

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

PB216 Infographie : web 2			
Code	ARPB2B16P216	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-François DELVIN (jean-francois.delvin@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
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 à la maîtrise de la communication numérique à travers diverses techniques liées :

- Conception de sites web et d'applications mobiles : wireframes, maquette,
- Optimisation des images pour les médias numériques
- Maîtrise des CMS
- Découverte des outils de communication publicitaire numérique : Mailing, SEA, campagnes digitales...

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

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

Compétence 1 Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court

Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit

1.1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit

Sous Compétence 1.2 S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier

1.2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel

Compétence 2 Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués

Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques

2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

Compétence 3 Compétences spécifiques

Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession

3.1.1 Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes

3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée

3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget

3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...

Sous Compétence 3.2 Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la publicité

3.2.2 Choisir les médias et les supports les plus appropriés pour véhiculer un message en fonction de la cible concernée

3.2.3 S'adapter aux nouveaux médias et aux nouvelles formes de marketing

Acquis d'apprentissage visés

A l'issue du cours, l'étudiant sera capable :

- d'utiliser les logiciels de production web (Figma, Adobe XD, Visual Studio Code, Sublime Text, Codepen, etc.).
- de comprendre le fonctionnement des principaux langages de développement frontend : HTML, CSS, JS...
- d'optimiser des images pour le web (formats, poids, qualité d'affichage)
- de réaliser une page web ou une application mobile lisible, responsive et ergonomique
- de configurer, gérer et utiliser un CMS
- de réaliser des campagnes numériques et choisir les médias les plus adaptés pour leur diffusion

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 l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB2B16P216A Infographie : web 2

24 h / 2 C

Contenu

- Conception de pages web et applications mobiles : ergonomie, graphisme, iconographie, navigation, typographie, etc.
- Prototypes interactifs
- CMS
- Les images pour le web
- Publicité et marketing en ligne

Démarches d'apprentissage

- En fonction d'éventuelles nouvelles mesures liées au Covid, la démarche d'apprentissage pourrait être amenée à changer en cours d'année. Actuellement, il est prévu que le cours se donne en présentiel.
- La méthode est expositive, interrogative et active : explications en classe ou classe inversée, applications de la théorie par des exercices pratiques et réalisation de créations personnelles en évaluation continue.

Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluation continue et soutien lors des exercices réalisés en cours.

Sources et références

Bibliographiques :

- Carine Lallemant, "Méthodes de design UX: 30 méthodes fondamentales pour concevoir des expériences optimales", Editions Eyrolles
- Scott Jehl, "Design web responsive et responsable", Editions Eyrolles
- Liv Danthon Lefebvre, "35 bonnes pratiques en UX Design 2e édition: Les fondamentaux de la psychologie numérique"
- Ethan Marcotte, "Responsive web design : smartphone, tablette ou Mac-PC", Editions Eyrolles
- Jérémy Keith, "HTML5 pour les web designers", Editions Eyrolles
- Dan Cederholm, "CSS3 pour les Web Designers", Editions Eyrolles

Sitographiques :

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

- webdesignerwall
- Nombreux autres sites et webapps renseignés en classe

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Locaux équipés de rétroprojecteur, connexions WiFi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (CreativeSuite, navigateurs, etc)
- Fiches techniques et présentations (PDF), blog, boîte à outils en ligne, etc

4. Modalités d'évaluation

Principe

Il s'agit d'un cours à évaluation continue :

- Les exercices sont travaillés en classe et évalués au fur et à mesure de leur réalisation jusqu'à la remise d'un document final qui est noté, l'ensemble de ces travaux représentent 60% de la moyenne finale de l'UE.
- Un travail de synthèse est demandé en fin de session et évalué à raison de 40% du total des points.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour toute activité d'apprentissage, un travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance.
- Les travaux non présentés au cours pour évaluation continue ne seront plus commentés après la remise.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
- En raison de circonstances particulières, certains cours pourraient être donnés en distanciel.
- L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :
 - L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
 - Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
 - Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
 - Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).