

## RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 2073

Date dépôt /  
modification 03/10/2022

Date validation 20/12/2022

### BACHELIER EN ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	6
SECTEUR	3. Sciences et techniques	DOMAINE D'ÉTUDES	19. Sciences de l'ingénieur et technologie
TYPE	LONG	CYCLE	PREMIER
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	180

#### A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

Les Hautes Écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles dispensent un enseignement supérieur poursuivant une **finalité professionnalisante de haute qualification**, associant étroitement apprentissages pratiques et conceptualisation théorique. Les formations proposées s'effectuent au niveau du bachelier et du master (Décret « Paysage », Chap. II, Art. 4, § 1 et 3) ; elles visent le développement de compétences disciplinaires et transversales correspondant aux niveaux 6 (type court) et 7 (type long) du cadre francophone des certifications de l'enseignement supérieur. Dans la lignée du bachelier de transition, le master professionnalisant offre l'opportunité aux étudiants d'approfondir leur formation et de se spécialiser dans leur domaine.

Les **stages** en milieu professionnel constituent une dimension centrale de la formation dispensée par les Hautes Écoles. Ils permettent le développement progressif et intégrateur des compétences requises par l'exercice du métier, tout en autorisant une réflexion sur la pratique professionnelle. La réalisation du travail de fin d'études (TFE) ou du mémoire, qui trouvent dans les stages des terrains de choix, constitue l'aboutissement d'un parcours de formation valorisant pratique professionnelle et recherche s'y appliquant.

En phase avec la société et inspirées par ses enjeux actuels, les Hautes Écoles constituent des lieux privilégiés d'innovation et de création de savoirs. Elles remplissent cette mission de concert avec les communautés de référence, professionnelles et scientifiques, à partir d'un ancrage régional et dans une visée internationale. Les enseignants des Hautes Écoles, femmes et hommes de terrain aux profils variés, sont ainsi engagés dans des recherches-actions et des recherches appliquées qui constituent, avec l'accompagnement des apprentissages, le cœur de leur métier. Ces recherches nourrissent les formations dispensées et permettent l'émergence de nouveaux espaces de réflexion, de mutualisation de savoirs et d'action.

Sur le plan pédagogique, les Hautes Écoles forment des **praticiens réflexifs**, des professionnels capables d'agir dans des contextes en constante mutation et d'apporter à des problèmes complexes des réponses appropriées, créatives et innovantes. Pour assurer leurs formations, les Hautes Écoles déploient un **accompagnement de proximité** (groupes-classes, apprentissage par les pairs, tutorat, mentorat). Pour ce faire, elles recourent à une pédagogie centrée sur l'étudiant, qui prend pleinement la mesure des changements de paradigmes éducatifs, épistémologiques et socio-économiques de la société postmoderne, en privilégiant l'induction, le dialogue des savoirs de divers types (scientifiques, expérientiels, techniques), la discussion critique, la contextualisation des objets de savoir.

Les Hautes Écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles, mobilisées chacune autour de leur projet pédagogique, social et culturel qui caractérise leur identité propre, assurent enfin une mission éducative essentielle : former non seulement des professionnels innovants, créateurs, capables de faire face à la complexité et à la spécificité de leur environnement, mais aussi des **citoyens engagés et responsables**, soucieux de la collectivité et de son bien-être. C'est pourquoi les Hautes Écoles valorisent, outre le développement de compétences professionnelles, l'acquisition de **compétences transversales**, de nature organisationnelle, relationnelle, communicationnelle et réflexive.

## **B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION**

L'objectif du Bachelier de transition en Architecture Transmédia est de faire construire aux étudiants les outils théoriques, méthodologiques et techniques nécessaires pour augmenter leur pouvoir d'intervention dans les mondes techniques, numériques, médiatiques et informationnels contemporains. Il s'agit aussi de les outiller en vue d'assurer leur transition vers le Master en Architecture Transmédia, au sein duquel ils seront amenés à se professionnaliser dans le domaine en tant que techniciens réflexifs et gestionnaires de projet.

