CDJ, ainsi que de documents contractuels ou de cas fictifs), dont seront dégagés les principes juridiques et/ou déontologiques applicables.

S'ensuivra une discussion collective sur la manière d'interpréter et d'appliquer ces principes dans d'autres situations. Des liens seront fréquemment établis entre les différentes matières abordées, de même qu'avec l'actualité, de manière à permettre aux étudiant·es d'apprendre à développer une interprétation et une argumentation critiques par rapport aux questions juridiques et déontologiques qui leur sont soumises.

Afin de rendre le cours le plus interactif possible et de les aider à préparer la matière traitée au cours suivant, les étudiant·es seront invité·es chaque semaine à lire et analyser une ou deux décisions de jurisprudence ou avis ou à préparer l'un ou l'autre cas pratiques. Ces travaux ne seront pas évalués. Il leur sera en outre loisible de soumettre également des cas pratiques ou sujets d'actualité à la discussion collective.

Les aspects théoriques seront exposés ex cathedra par l'enseignante, en alternance avec les séances de discussion et d'analyse collectives.

La présence et la participation active des étudiant·es aux cours est vivement souhaitée mais pas obligatoire.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- d'identifier les questions juridiques et/ou déontologiques se posant dans un cas concret;
- d'appliquer les concepts théoriques au cas concret présenté;
- d'énumérer les arguments juridiques et/ou principes déontologiques applicables en faveur des différentes thèses en présence;
- d'analyser et évaluer leur pertinence;
- de justifier la solution retenue en argumentant leurs réponses.

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 3.2 :** Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur.
- **Capacité 3.4 :** Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.

ÉVALUATION

Première session	Examen: • écrit et individuel, en présentiel et à cahier fermé. • composé de cas pratiques à analyser sous la forme de questions (la plupart du temps ouvertes) et sous-questions. Les étudiant.e.s sont évalué.e.s sur leur aptitude à isoler et comprendre les questions juridiques et/ ou déontologiques posées ainsi que sur leur faculté de réflexion et d'argumentation lors de l'application de leurs connaissances théoriques aux cas concrets qui leur sont soumis. La réussite de l'examen suppose l'obtention d'une note égale ou supérieure à 10/20 (addition des notes obtenues pour les différentes questions). • l'utilisation d'outils d'IA générative est strictement interdite lors de l'examen, de même que le recours à tous autres outils, ressources, supports ou documentations que ceux qui seraient mis à disposition par l'enseignante. Elle est en revanche autorisée pour les travaux de préparation des cours, pour autant qu'elle soit explicitement renseignée (en précisant l'outil utilisé et la nature de l'utilisation effectuée) et qu'elle fasse toujours l'objet d'une vérification et d'une appropriation personnelle par l'étudiant·e.
Seconde session	L'examen de seconde session se tiendra selon les mêmes modalités et sera apprécié selon les mêmes critères d'évaluation que l'examen de première session.
Plan B	En cas de circonstances de force majeure, les cours pourront être donnés en visioconférence sur Teams et l'évaluation pourra être effectuée par examen oral (étude de cas avec un temps limité de préparation), également en visioconférence sur Teams.

SUPPORT(S) DE COURS

Syllabus, présentations PowerPoint et documentation disponibles dans les documents partagés sur Teams (équipe 13E01-B)

Fiche générée le 05.11.2026 depuis https://ue.isfsc.be/ue/2026-2027/13E01 · Fiches UE v1.14.0 · 23.09.2026