

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 31 Infographie : web 3			
Code	ARPB3B31WEB	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be) Jean-François DELVIN (jean-francois.delvin@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique du baccalauréat en Publicité. Elle vise le développement et approfondissement des acquis techniques des 2 premiers blocs.

Le cours de ce 3e bloc est davantage tourné vers la publicité en ligne sous ses différentes formes (bannering, sites sociaux, web apps, e-commerce, campagnes virales, etc) tout en accordant toujours une large part à la conception et au web design.

Une initiation aux techniques de base et à la logique de travail des professionnels de l'audiovisuel vient compléter l'UE.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Acquis d'apprentissage visés

A l'issue de l'UE, l'étudiant sera capable de

- Concevoir et réaliser des campagnes «on line» créatives (banners, réseaux sociaux, sites, web apps, etc)
- Maîtriser les possibilités techniques de la publicité en ligne en fonction des nombreuses contraintes liées à ces formats particuliers.
- Concevoir et réaliser des sites web professionnels, graphiques, intuitifs, ergonomiques et interactifs.
- Concevoir un habillage sonore cohérent pour un spot publicitaire, un site web ou un autre support
- Réaliser un spot publicitaire en tenant compte des contraintes et des possibilités techniques
- Diriger un réalisateur audio ou vidéo en connaissance de cause ;
- Choisir le bon format de fichier audio ou vidéo en fonction de son utilisation.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend les activités d'apprentissage suivantes :

ARPB3B31WEBA	Conception et réalisation de sites internet	48 h / 3 C
ARPB3B31WEBB	Réalisation audio-visuelle	24 h / 2 C

Les descriptions détaillées des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

4. Modalités d'évaluation

Les 50 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB3B31WEBA	Conception et réalisation de sites internet	30
ARPB3B31WEBB	Réalisation audio-visuelle	20

Les formes d'évaluation et les dispositions complémentaires particulières des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

Dispositions complémentaires relatives à l'UE

La présence aux cours est obligatoire.

La présence lors des remises de travaux est obligatoire.

Si un étudiant obtient moins de 8/20 à une activité d'apprentissage de l'UE, cette cote devient celle de l'UE.

Pendant le quadrimestre, le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

Toutes les étapes du travail journalier (concept , cahier des charges, moodboard, wireframes,...) sont prises en compte dans l'évaluation. Elles sont aussi importantes que le résultat final.

Les points des travaux rendus sans suivi en classe seront plafonnés à 12/20 (24/40) dans le meilleur des cas.

Référence au REE

Toute modification éventuelle en cours d'année ne peut se faire qu'exceptionnellement et en accord avec le Directeur de Catégorie ou son délégué et notifiée par écrit aux étudiants (article 10 du Règlement des études).

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Conception et réalisation de sites internet			
Code	2_ARPB3B31WEBA	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be)		
Coefficient de pondération	30		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Développement et approfondissement des acquis techniques des blocs 1 et 2.

Le contenu de ce 3e bloc est davantage tourné vers la publicité en ligne sous ses différentes forme (bannering, sites sociaux, web apps, e-commerce, etc).

Objectifs / Acquis d'apprentissage

A l'issue de l'UE, l'étudiant sera capable de :

- Concevoir et réaliser des campagnes «on line» créatives (banners, réseaux sociaux, sites, web apps, etc)
- Maîtriser les possibilités techniques de la publicité en ligne en fonction des nombreuses contraintes liées à ces formats particuliers.
- Concevoir et réaliser des sites web professionnels, graphiques, intuitifs, ergonomiques et interactifs.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

En collaboration avec d'autres activités ou UE, conception et réalisation de campagnes online (sites, pages Facebook, newsletters, etc) et de sites commerciaux (e-shop). Amélioration constante du portfolio en ligne.

Démarches d'apprentissage

Expositive, interrogative et active : exposé et explications en classe, applications de la théorie par des exercices pratiques, interaction avec d'autres cours (conception), découvertes et travaux personnels lors d'exercices de créations. Ateliers.

Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluation continue et soutien lors des exercices réalisés en cours.