Le transmédia est devenu, aujourd'hui, une méthode innovante de création de contenus médiatiques et numériques employée dans une variété de contextes (divertissement, commercial, pédagogique, etc.). À l'instar de franchises à succès comme *Pokémon*, *Star Wars*, l'univers de Mario ou celui de Marvel, son principe consiste à déployer du contenu sur différents canaux de communication virtuels ou réels (jeu vidéo, film, jeu de plateau, spot publicitaire, podcast, etc.), en vue de créer une expérience unifiée et cohérente, fédératrice et communautaire, dans des univers partagés. Cette méthode est également employée par les professionnels du marketing ou du monde éducatif pour imaginer de nouveaux formats pour communiquer de l'information et engager les utilisateurs. Ce faisant, la production et la communication transmédia nécessitent une compréhension et une maîtrise raffinées des outils techniques qui permettent de produire et d'explorer ces univers, où chaque média offre des expériences plurielles à travers des dispositifs variés mais toujours interreliés.

Les fondements du programme reposent sur :

- » Une éducation technique et artistique, critique et citoyenne aux médias et au numérique (tant les objets que les pratiques qui gravitent autour) ;
- » L'ambition de former des techniciens réflexifs, des artistes et des gestionnaires de projets transmédia capables de s'émanciper en toute autonomie dans le domaine professionnel du numérique et des médias ;
- » L'ambition de se saisir des opportunités et des forces de l'innovation technique contemporaine pour former des acteurs de talent locaux, capables de façonner le monde de demain.

En outre, le programme du Bachelier de transition en Architecture Transmédia a été construit sur deux piliers : une logique spiralaire et une dynamique itérative.

Au fil des trois années du bachelier de transition (dynamique verticale) ou au sein d'une même année (dynamique horizontale), les contenus pédagogiques s'approfondissent, se complètent et se complexifient : les étudiants sont ainsi invités à construire et à reconstruire de nouveaux apprentissages à partir des ressources qu'ils ont déjà cultivées. Le développement de leurs compétences s'inscrit dès lors dans un processus continu et non linéaire : chaque spire – c'est-à-dire chaque cours – permet de travailler autour de problématiques spécifiques qui se raffinent tout au long du cursus et mobilise des ressources théoriques et méthodologiques acquises dans d'autres spires.

Plus les étudiants progressent dans le Bachelier, plus leur projet personnel s'amplifie et se professionnalise en vue d'assurer la transition vers un Master en Architecture Transmédia. À cet effet, la progression et l'extension des spires sont pensées dans une logique d'amplification et de diversification.

Le premier quadrimestre de chaque bloc du Bachelier est orienté sur la construction des connaissances théoriques (pôle « se nourrir ») et des outils méthodologiques (pôle « s'outiller »). Le deuxième quadrimestre est, quant à lui, orienté sur la problématisation des connaissances et des outils (pôle « phosphorer ») et sur des tâches d'analyse – d'objets et de publics – et de production (pôle « pratiquer »). Les itérations entre ces pôles conduisent les étudiants à développer une pratique réflexive qui encourage l'appropriation créative, critique et personnelle des contenus enseignés et des outils numériques mobilisés, notamment par le prisme d'une variété de projets.

Des stages, des activités de recherche, des ateliers de création et des parcours culturels invitent les étudiants à explorer le monde extérieur à la Haute École et à partir à la rencontre des objets, des publics, des acteurs et des industries qui façonnent le paysage transmédiatique. La dynamique itérative du Bachelier vise à cet effet à assurer la cohérence de son programme et la pertinence de ses contenus avec la réalité du terrain.

Ces deux piliers contribuent à l'ambition de ce programme de former les étudiants à une variété de métiers du domaine numérique et, plus spécifiquement, transmédiatique. Ainsi, chacun pourra se développer en vue de devenir technicien transmédia, médiateur culturel, chef de projet, community manager, game designer, narrative designer, technicien UX, chercheur dans le domaine du numérique, artiste, scénariste,

sound designer, responsable de communication, etc. Ces horizons professionnels correspondent à autant de nouveaux métiers émergents dont l'expertise est souvent sollicitée mais où la main-d'œuvre et les esprits créatifs manquent encore, faute de formation existante. Le Bachelier de transition en Architecture Transmédia répond ainsi à un besoin social et économique de contribuer au développement local de l'innovation, en apportant les fondamentaux nécessaires à un Master en Architecture Transmédia.

