

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

PB304 Infographie : web 4			
Code	ARPB3B04P304	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-François DELVIN (jean-francois.delvin@helha.be)		
Coefficient de pondération	30		
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 au développement des acquis techniques des 3 premiers blocs par des mises en pratiques plus complexes et l'apport de techniques plus pointues.

Le contenu de ce 4e bloc est davantage concentré sur la publicité en ligne sous ses différentes forme (bannering, sites sociaux, web apps, e-commerce, campagnes virales, etc) tout en accordant toujours une large part à la conception et au web design.

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

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

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

Sous Compétence 2.2 Compétences "Arts appliqués"

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

3.2.2 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 de l'UE, l'étudiant sera capable :

- de concevoir et réaliser des campagnes «on line» créatives (banners, réseaux sociaux, sites, web apps, etc)
- de maîtriser les possibilités techniques de la publicité en ligne en fonction des nombreuses contraintes liées à

- ces formats particuliers.
- de concevoir et réaliser des sites web professionnels, graphiques, intuitifs, ergonomiques et interactifs.

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) :

ARPB3B04P304A Infographie : web 4

48 h / 3 C

Contenu

En collaboration avec d'autres activités ou UE, stratégie, conception et réalisation de campagnes online :

- Réseaux sociaux
- E-commerce
- Newsletter
- Apps et prototypage
- Adwords
- Sites dynamiques, CMS, bootstrap, etc.

Démarches d'apprentissage

- Expositives, interrogatives et actives : explications en classe, application de la théorie par des exercices dirigés et individuels.
- Interaction avec d'autres cours (conception), découvertes et travaux personnels lors d'exercices de créations.
- Travail en binômes pour une réflexion plus poussée et une meilleure expérience utilisateur.
- Ateliers

Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluation continue et soutien lors des exercices réalisés en cours.

Sources et références

Bibliographiques :

- Carine Lallemand, "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

Sitographique :

- <https://www.contagious.com/>
- <https://www.socialmediatoday.com/>
- <https://digimedia.be/>
- <https://iabeurope.eu/>
- <https://www.facebookblueprint.com/>
- <https://www.producthunt.com/>
- www.w3.org
- <https://www.awwwards.com/>

- siteduzero.com
- alsacreations.com
- webdesignerdepot.com

- smashingmagazine.com
- webdesignerwall
- Google Adwords
- Nombreuses autres références, utilitaires en ligne et webapps citées au cours

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 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.
- Le cours à évaluation continue est partagé entre deux enseignants : Mr Delvin (2h - 30% des points) et Mr Baddich (2h - 30% des points).
- Un travail plus conséquent est demandé en fin de cursus, évalué à raison de 40% du total des points.

Pondérations

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

EvC = Évaluation continue, Trv = Travaux

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).

