UE 13E05

Stage 2

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
20	440 h	Q1 & Q2	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'unité d'enseignement Stage 2 vise à accompagner l'étudiant·e dans son intégration progressive au sein d'environnements professionnels du numérique et des métiers de l'Internet et du multimédia. Elle soutient le développement d'une identité professionnelle réflexive ainsi que la mobilisation, en situation authentique, des compétences méthodologiques, relationnelles, techniques et stratégiques acquises au cours de la formation.

À travers les activités préparatoires au stage, le stage d'intégration professionnelle et les démarches de bilan et de valorisation de l'expérience, l'étudiant·e est amené·e à construire un projet professionnel cohérent, à développer sa capacité d'analyse des contextes organisationnels et à renforcer son autonomie dans la conduite de son parcours de formation et d'insertion professionnelle.

L'UE favorise également le développement d'une posture professionnelle fondée sur la collaboration, la responsabilité, la réflexivité et l'adaptation aux évolutions des pratiques, des outils et des environnements de travail du secteur numérique.

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 · 1 activité d'apprentissage

CODE	ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE (AA)	VOL. HORAIRE	ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION
13E05-A	Stage 2	440	20	Q1 & Q2	100 points

13E05-A Stage 2

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
440 h	20	Q1 & Q2	100 points

Titulaire(s) Murielle Delnoy

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Les activités de l'UE Stage 2 se déroulent sur les deux quadrimestres de l'année académique, et comprennent :

Au premier quadrimestre : des travaux pratiques, des exercices évalués, des activités en sous-groupe et des permanences individuelles avec un MFP (maître de formation pratique).

Au deuxième quadrimestre :

Du 25 janvier au 16 avril 2027 – 12 semaines : un stage d'intégration professionnelle encadré par un MFP (enseignant à l'ISFSC) et un professionnel du secteur numérique occupant la fonction de référent de formation pratique (Maître de stage) sur le lieu de stage.

Pour des raisons pédagogiques et organisationnelles, le stage ne débute que si une convention de stage est complétée selon les exigences pédagogiques liées à l'activité Stage 2. Cette convention doit en outre être validée par le référent pédagogique (MFP à l'ISFSC), le/ la professionnel-le qui encadre l'étudiant-e sur le lieu de stage et l'étudiant-e.

Durant le stage, l'étudiant-e reste en contact avec le MFP : première supervision en début de stage et visite de stage. La visite de stage est un moment formel de rencontre entre l'étudiant-e, le référent sur le lieu de stage et le MFP.

A l'issue du stage, un formulaire d'évaluation complété par le référent professionnel est requis (Évaluation du Maître de stage).

Une supervision finale certificative est organisée après la fin du stage, durant laquelle l'étudiant-e présente son bilan de stage au MFP, en respectant les consignes pédagogiques de l'activité Stage 2 (travaux et supports de présentation requis, délais de remise et participation active à l'atelier de bilan de stage).

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

L'UE mobilise des méthodes d'apprentissage articulant préparation, expérimentation, accompagnement et analyse réflexive de l'expérience professionnelle. Les apprentissages s'appuient sur des ateliers pratiques, des travaux individuels et collaboratifs, des activités d'auto-évaluation, des permanences d'accompagnement ainsi que des mises en situation favorisant la construction progressive du projet de formation en stage.

Le stage constitue le principal contexte d'apprentissage de l'UE. Il permet à l'étudiant·e de mobiliser et développer ses compétences dans des situations professionnelles authentiques, en interaction avec les acteurs du secteur. L'accompagnement assuré par le MFP et les échanges avec le référent professionnel favorisent l'intégration des apprentissages, la prise de recul sur les pratiques observées et la progression du projet professionnel.

Les activités de l'UE s'appuient sur différents supports et dispositifs numériques permettant la préparation, le suivi, la formalisation et la valorisation des apprentissages réalisés tout au long du parcours de stage. Elles encouragent une démarche active, réflexive et évolutive de développement professionnel.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

Les acquis d'apprentissage du Stage 2 s'articulent autour des 5 compétences visées dans le cadre des activités avant, pendant et après le stage. L'étudiant·e

- Développera une identité professionnelle affirmée, en se faisant preuve de réflexivité, d'auto-évaluation et d'intégration des valeurs éthiques propres au secteur professionnel visé.
- Sera en mesure de s'intégrer efficacement dans une équipe de professionnels du numérique, de collaborer activement à des projets collectifs en mobilisant des outils et des stratégies adaptés, tout en assurant l'organisation et le suivi des tâches qui lui sont confiées et en s'inscrivant dans une dynamique d'amélioration continue.
- Développera des compétences avancées en conception de projet digital, allant de l'analyse des besoins à la planification, la coordination, la production de contenus et leur évaluation, tout en faisant preuve d'une réflexion éthique et de recul sur les enjeux du secteur où son stage se déroule.