La formation du Bloc 1 est commune à tous les étudiants et permet à ces derniers de construire un projet d'orientation, au terme duquel ils choisiront entre 3 options : le storytelling, la conception de médias interactifs ou le game design, qui correspondent à trois cheminements centraux dans la culture transmédia. Les Blocs 2 et 3 proposent une formation commune et une spécialisation de domaine selon l'option choisie (l'étudiant conserve la même option en Bloc 2 et en Bloc 3, qu'il peut poursuivre dans le Master en Architecture Transmédia).

L'évaluation de chaque unité d'enseignement est organisée de manière intégrée afin d'assurer la transversalité des contenus du programme.

En termes de contenus, le Bachelier de transition ouvre une voie royale aux étudiants vers le Master en Architecture Transmédia : non seulement il les initie à la recherche et les équipe en ressources théoriques, en outils techniques et en méthodes déjà avancées, mais il traverse aussi une variété de thèmes au cœur de la culture numérique et transmédiatique : la théorie des médias, du transmédia et de l'interactivité, les métiers du domaine, les pratiques des utilisateurs, les industries créatives et culturelles, des fondamentaux en gestion de projet, en communication et en marketing, etc.

Dans le même esprit, un stage – dont la préparation s'enracine dans le Bloc 1 – est organisé au Bloc 3 pour assurer la transition vers le Master en Architecture Transmédia, tout en amorçant la professionnalisation du parcours des étudiants. La transition vers le Master vise, en effet, à capitaliser sur le stage de l'étudiant et sur les outils qu'il a construits durant le Bachelier, en vue de contribuer à son projet de professionnalisation et à son projet de fin de cycle.

## **C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION**

### **1. Mobiliser des outils théoriques et méthodologiques interdisciplinaires pour enrichir sa culture numérique et pour appréhender les œuvres transmédiatiques ainsi que les pratiques culturelles et les industries qui y sont associées.**

- » Développer des connaissances théoriques et un regard réflexif sur les médias, en variant leurs approches historiques (histoire des objets, des publics, des pratiques, des industries, etc.) et les outils conceptuels pour les analyser, issus de plusieurs domaines disciplinaires (arts, information et communication, littérature, sociologie, anthropologie, technologie, etc.).
- » Définir le transmédia et le problématiser à partir des concepts qui fondent sa culture (culture de la convergence, culture participative, intelligence collective, communautés de pratique, démocratisation numérique, fonction transmédiatique, stratégies-tactiques, notion d'auteur, etc.), ce dans une variété de contextes (divertissement, éducation, politique, etc.).
- » Comprendre, dans une perspective historique et transmédiatique, comment les médias s'imbriquent dans une logique expansive où leurs effets se combinent, s'influencent et s'infléchissent, et comment les industries et les publics interagissent dans ces processus.
- » Définir la notion de média et d'interactivité à l'aune des pratiques médiatiques contemporaines (dont celles en lien avec le domaine XR) et du panorama des nouveaux formats interactifs.
- » Situer un média dans un écosystème transmédiatique et décoder les logiques de fonctionnement de ce dernier (architecture transmédia, représentations du réel, structures interactives, types d'interactivité, place du public, statut des auteurs, etc.).
- » Comprendre le fonctionnement générique des réseaux sociaux et le flux d'information qui les traverse.
- » Envisager l'histoire de l'art (numérique), ses acteurs ses œuvres et les médias qui les portent à travers les procédés créatifs qui réactualisent le patrimoine culturel dans la culture contemporaine (ces procédés étant étudiés à travers le prisme d'une variété d'outils conceptuels : mémoire culturelle, migration des motifs culturels, modèle et hypertextualité, copie, métissage, appropriation, détournement, etc.).