Ouvrages de référence

Personnelles :

Expériences professionnelles de terrain en entreprise et en freelance

Bibliographiques :

Olivier Hennebelle, "HTML5, CSS3 et JavaScript", 2012, Editions Eni Eds
 Luc Van Lancker, "HTML5 et CSS3, Maîtrisez les standards des applications web", 2011 Editions Eni Eds
 Ethan Marcotte, "Responsive web design : smartphone, tablette ou Mac-PC", 2011, Editions Eyrolles
 Jérémy Keith, "HTML5 pour les web designers", 2010, Editions Eyrolles
 Dan Cederholm, "CSS3 pour les Web Designers", 2011, Editions Eyrolles
 Jean Engels, "HTML5 et CSS3, Cours et exercices", 2012, Editions Eyrolles
 Mathieu Nebra, "Réussir son site Web avec XHTML et CSS", 2010, Editions Eyrolles

Sitographiques :

www.w3.org
 siteduzero.com
 alsacreations.com
 commentcamarche.net
 www.creation-du-web.com
 css-faciles.com
 webdesignerdépot.com
 smashingmagazine.com
 CSSZenGarden.com
 webdesignerwall

Nombreux autres sites renseignés lors des cours

Supports

- Labos informatiques équipés d'ordinateurs, de logiciels et de connexions adéquates
- Chaque étudiant dispose de sa session personnelle, l'enseignant dispose d'un rétroprojecteur
- Syllabus interactif disponible du ClarolineLabos équipés d'iMac, de la CreativeSuite d'Adobe, de connexions (Wifi et Ethernet), d'accès à Internet
- Syllabus (PDF)
- Fiches techniques (PDF), boîte à outils, WebApps, etc

4. Modalités d'évaluation

Principe

Il s'agit d'un cours à évaluation continue. Les exercices sont donc travaillés en classe et évalués au fur et à mesure de la réalisation jusqu'à la remise d'un document final qui est noté.

Un travail plus conséquent est demandé en fin de cursus, lui aussi commencé au cours, et sanctionné à raison de 40% du total des points.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Trv	60				
Période d'évaluation	Trv	40			Trv	40

Trv = Travaux

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 30

Dispositions complémentaires

La présence aux cours est obligatoire.

La présence lors des remises de travaux est obligatoire.

Si un étudiant obtient moins de 8/20 à une activité d'apprentissage de l'UE, cette cote devient celle de l'UE.

Pendant le quadrimestre, le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

Référence au REE

Toute modification éventuelle en cours d'année ne peut se faire qu'exceptionnellement et en accord avec le Directeur de Catégorie ou son délégué et notifiée par écrit aux étudiants (article 10 du Règlement des études).

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Réalisation audio-visuelle			
Code	2_ARPB3B31WEBB	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Jean-François DELVIN (jean-francois.delvin@helha.be)		
Coefficient de pondération		20	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Initiation aux techniques de base et à la logique de travail des professionnels de l'audiovisuel.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

L'étudiant sera capable de :

- concevoir un habillage sonore cohérent pour un spot publicitaire, un site web ou un autre support
- réaliser un spot publicitaire en tenant compte des contraintes et des possibilités techniques
- diriger un réalisateur audio ou vidéo en connaissance de cause ;
- choisir le bon format de fichier audio ou vidéo en fonction de son utilisation.
- réaliser une présentation efficace (orale et visuelle) en utilisant les outils adéquats

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Les codecs et formats audio
- Initiation au montage audio
- Les codecs et formats de fichiers vidéo
- Initiation au montage vidéo
- Tour d'horizon des logiciels de traitement audio et vidéo
- Initiation au motion design (after effect)

Démarches d'apprentissage

Expositive, interrogative et active : exposé et explications en classe, application de la théorie par des exercices pratiques, découvertes et travaux personnels lors d'exercices de créations. Ateliers.

Séminaires d'apprentissage sur des logiciels

Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluation hebdomadaire des travaux en cours

Ouvrages de référence

Supports

Ressources en ligne (tutoriels)
Outils didactiques

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation se partage entre des travaux pratiques demandés en cours de quadrimestre et un travail de synthèse à remettre pendant la session de janvier.

Les séminaires de formation sur des logiciels seront évalués en travail journalier et intégrés dans le brief donné à l'évaluation de janvier.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Trv	60				
Période d'évaluation	Tvs	40			Tvs	40

Trv = Travaux, Tvs = Travail de synthèse

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 20

Dispositions complémentaires

La présence aux cours est obligatoire.

La présence lors des remises de travaux est obligatoire.

Si un étudiant obtient moins de 8/20 à une activité d'apprentissage de l'UE, cette cote devient celle de l'UE.

Pendant le quadrimestre, le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

Référence au REE

Toute modification éventuelle en cours d'année ne peut se faire qu'exceptionnellement et en accord avec le Directeur de Catégorie ou son délégué et notifiée par écrit aux étudiants (article 10 du Règlement des études).