

Bachelier en gestion hôtelière orientation : management

HELHa La Louvière Rue de Belle-Vue 32 7100 LA LOUVIERE

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Projet MICE			
Code	ECHG3B65PJT	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Elodie NUOTATORE (elodie.nuotatore@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 fait suite à l'AA *Mise en situation MICE* vise à développer les compétences de l'étudiant.e en matière de communication événementielle dans le cadre spécifique du secteur d'activité des salons, congrès, foires et événements variés dans une dimension régionale, nationale ou internationale.

Ce UE aborde différentes dimensions propres à l'organisation d'un événement, au niveau stratégique et opérationnel. Elle permet à l'étudiant.e de se projeter dans la gestion d'un ou plusieurs projets événementiels, son organisation, les relations entre les partenaires, sa planification, sa communication ainsi que son évaluation.

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

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

Compétence 1 **S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution**

- 1.1 Travailler, tant en autonomie qu'en équipe, dans le respect de la culture de l'entreprise
- 1.3 Adopter une attitude éthique et respecter les règles déontologiques
- 1.4 Développer une approche responsable, critique et réflexive des pratiques professionnelles
- 1.5 Développer la polyvalence et l'esprit d'entreprendre afin de gérer des projets complexes, de proposer des solutions innovantes et de les accompagner

Compétence 2 **Communiquer : écouter, informer et conseiller les acteurs, tant en interne qu'en externe**

- 2.1 Répondre aux attentes et anticiper les besoins de la clientèle actuelle et potentielle
- 2.4 Négocier avec les différents interlocuteurs
- 2.5 Développer un argumentaire efficace vis-à-vis de ses publics afin de renforcer l'image de l'entreprise dans son environnement
- 2.6 Développer des partenariats avec les acteurs privés et publics
- 2.8 Utiliser les outils de création et de communication adaptés aux objectifs et interlocuteurs
- AC 2.9 Encourager pour soi-même, ses collaborateurs et la clientèle, l'éducation au goût et aux saveurs et prendre en compte les attentes de la clientèle en termes d'équilibre alimentaire ainsi que les tendances socioéconomiques et culturelles dans le développement de son activité

Compétence 3 **Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à la gestion hôtelière**

- 3.1 Rechercher et exploiter les sources d'informations pertinentes pour ses différentes activités
- 3.2 Interagir avec les acteurs institutionnels, touristiques, culturels
- 3.3 Mettre en place et utiliser les outils de gestion comptable et financière de son entreprise
- 3.4 Appréhender son activité dans ses différentes dimensions techniques et résoudre les problèmes techniques simples du matériel, des installations
- 3.5 Appliquer les règles de la profession en matière d'hygiène, de sécurité, de normes dans le respect

- de la législation
- AC 3.8 Adopter une démarche artistique et créative dans la conception et la production culinaires, favorisant l'excellence gastronomique
- Compétence 4 **Analyser les données utiles à la réalisation de sa mission en adoptant une démarche systémique**
- 4.3 Accompagner des audits internes financiers, qualité, environnementaux, de gestion, de son activité, cerner les problèmes, proposer, mettre en œuvre et assurer le suivi des solutions
- 4.5 Veiller à l'amélioration constante des prestations en actualisant ou développant un système de gestion de la qualité
- 4.6 Élaborer et mettre en place un business plan, définir les produits et les prix en fonction des objectifs fixés
- AC 4.7 Concevoir une offre de restauration (identité de l'implémentation, recettes, carte, etc.) attractive et cohérente
- Compétence 5 **S'organiser : structurer, planifier, coordonner et gérer de manière rigoureuse les actions et les tâches liées à sa mission**
- 5.1 Gérer les flux de personnel, répartir et coordonner les tâches et les responsabilités entre les personnes et les équipes, dans le respect des règles spécifiques du secteur
- 5.3 Planifier les prévisions stratégiques de l'entreprise pour répondre aux objectifs et les mettre en œuvre
- 5.4 Gérer les aspects opérationnels de l'activité quotidienne
- 5.5 Planifier les approvisionnements et gérer les stocks
- 5.8 Coordonner et produire des activités événementielles

Acquis d'apprentissage visés

Au cours de l'unité d'enseignement, il est attendu de l'étudiant.e qu'il/elle soit capable de/d' :

- Se représenter la diversité des concepts, outils et dimensions de l'organisation d'un événement MICE;
- Participer activement aux objectifs et aux attentes d'une activité MICE;
- Transcrire dans un « road book » les conclusions des observations et questionnements sur l'univers de l'événementiel lors de la participation à un événement en vue de préparer une présentation orale sur base d'un travail d'analyse;
- Se constituer une boîte à outils marketing avec exemples d'applications personnels;
- Expliquer et d'utiliser précisément les notions spécifiques de base du domaine du marketing événementiel et de pouvoir identifier les activités y afférentes et les enjeux;
- Illustrer au travers d'exemples les outils, les concepts et les méthodes parcourus dans l'unité d'enseignement;
- Être critique par rapport à des mises en situation du sujet développé;
- Mettre en évidence les forces et faiblesses constatées dans les activités proposées.