- » Problématiser et caractériser la création dans le champ des industries et du numérique (mainstream, culture de masse, contre-culture, culture fan, etc.) et saisir son rôle dans les mutations de la société.
- » Connaître les grandes techniques de réalisation d'images, envisager les modes de représentation visuelle des éléments de communication et de culture d'une franchise transmédiatique, maîtriser les fondamentaux théoriques en sémiologie de l'image et en décoder les langages.
- » Connaître le panorama des genres et univers fictionnels, conceptualiser et concevoir un univers narratif (sa carte, son lore, ses personnages, ses intrigues) inscrit dans une architecture transmédia.
- » Enrichir sa culture dans le domaine des arts du spectacle, connaître les acteurs, les métiers et les dispositifs de l'événementiel culturel et caractériser les modes de rencontre entre un public et une création artistique.
- » Connaître et comprendre la théorie des organisations ainsi que leurs techniques et stratégies pour communiquer avec leurs publics, promouvoir leur image et renforcer l'engagement.
- » Connaître les fondamentaux de l'entrepreneuriat, les méthodes et les techniques de management en entreprise ; maîtriser le concept de propriété intellectuelle en fonction des contextes où il s'applique.

## **2. Développer et mobiliser une méthodologie de veille dans le domaine du transmédia et s'inscrire, face aux enjeux contemporains des industries culturelles, numériques et créatives, dans une démarche réflexive de recherche-crédation.**

- » Décoder, au sein d'un groupement de franchises, les logiques de construction, d'évolution, de diffusion, d'extension, de droits d'exploitation, de consommation des franchises transmédiatiques à partir de différentes perspectives (historique, artistique, sociale, technique, économique, politique, etc.).
- » Comprendre et décoder les stratégies des industries et des publics dans la (co)création et la consommation de franchises transmédiatiques, ainsi que les liens qui les unissent (approches sociologique et anthropologique).
- » Saisir les mutations et les stratégies économiques et concurrentielles des industries créatives, ainsi que leurs modes d'extension médiatique et leurs rapports à la culture.
- » Explorer et comprendre les différents devis de recherche pertinents dans le domaine du transmédia (recherche-design, recherche-crédation, ethnographie, étude de cas, études de marché, questionnaire, etc.).
- » Rédiger un rapport de veille dans le domaine du transmédia à partir d'une problématique choisie.
- » Connaître et mobiliser une variété de dispositifs d'enquêtes pour identifier ses publics, leurs caractéristiques, leurs insights, leurs pratiques et leurs attentes.
- » Comprendre et problématiser l'expérience esthétique, envisager le circuit récit-dispositif-émotion et développer des stratégies pour attiser des émotions chez un utilisateur.
- » Élaborer une recherche documentaire et graphique méthodique sur un thème pour s'inspirer et concevoir un univers, une atmosphère, des personnages, des créatures ou des objets.
- » Analyser des pratiques de production et de réception, rechercher et mobiliser des techniques de communication pour favoriser la rencontre entre des publics et des objets de culture.
- » Résoudre des problèmes de dissonance ludo-narrative et assurer la cohérence entre le récit et le design d'un média ludique.
- » Connaître les tendances actuelles du paysage transmédiatique, se tenir au courant de l'innovation dans le domaine et comprendre les principes et les logiques de son système économique.
- » Maîtriser la théorie de la conception de jeu et l'exploiter pour prototyper des concepts de jeu.
- » Découvrir des méthodes de conception et d'évaluation de l'expérience utilisateur et sélectionner celles qui sont les plus pertinentes à un projet.
- » S'inscrire dans une démarche créative en fabriquant, en évaluant et en régulant en équipe des dispositifs ludiques selon des contraintes temporelles et matérielles.

### **3. Concevoir, sur les plans technique, artistique et culturel, des dispositifs médiatiques (numériques ou hybrides) centrés sur l'utilisateur et les contextes d'utilisation des nouveaux médias, et les intégrer dans une architecture transmédia.**

