



BACHELIER EN ÉCRITURE MULTIMÉDIA

**Vous êtes
curieux, créatif
et intéressé par la
communication
digitale ?**

LE MÉTIER

Le Bachelier en Ecriture multimédia est un professionnel du storytelling capable de concevoir et d'adapter des contenus sur des supports numériques interactifs, grâce à sa connaissance des outils et techniques spécifiques (programmation informatique, infographie, audiovisuel...).

LA FORMATION

La formation propose de très nombreuses heures d'immersion en entreprise, de conférences, de séminaires et de workshops animés par des professionnels renommés.

Les étudiantes et les étudiants ont également à disposition des outils de développement numériques professionnels, gratuitement, pour toute la durée de leurs études (clé d'activation Creative Suite Adobe, laboratoires Mac et PC, casques VR, imprimantes 3D, tablettes Android et Apple, tablettes graphiques, ...). ■



BACHELIER EN ÉCRITURE MULTIMÉDIA

Bloc : 1*

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT	CRÉDITS	HEURES	PÉRIODE
ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE			
Activités d'intégration professionnelle, stage	6		Q2
Stages, visites et séminaires		90	
Analyse de l'écriture littéraire	2		Q1
Analyse de l'écriture littéraire		30	
Création d'interfaces graphiques	4		Q2
Mise en page interactive		30	
Typographie et mise en page		15	
Développement Multimédia 1	2		Q2
Introduction à la programmation créative		30	
Développement web I	6		Annuel
Introduction à la programmation côté client		30	
Introduction aux documents hypertextes et multimédias		45	
Écriture multimédia	6		Q1
Méthodologie de l'écriture de scénarios multimédias		15	
Méthodologie de l'écriture par l'image, le son, l'animation		30	
UX design		15	
Langue étrangère	3		Annuel
Anglais		60	
Notations de références bibliographiques	1		Q2
Notations de références bibliographiques		15	
Philosophie et esthétique	5		Q1
Éléments d'esthétique et approche de l'oeuvre d'art		30	
Philosophie et anthropologie culturelle		30	
Photographie	4		Q1
Atelier photo		30	
La photographie: notions de base		15	
Programmation	5		Q1
Logique de programmation		15	
Logique de programmation (laboratoire)		30	
Technique d'expression	3		Q1
Expression écrite		45	
Techniques audiovisuelles	4		Q2
Atelier de techniques audiovisuelles		30	
Techniques et pratiques audiovisuelles: notions de base		15	
Techniques graphiques	3		Q1
Design graphique		15	
Retouche d'images numériques et photomontage		30	
TIC et média	3		Q2
Communication et société en réseaux		30	
Média et TIC		15	
TIC et société	3		Q2
Psychologie sociale et cognitive		45	
Sociologie de la communication et des médias		30	
TOTAL	60	810	

Bloc : 2*

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT		CRÉDITS	HEURES	PÉRIODE
	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE			
Composing et 3D		2		Q2
	Introduction au composing et à la 3D		30	
Création multimédia		8		Q1
	Edition numérique		30	
	Interfaces interactives animées (laboratoire)		30	
	Psychologie appliquée à l'écriture multimédia		15	
Développement multimédia II		3		Q1
	Introduction à la création d'applications multimédia		30	
Développement web II		9		Annuel
	Approche de la programmation côté serveur		60	
	Bibliothèques et outils de programmation côté client		30	
	Systèmes de gestion de bases de données		30	
Economie		2		Q1
	Economie de l'entreprise, étude de marchés, plan d'affaires, marketing		30	
Écriture multimédia		5		Q1
	Méthodologie de l'écriture de scénarios multimédias		15	
	Méthodologie de l'écriture par l'image, le son, l'animation		30	
Langues étrangères		3		Annuel
	Anglais		60	
Réseaux		3		Q2
	Introduction aux réseaux d'ordinateurs		30	
Sémiologie		2		Q2
	Sémiologie des médias numériques interactifs		30	
Stage		10		Q2
	Stage, supervision		210	
Technique d'expression		3		Q1
	Expression écrite		30	
Techniques audiovisuelles - La vidéo		4		Q1
	La vidéo		30	
	Montage et traitement vidéo et animation		30	
Techniques audiovisuelles - Le son		4		Q1
	Montage et traitement du son		15	
	Montage et traitement du son (laboratoire)		30	
Veille numérique		2		Q2
	Veille stratégique		15	
TOTAL		60	810	