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) :

ECHG3B65PJTA Projet MICE

36 h / 3 C

Contenu

Cette activité d'apprentissage mobilise des concepts et contenus d'apprentissage tels que:

- La typologie de l'événementiel (culture -événement- exposition - event. d'affaires -foires et salons)
- Les acteurs-clés
- Les opportunités et contraintes de la participation et/ou de l'organisation d'un événement (organisationnelles, institutionnelles, sécuritaires, budgétaires, techniques)
- L'analyse critériée d'un projet (avant- pendant- après)
- L'organisation, la logistique et la communication de l'événementiel (Promotion et relations publiques)
- Notions de réglementation et sécurisation
- Les structures (Stands) d'expositions
- Le sponsoring et la gestion d'un budget event
- La relation exposants/ partenaires /public/ presse dans une stratégie de communication
- Le rétro-planning event et son contrôle / évaluation

Démarches d'apprentissage

Cours magistraux

Participation, par équipe, à un événement de type salon physique d'envergure en vue d'une analyse approfondie sous ses différentes facettes.

Travail de brainstorming et réflexion personnelle quant à l'organisation d'un événement concret d'envergure.

Eventuellement, activités extra-muros en lien avec le secteur de l'événementiel

Eventuellement, présentation et témoignage d'intervenant.e externes

Dispositifs d'aide à la réussite

L'étudiant.e est invité.e à prendre contact avec l'enseignante s'il/elle rencontre des difficultés pendant ou en dehors des séances.

Sources et références

Sites Internet et ouvrages spécialisés tels que:

Kotler, P., Keller, K., Manceau, D., Hemonnet, A. (2019). Marketing Management. Edition Pearson.

Armstrong, G., Kotler, P. (2019). Principes de marketing. Edition Pearson.

Claveau, P. (2005). Management de projets événementiels. Edition Pug.

Supports en ligne

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

Slides de cours

Tout support présenté en classe et/ou posté sur *Connected*.

Les notes de l'étudiant.e font partie intégrante de la matière et peuvent faire l'objet d'une évaluation.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Session Q1 :

50% de la note finale fera l'objet d'un ou plusieurs travaux écrits et/ou oraux réalisés en groupe et mobilisant un ou plusieurs projets (dont la participation à un événement de type salon);

50% de la note finale fera l'objet d'un travail de synthèse individuel, et de la participation active à la conception, l'organisation et/ou la mise en oeuvre d'un ou plusieurs projets.

Session Q3 :

100% de la note finale fera l'objet d'un travail de synthèse, et de la participation active à la conception, l'organisation et/ou la mise en oeuvre un ou plusieurs projets.

Attention :

L'événement auquel l'étudiant.e souhaite prendre part doit être validé en amont par l'enseignante;

En cas de non présentation/participation à l'une de ces activités d'évaluation, l'étudiant.e se obtiendra la note PP pour l'ensemble de l'AA.

Les modalités opérationnelles de l'évaluation seront déposées au regard de l'UE sur ConnectED.

Les étudiants « diplômables » en janvier

Pour un étudiant diplômable en janvier, les modalités d'évaluation ainsi que la matière sur laquelle il sera interrogé seront définies dans une convention spécifique, signée par l'étudiant et l'enseignant concerné.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Prj + Trv	50				
Période d'évaluation	Prj + Tvs	50			Prj + Tvs	100

Prj = Projet(s), Trv = Travaux, Tvs = Travail de synthèse

Dispositions complémentaires

Pondération des Activités d'Apprentissage dans l'Unité d'Enseignement

Si l'Unité d'Enseignement est constituée d'une seule Activité d'Apprentissage, la note obtenue pour l'activité d'apprentissage est reportée automatiquement à la note de l'Unité d'Enseignement.

Si l'Unité d'Enseignement est constituée de plusieurs Activités d'Apprentissages :

Sauf décision contraire du jury de délibération. En cas d'échec à une Activité d'Apprentissage (AA) qui la compose, l'Unité d'enseignement ne sera pas validée. En cas d'échec à une ou plusieurs AA, la note de l'UE sera la note la plus faible des AA en échec.

Si toutes les AA ont une note supérieure ou égale à 10, alors la note de l'unité d'enseignement est obtenue en effectuant une moyenne arithmétique pondérée des notes finales obtenues lors des évaluations des différentes activités d'apprentissage qui la composent.

En cas de note englobante (CM (certificat médical), ML (motif légitime), PP (pas présenté), PR (note de présence), Z (zéro) ou FR (fraude)) dans une des Activités d'Apprentissage composant l'Unité d'Enseignement, cette mention sera reportée automatiquement à la note de l'Unité d'Enseignement, et ce quelle que soit la note obtenue pour l'autre/les autres activités d'apprentissage composant l'UE.

Aussi, la non-présentation d'une partie d'une épreuve (ex : une partie écrite et une partie orale d'un examen) entraînera la mention PP pour l'ensemble de l'activité d'apprentissage, quelles que soient les notes obtenues aux autres parties de l'évaluation.

Notez que ces principes explicités en matière de pondération des activités d'apprentissage de l'UE et de notation restent identiques quelle que soit la période d'évaluation (première ou seconde session).

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 2022-2023).