

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

PB104 Infographie 2			
Ancien Code	ARPB1B04P104	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1040		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Christophe BROOTCORNE (brootcornec@helha.be) Pauline LHOST (lhostp@helha.be)		
Coefficient de pondération	40		
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 sert d'introduction à l'infographie prépresse et web :

- Apprendre à réaliser des mises en pages simples à l'aide du logiciel InDesign de Adobe.
- Apprendre les bases de la retouche et du traitement de l'image à l'aide du logiciel Photoshop de Adobe.

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

1.2.3 Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur

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

Compétence 3 **Compétences spécifiques**

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

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

Acquis d'apprentissage visés

A l'issue de l'unité d'enseignement, il est attendu que l'étudiant produise des fichiers à travers lesquels il démontre sa capacité à réaliser sur ordinateur :

- Un document imprimable sur base d'abord d'un modèle imposé, ensuite d'un modèle suggéré, en utilisant efficacement les techniques du logiciel InDesign de Adobe et les principes fondamentaux de la mise en page.
- Une image composite sur base d'un modèle imposé en utilisant efficacement les techniques non-destructives du logiciel Photoshop de Adobe.

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) :

ARPB1B04P104A Infographie : mise en page 24 h / 2 C

ARPB1B04P104B Infographie : retouche d'images 24 h / 2 C

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

4. Modalités d'évaluation

Les 40 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB1B04P104A Infographie : mise en page 20

ARPB1B04P104B Infographie : retouche d'images 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.
- 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.

5. Cohérence pédagogique

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).

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

Infographie : mise en page			
Ancien Code	2_ARPB1B04P104A	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1041		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Christophe BROOTCORNE (brootcornec@helha.be)		
Coefficient de pondération		20	
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 sert d'introduction à l'infographie prépresse par la réalisation des mises en pages et a prise en main du logiciel InDesign de Adobe.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

À l'issue de l'unité d'enseignement, il est attendu que l'étudiant produise des fichiers à travers lesquels il démontre sa capacité à réaliser sur ordinateur un document imprimable sur base d'abord d'un modèle imposé, ensuite d'un modèle suggéré, en utilisant efficacement les techniques du logiciel InDesign de Adobe et les principes fondamentaux de la mise en page.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Prise en main du logiciel, gestion des blocs images, textes et graphiques
- Exercices de gestion de l'espace : alignements, tailles des textes et des images, etc.
- Choix de typos; association de typos entre elles; association de typos et images,...
- Assemblage & pdf
- Création et mise au net de mise en page complète

Démarches d'apprentissage

- Exposés et démonstrations théoriques suivies d'une prise en main pratique.
- Exercices assistés de mise en situation professionnelle sous forme de briefings.

Dispositifs d'aide à la réussite

- Enseignement différencié, suivi individuel de l'étudiant(e).
- Ressources en ligne sur Connected et Teams (syllabus, liens, modèles, etc.).
- Séance de remédiation au dernier cours.

Sources et références

- Syllabus
- Ouvrages recommandés :
 - InDesign CC - Pour PC et Mac par Pierre Labbe
Ce livre propose des conseils pratiques et des astuces pour maîtriser InDesign, avec des illustrations qui facilitent la compréhension des fonctionnalités du logiciel.
 - Adobe InDesign Classroom in a Book (disponible en français)
Un guide complet qui couvre les bases et les fonctionnalités avancées d'InDesign, idéal pour les débutants et les utilisateurs intermédiaires.
- Sites web et ressources en ligne
 - Adobe Support - Tutoriels InDesign
La page officielle d'Adobe propose une multitude de tutoriels allant des bases aux techniques avancées, parfait pour apprendre à votre rythme.
 - Format - 45 tutoriels InDesign
Une collection de tutoriels variés, allant des concepts fondamentaux à des projets plus complexes, idéale pour enrichir ses compétences pratiques.
 - Domestika - Cours en ligne sur InDesign
Un cours d'introduction à InDesign qui couvre les outils essentiels et les techniques de mise en page, parfait pour les débutants.

Supports en ligne

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

- Labos informatiques équipés : rétroprojecteur, connexions Wi-Fi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (Creative Suite, navigateurs, etc.).
- Syllabus (PDF)
- Fiches techniques (PDF), boîte à outils en ligne, etc.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Travail journalier (60%) + Travail de synthèse (40%)

- Evaluation formative continue lors de l'apprentissage
- Evaluation certificative précisée dans les briefings

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, 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.
- 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 67 du règlement général des études 2025-2026).

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

Infographie : retouche d'images			
Ancien Code	2_ARPB1B04P104B	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1042		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Pauline LHOST (lhostp@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
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 sert d'introduction à l'infographie prépresse par la réalisation de photomontage / retouche photo et la prise en main du logiciel Photoshop de Adobe.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

A l'issue de l'unité d'enseignement, il est attendu que l'étudiant produise des fichiers à travers lesquels il démontre sa capacité à réaliser, sur ordinateur, une retouche image ou un photomontage sur base d'un modèle imposé en utilisant efficacement les techniques du logiciel Photoshop.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Introduction au logiciel Photoshop (+ exercice pratique) et à l'organisation d'un fichier PSD
- Gestion des calques & styles de calques
- Gestion des types de masques (masque d'écrêtage, masque de fusion et masques vectoriels)
- Gestion des modes de fusion
- Gestion des calques de réglages
- Sélection et détourage (outil de sélection rapide + plume)
- Gestion des outils
- Déplacement et transformation
- Gestion des filtres

Démarches d'apprentissage

- Séances de théorie (introduction d'un nouvel outil / technique).
- Briefings : application de la théorie.
- Feedbacks intermédiaires avant remise.

Dispositifs d'aide à la réussite

- Enseignement différencié, suivi individuel de l'étudiant(e)
- Ressources en ligne sur Connected

- Séance de remédiation au dernier cours

Sources et références

- En ligne : Tutoriels Creative Cloud
- Formation et support Adobe Photoshop

Supports en ligne

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

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

- Plateforme en ligne (Connected).
- CreativeSuite Adobe.
- Briefings.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Travail journalier (60%) + Travail de synthèse (40%)

- Evaluation formative continue lors de l'apprentissage
- Evaluation certificative précisée dans les briefings

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, 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.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Les travaux non remis après la date de remise ne sont pas pondérés.
- 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.

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 67 du règlement général des études 2025-2026).