- » Pratiquer le design au service de l'innovation et scénariser le futur par l'artéfact, l'expérience ou le service pour envisager des problématiques contemporaines.
- » Exploiter des techniques de prototypage ainsi que des outils conceptuels, méthodologiques et techniques pour concevoir des projets transmédiatiques qui répondent à des demandes ciblées ou à des problèmes à résoudre.
- » Exploiter une variété d'outils conceptuels, méthodologiques et techniques pour prototyper, en groupe, un dispositif transmédiatique dans le cadre d'un hackathon.
- » Maîtriser des outils techniques en vue de développer un projet transmédia.
- » Décoder et concevoir des environnements graphiques qui invitent l'utilisateur à s'y construire des récits.
- » Connaître et exploiter les langages et techniques de la photographie et du montage vidéo.
- » Concevoir des objets 3D en temps réel et des dispositifs XR.
- » Prototyper un dispositif de narration interactive en mobilisant les outils du narrative design.
- » Comprendre les principes de l'immersion dans les expériences culturelles et prototyper un dispositif narratif muséal en 360°.
- » Prototyper une expérience dans la ville à l'aide des outils XR pour conduire l'utilisateur à (s')interroger (sur) son espace urbain et sa culture.
- » Concevoir via une solution logicielle une fiction interactive en utilisant une architecture narrative qui évolue en fonction des choix de l'utilisateur.
- » Comprendre les fondamentaux théoriques du sound design et appréhender les outils techniques et créatifs de conception sonore.
- » Sonoriser un environnement graphique interactif en vue de favoriser l'immersion de l'utilisateur.
- » Comprendre les fondamentaux de la programmation orientée objet et s'initier à la conception d'objets et dispositifs interactifs.
- » Concevoir des environnements (pervasifs) scénographiés en réalité virtuelle pour enrichir les arts du spectacle.
- » S'initier à l'intelligence artificielle et exploiter son potentiel dans un dispositif numérique.
- » Connaître les modèles basiques en game design et prototyper un dispositif ludique.
- » Prototyper des jeux de société et/ou des jeux de rôle.
- » S'initier aux principes du level design en concevant un environnement ludique physique.

### **4. Communiquer, partager, (faire) vivre des expériences culturelles dans les mondes numériques et technologiques.**

- » Mener une étude de marché et mobiliser des stratégies de communication et de marketing pour fabriquer du lien entre un produit et un public.
- » Renforcer les techniques de communication en data visualisation sur les réseaux sociaux en mettant en récit des données récoltées.
- » Développer des techniques de communication interpersonnelle entre individus et groupes de cultures différentes ; (se) sensibiliser aux enjeux de l'inclusion des minorités dans les systèmes médiatiques ; comprendre la conduite des individus en société.
- » Comprendre et analyser l'émergence et les systèmes de fonctionnement d'une communauté de pratique et développer des techniques de communication pour en devenir acteur, les modérer, les animer.
- » Rendre compte de sa rencontre avec des œuvres culturelles, artistiques et numériques ; nourrir son rapport aux objets culturels en mobilisant les outils de sa formation.
- » Mobiliser des techniques de communication transmédia pour optimiser la réception du public avec des œuvres culturelles numériques.
- » Maîtriser le champ lexical anglophone du domaine transmédia et discuter en anglais avec un pair d'une expérience transmédiatique.
- » S'exprimer en anglais en contexte professionnel : présentation personnelle, pitching, entretien, présentation au public, argumentation, etc.

- » Maitriser et pratiquer en français et en anglais les outils et techniques de communication interne et externe en milieu professionnel.
- » Améliorer son expression écrite et raffiner ses capacités à argumenter en français.
- » Développer des pratiques rédactionnelles et des stratégies d'écriture structurées adaptées aux internautes, aux médias et à l'optimisation du référencement.

**5. Construire son identité professionnelle dans le champ du transmédia et des industries créatives, numériques et culturelles.**

- » Maitriser et exploiter les outils en gestion de projet (conception, évaluation, régulation, promotion) et, plus spécifiquement, en gestion de projet transmédia (ainsi qu'en gestion du travail en équipe), en vue de concevoir et de réaliser un projet caritatif et/ou de promotion d'accès à la culture.
- » Découvrir les métiers du transmédia et ses domaines de recherche.
- » Découvrir les environnements de travail, les outils et les techniques employés par les acteurs du transmédia.
- » Découvrir les métiers du domaine XR et ses domaines de recherche.
- » Élaborer un dossier d'identité professionnelle.
- » Prendre part à un projet et intégrer une équipe dans le milieu professionnel du transmédia ; analyser et rendre compte de son expérience professionnelle pour nourrir son projet d'orientation.