UE 13E07

Spécialisations digitales

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
17	100 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	Hassane Njimi
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis Aucun

Objectif de l'UE Cette unité d'apprentissage vise à développer la capacité de l'étudiant·e à actualiser, approfondir et adapter ses compétences dans le domaine du digital, en fonction de son profil, de son projet professionnel et de l'évolution des technologies.

À travers un parcours personnalisé de certifications et de spécialisations en design d'interfaces avancé et en intelligence artificielle générative, l'étudiant·e développe son autonomie, sa capacité d'expérimentation et son esprit critique. Il/elle apprend à mobiliser de nouvelles connaissances et technologies dans des contextes professionnels, tout en étant capable de documenter, valoriser et argumenter l'évolution de ses compétences.

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 · 3 activités d'apprentissage

CODE	ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE (AA)	VOL. HORAIRE	ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION
13E07-A	Certifications digitales	20	5	Q1	50 points
13E07-B	Spécialisation en Design d'interfaces avancé	40	6	Q1	50 points
13E07-C	Spécialisation en IA génératives	40	6	Q1	50 points

13E07-A Certifications digitales

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	5	Q1	50 points

Titulaire(s) Hassane Njimi

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

L'activité « Certifications Digitales » vise à permettre à l'étudiant(e) d'identifier son profil et ses besoins propres en termes de mise à niveau de ses compétences et de son expertise professionnelle. Au travers modules regroupés en Certifications à option, l'étudiant(e) doit être en mesure de procéder de manière autonome à l'actualisation et à l'adaptation de ses

connaissances, en fonction de l'évolution des métiers et des technologies dans le secteur digital. L'étudiant doit en outre planifier et structurer la progression de ses apprentissages. Enfin l'étudiant(e) sélectionnera les éléments pertinents illustrant l'évolution de son profil et argumentera l'intégration des connaissances et des compétences acquises à l'issue de la Certification suivie.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

L'étudiant(e) est responsable de la constitution de son programme de certification au sein de ces 4 thématiques, pour autant qu'il / elle respecte le nombre minimal d'heures de formation imposées par l'activité (20 heures de formation). Dispositif d'enseignement : Modules de formation en ligne à la carte. Le suivi individuel et le feedback final sera assuré par l'enseignant responsable de l'activité.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- construire un programme cohérent d'apprentissage au travers d'un module de Certifications digitales ;
- piloter, structurer et réussir (valider) les différents apprentissages proposés dans le module élaboré ;
- sélectionner, présenter et argumenter les compétences et les connaissances acquises à l'issue du module ;
- évaluer et mettre en œuvre l'enrichissement obtenu en termes d'expertise et de profil professionnels.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **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 6.2 :** Être capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur.

ÉVALUATION

Première session	Évaluation individuelle hors session.
Seconde session	Évaluation individuelle hors session.
Plan B	Pas d'évaluation spécifique en plan B.

SUPPORT(S) DE COURS

Le support de cours comprendra des présentations PowerPoint (.ppt) et/ou des documents en ligne.

13E07-B Spécialisation en Design d'interfaces avancé

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
40 h	6	Q1	50 points

Titulaire(s) Remy Florean, Sacha Kocovski

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Pourquoi certaines applis ou sites sont agréables à utiliser… et d'autres pas du tout ? Dans cette option, on explorera ce qui rend une interface vraiment efficace et pensée pour l'utilisateur. On parlera de comportements humains, de perception, de bon sens… mais aussi d'astuces concrètes utilisées par les pros du design : règles d'expérience utilisateur (UX), lois du design d'interface (UI), initiation à la recherche utilisateur (UXR).

Vous apprendrez à repérer les problèmes d'un site, à interroger des utilisateurs, à créer des tests, et à proposer des améliorations. Si vous aimez observer, comprendre les gens et rendre les choses plus claires et accessibles, cette option est pour vous.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

- Approche théorique

- Exercices pratiques individuels et en groupe
- Présentation et critique en direct
- Fil rouge pratique à travers les différentes étapes de design

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

- Comprendre un projet de design dans sa globalité, intégrant les dimensions business, humaines et les contraintes technologiques.
- Mieux comprendre les humains et leurs comportements.
- Mettre en place des méthodes de recherche et de design pour améliorer un projet numérique tout au long de sa durée.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 4 :** Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 4.1 :** Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- **Capacité 4.2 :** Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs.
- **Capacité 4.5 :** Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution.
- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.

ÉVALUATION

Première session	Un QCM d'une vingtaine de question. Un exercice pratique pour la partie 1 : Design de produit Un exercice pratique pour la partie 2 : Recherche utilisateurs
Seconde session	QCM & exercices pratiques.
Plan B	Examen oral.

SUPPORT(S) DE COURS

Slides de présentation et matériel d'exercices.

13E07-C Spécialisation en IA génératives

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
40 h	6	Q1	50 points

Titulaire(s) Benoît Naveau, Pierre Verbiest

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.

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.

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

À l'issue de l'AA, 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.

https://classroom.google.com/c/ODg1MzUyMzExNDcy?cjc=gyoq5p5v

Fiche générée le 05.11.2026 depuis https://ue.isfsc.be/ue/2026-2027/13E07 · Fiches UE v1.14.0 · 23.09.2026