Bloc : 3*

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT		CRÉDITS	HEURES	PÉRIODE
	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE			
Atelier		8		Q2
	Atelier de développement multimédia		120	
Développement multimédia III		5		Q1
	Création d'applications interactives		45	
	Méthodologie de la narration interactive		15	
Développement web III		6		Q1
	Interfaces de programmation d'applications (APIs)		15	
	Techniques de développement d'applications web et mobiles		60	
Droit et gestion		3		Q1
	Droit et déontologie		30	
	Notions de gestion financière et comptable		15	
Image 3D		4		Q1
	Images de synthèse 3D		45	
	Images de synthèse 3D (laboratoire)		30	
Langues étrangères		4		Q1
	Anglais		60	
Stage		11		Q2
	Stage, supervision (NR)		300	
Techniques audiovisuelles		4		Q1
	Montage et traitement du son		15	
	Montage et traitement du son (laboratoire)		15	
	Traitement vidéo et composing		30	
T.F.E.		15		Annuel
	Séminaire d'accompagnement TFE		15	
	TFE		0	
TOTAL		60	810	

DROIT D'INSCRIPTION

Pour l'année académique 2023-2024, le minerval s'élève, pour les études de niveau Bachelier, à :

- **175,01 €** en 1^{er} bloc et en 2^e bloc (par année académique)
- **227,24 €** en 3^e bloc

Particularités qui modifient ce droit d'inscription :

- Statut d'étudiant de condition modeste :
 - **64,01 €** en 1^{er} et en 2^e bloc
 - **116,23 €** en 3^e bloc
- Bénéficiaire d'une allocation d'études :
 - **0 €**
- Originaire d'un pays hors Union européenne :
 - Droit d'inscription spécifique et supplémentaire de **992 €** par bloc

FRAIS SPÉCIFIQUES

Des frais spécifiques sont ajoutés au montant du minerval. Seul le montant relatif aux activités doit être payé. Concernant le matériel, vous pouvez l'acquérir par vos propres moyens ou auprès de la HEPL.

- **Bloc 2** : activités, 30 €
- **Bloc 3** : activités, 30 €

CONTACT

HAUTE ÉCOLE DE LA PROVINCE DE LIÈGE

DÉPARTEMENT SCIENCES SOCIALES ET COMMUNICATION

+32 (0)4 279 55 02

soc.secretariat@hepl.be

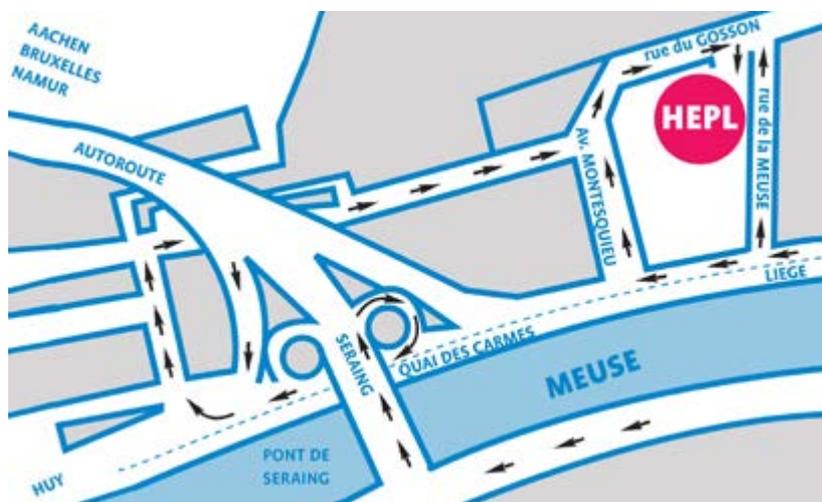
ADRESSE

BACHELIER EN ÉCRITURE MULTIMÉDIA

Haute École de la Province de Liège

Avenue Montesquieu, 6

4101 Jemeppe-sur-Meuse



BACHELIER
EN ÉCRITURE MULTIMÉDIA



D'autres informations vous attendent sur notre site Internet : www.hepl.be