- Maîtrisera la scénarisation multimédia afin de concevoir des contenus pertinents, interactifs et adaptés aux publics cibles et aux différents formats.
- Aura acquis des compétences techniques solides dans divers outils numériques, selon la fonction occupée en tant que stagiaire : développement web, UX/UI design, gestion de contenus et ou production audiovisuelle. Ces savoir-faire développés en contexte professionnel réel devront se traduire par une capacité avérée de produire des contenus, des projets ou des réalisations, puis d'être en mesure de les évaluer avec le recul professionnel requis.

Compétences et capacités évaluées dans le Plan de Formation en stage :

Compétence 1 - Construction de l'identité professionnelle :

▫ Construction de l'identité professionnelle

▫ Réflexivité et auto-évaluation

▫ Valeurs professionnelles et conscience éthique

▫ Communication orale et présentation

▫ Adaptabilité et relations interpersonnelles

▫ Réseautage et présence numérique

▫ Connaissance du secteur professionnel

Compétence 2 - Intégration et collaboration professionnelles :

▫ Intégration dans l'équipe

▫ Collaboration et rôles

▫ Outils et stratégies de travail collaboratif

▫ Contribution aux projets

▫ Organisation et suivi des tâches

▫ Processus itératifs et amélioration continue

Compétence 3 - Conception stratégique et gestion de projet :

▫ Analyse du contexte et des besoins

▫ Planification et conception stratégique de projet

▫ Coordination et mise en œuvre

▫ Évaluation et amélioration continue

▫ Considérations éthiques et réflexivité professionnelle

Compétence 4 - Scénarisation multimédia :

▫ Maîtrise de la scénarisation multimédia

▫ Pertinence des parcours pour les publics cibles

▫ Adaptation aux plateformes et formats

▫ Qualité de l'interactivité et de l'engagement

▫ Production d'expériences utilisateur concrètes et démonstration du savoir-faire en scénarisation

Compétence 5 - Maîtrise technique :

▫ Maîtrise des outils numériques professionnels

▫ Application des compétences techniques en contexte professionnel

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 3 :** Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- **Compétence 6 :** Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 2.6 :** Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.
- **Capacité 3.4 :** Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable.
- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.
- **Capacité 6.1 :** Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.
- **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	L'évaluation des deux activités de l'unité d'enseignement Stage 2 est une évaluation intégrée des acquis d'apprentissages visés par les 5 compétences terminales de l'unité. Elle est construite sur base des éléments formatifs et certificatifs suivants : • La participation aux ateliers de travaux pratiques et aux permanences pour la recherche de stage. • La construction par l'étudiant-e d'un profil professionnel cohérent et complet et d'un projet de formation en stage structuré et pertinent. • La qualité et la remise dans les délais : • des travaux liés aux ateliers pratiques; • de la convention de stage. • La qualité et la mise en œuvre du projet de formation pratique durant le stage, tel que détaillé dans la convention de stage. Le stage de 12 semaines en échec, incomplet ou non presté constitue un motif d'échec non remédiable en deuxième session, pour des raisons pédagogiques et logistiques. • L'évaluation des performances de l'étudiant-e en stage par le MFP et le référent professionnel, lors de la visite de stage. • L'évaluation finale du stage établie par le Maître de stage (référent professionnel sur le lieu de stage) • L'évaluation finale du stage établie par le MFP, sur base de la présentation du bilan de stage par l'étudiant-e.
Seconde session	Seuls les travaux et documents liés aux ateliers pratiques et au bilan de stage sont susceptibles d'être évalués en deuxième session. Ni le stage de 12 semaines ni les activités d'évaluation formative du premier quadrimestre ne sont réorganisables au 3ème quadrimestre. L'évaluation des éléments remédiables en de deuxième session est organisée sous forme de rencontre individuelle avec le MFP, avec remise préalable des travaux en échec et présentation orale par l'étudiant-e du dossier de bilan de stage de deuxième session.
Plan B	Pas d'évaluation spécifique en Plan B pour cette activité

SUPPORT(S) DE COURS

Supports, documents, travaux et consignes de cours en ligne dans l'équipe de cours Teams et dans l'environnement de travail numérique de la formation (gestion des démarches de stage).

Supervisions et permanences organisées par le MFP

Productions et réalisations professionnelles de l'étudiant-e dans le cadre du stage (Application EasyStage)

Convention de stage complétée et validée par les trois parties (Maître de Stage, étudiant-e et MFP)