

# RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 047

Date dépôt

Date validation 05/06/2018

## BACHELIER EN ECRITURE MULTIMEDIA

FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	6
SECTEUR	1° Sciences humaines et sociales	DOMAINE D'ÉTUDES	5° Information et communication
TYPE	COURT	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**

Le bachelier en écriture multimédia organisé par l'enseignement supérieur de type court correspond au niveau 6 du Cadre européen de certification.

Le bachelier en écriture multimédia conçoit et élabore des productions multimédias ou fait la liaison entre les fournisseurs de contenus, les informaticiens, les techniciens et les artistes qui participent à l'élaboration de ces produits. Il tient compte de la rapidité d'évolution du secteur concerné.

Les articulations constantes entre création et réflexion, engagement et prise de distance, permettent au bachelier de participer à l'invention du multimédia de demain.

Il fait partie de l'équipe de conception et maintenance de sites web et de produits multimédias en général.

Les fréquentes accélérations et/ou mutations de l'environnement technologique lui imposent d'être constamment en veille tout en développant l'esprit critique nécessaire à l'appréhension de la nouveauté.

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

### **1 Etablir une communication professionnelle**

- Etre capable de tenir un discours adapté à la situation et aux interlocuteurs
- Maîtriser la langue française écrite et orale
- Comprendre et utiliser au moins une langue étrangère (dont l'anglais)
- Exploiter les modes de signification des textes, des images, des sons et de l'interactivité dans la communication

### **2 Interagir avec son milieu professionnel**

- Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels
- Etre capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences
- Etablir et respecter des conventions et des consignes
- 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
- Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia
- Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive
- Disposer d'une culture numérique basée sur un usage expert et critique des TIC et être capable de passer d'un environnement technologique à un autre

### **3 Inscire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable**

- S'intéresser à la culture contemporaine, à ses créateurs et à ses différents modes d'expression
- Connaître et appliquer le cadre légal, déontologique et éthique du secteur
- Etre capable de s'auto-évaluer en fonction de ses objectifs professionnels et personnels
- Devenir un professionnel réflexif, autonome et responsable
- Analyser une situation en tenant compte de son contexte social, culturel et technologique

### **4 Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité**

- Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- Comprendre, analyser et intégrer la demande des différents acteurs
- Articuler les savoirs de manière transdisciplinaire en prenant en compte les multiples paramètres d'un projet : sociologique, psychologique, juridique, économique, culturel, communicationnel, technologique...
- Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes
- Diagnostiquer un problème, le communiquer et, le cas échéant, y apporter une solution
- Rédiger un cahier des charges

## **5 Concevoir des scénarios multimédia interactifs**

- Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée
- Décliner un contenu en plusieurs scénarios et supports
- Maîtriser les langages et l'écriture spécifique des médias contemporains : infographisme, photographie, son, vidéo, animation y compris la 3D

## **6 Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs**

- Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande
- Etre capable de discerner les moments où il faut s'adapter aux évolutions technologiques du secteur
- Maîtriser les technologies informatiques inhérentes à la création multimédia (raisonnement logique, techniques du traitement de l'information, techniques de stockage de l'information, programmation, authoring, interface homme-machine)
- 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)