

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

PB311 Jury			
Ancien Code	ARPB3B11P311	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB3110		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	0 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Patrick PIRLOT (patrick.pirlot@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

L'UE jury va permettre à l'étudiant de finaliser son book, son portfolio, qui lui permettra de trouver un stage et un emploi futur.

Ce portfolio va rassembler les meilleurs travaux effectués dans les différentes UE pendant son cursus.

Il va être évalué en juin et septembre par un jury de professionnels.

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

1.1.2 Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept

1.1.3 Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs

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

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

1.2.4 Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue

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

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
 - 3.2.2 Choisir les médias et les supports les plus appropriés pour véhiculer un message en fonction de la cible concernée
 - 3.2.4 Améliorer le book en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :

- choisir les meilleurs travaux pour les finaliser et les améliorer
- présenter ses travaux dans le meilleur environnement graphique possible
- choisir parmi les 4 finalités pour son stage : création publicitaire, graphisme, édition, web & applications mobiles - choisir la meilleure entreprise possible pour effectuer son stage

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) :

ARPB3B11P311A Jury

h / 3 C

Contenu

L'étudiant recevra des consignes pour la réalisation de son book la première fois en groupe, devant toute la classe. Ensuite, l'étudiant sera suivi personnellement.

Démarches d'apprentissage

Travail individuel guidé et coaché par un enseignant.

Dispositifs d'aide à la réussite

Dans la mesure où un enseignant suit de façon régulière et tout à fait personnelle chaque étudiant, en lui prodiguant conseils et pistes d'amélioration, l'étudiant qui aura intégré toutes les remarques devra à priori effectuer un bon jury.

Sources et références

Néant

Supports en ligne

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

Notes de cours, références web des agences de publicité

Books de professionnels.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'étudiant va réaliser son book à partir du Q2 du bloc 2. Il va le perfectionner en B3. Il sera évalué en jury au mois de janvier (30% des points) et au mois de juin (70% des points) par un jury de professionnels

L'étudiant devra argumenter et défendre ses projets et créations.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation	Evo	30	Exo	70	Exo	100

Evo = Évaluation orale, Exo = Examen oral

Dispositions complémentaires

En cas de note négative, l'étudiant rejouera l'entièreté des points en septembre.

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

Il est important de venir montrer régulièrement l'évolution du book pour se préparer au mieux aux jurys.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) 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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).