

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

PB222 PLV			
Code	ARPB2B22P222	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Patrick PIRLOT (patrick.pirlot@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

Packaging :

Aborder la fonction publicitaire d'un packaging – comme outil de communication – par sa valorisation (positionnement de la marque) et sa visibilité (impact dans le linéaire). Analyser et créer un packaging en respectant sa fonction (contenant), l'image de la marque (ses valeurs), l'image du produit lui-même (ses qualités, son goût, son contexte ...).

PLV :

Mettre en avant un produit sur un lieu de vente par des moyens visuels divers et en assurer sa promotion.

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

1.1.1 Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, une réalisation, un événement

1.1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit

1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique

1.1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente

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

1.2.6 Assumer des responsabilités d'encadrement

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

2.1.2 Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel

2.1.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle

2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique

Sous Compétence 2.2 Compétences "Arts appliqués"

2.2.1 Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques

2.2.2 Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et

déontologiques

2.2.3 Mobiliser tout type de techniques et d'expression à l'usage professionnel

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

3.2.1 Prendre en compte les objectifs des annonceurs et le comportement des consommateurs dans leurs composantes rationnelles, psychologiques et affectives et répondre à leurs attentes et répondre à leurs demandes

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

3.2.4 Améliorer le book en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

3.2.5 Évaluer le temps nécessaire à la réalisation d'un projet et le coût du travail à réaliser

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de son apprentissage l'étudiant sera capable de :

- d'élaborer un packaging en 3 dimensions tant sur le plan technique que dans le respect des fonctions publicitaires du packaging.

- d'élaborer une PLV dans le respect de la charte graphique de l'annonceur.

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) :

ARPB2B22P222A PLV

24 h / 2 C

Contenu

Packaging

Aborder la fonction publicitaire d'un packaging – comme outil de communication – par sa valorisation (positionnement de la marque) et sa visibilité (impact dans le linéaire).

Analyser et créer un packaging en respectant sa fonction (contenant), l'image de la marque (ses valeurs), l'image du produit lui-même (ses qualités, son goût, son contexte ...).

PLV

Mettre en avant un produit sur un lieu de vente par des moyens visuels divers et en assurer sa promotion.

Démarches d'apprentissage

Apport théorique : cours magistral et notes.

Atelier d'apprentissages des techniques de production.

Exercices pratiques dirigés.

Dispositifs d'aide à la réussite

Suivi individuel et hebdomadaire de l'étudiant(e)

Auto évaluation

Sources et références

Packaging : Toutes les étapes du concept au consommateur de Jean-Jacques Urvoy et Sophie Sanchez-Poussineau.

Packaging mode d'emploi : De la conception à la distribution de Philippe Devismes

Unpack me! New packaging design : Le nouveau design du packaging de Aa.Vv

Supports en ligne

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

Briefings et théorie disponibles sur Connected.

Ressources en ligne (Pinterest, Bé-hance, étapes, The dieline, etc.).

Bibliothèque de la Helha.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation se partage entre des travaux pratiques demandés au cours du quadrimestre et un travail de synthèse à remettre lors de l'examen.

Pondérations

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

Trv = Travaux

Dispositions complémentaires

- Un travail (TP) remis hors délais = 0 points.
Un certificat médical ou justificatif légal, permettra en accord avec l'enseignant une remise différée. Le justificatif devra être remis avec le TP pour éviter le retrait de points par jour de retard.
 - La présence au cours est obligatoire.
 - La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.
 - Pendant les sessions, tout étudiant retardataire sera envoyé à la Direction.
 - "L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour cette activité d'apprentissage.
Tout travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance."
 - 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).