

# Bachelier en management du tourisme et des loisirs

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

Tél : +32 (0) 64 23 76 23

Fax : +32 (0) 64 23 76 33

Mail : [eco.lalouviere@helha.be](mailto:eco.lalouviere@helha.be)

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

| Module projet animation                                    |                                                                                                |                 |           |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------|
| Code                                                       | ECTO3B44MAN                                                                                    | Caractère       | Optionnel |
| Bloc                                                       | 3B                                                                                             | Quadrimestre(s) | Q1        |
| Crédits ECTS                                               | 4 C                                                                                            | Volume horaire  | 48 h      |
| Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE | <b>Raphaël FOGLIA</b> ( <a href="mailto:raphael.foglia@helha.be">raphael.foglia@helha.be</a> ) |                 |           |
| 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

Dans cette UE, l'étudiant devra mobiliser ses compétences de manière pratique dans des situations d'apprentissage réelles liées à l'animation touristique.

### 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
- 1.2 Collaborer à la résolution de problèmes complexes avec méthode, rigueur, proactivité et créativité
- 1.3 Adopter une attitude éthique et respecter les règles déontologiques
- 1.5 Développer la polyvalence et proposer des solutions innovantes pour ses projets
- 1.6 Identifier ses besoins de développement et s'inscrire dans une démarche de formation permanente

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

- 2.1 Accueillir et informer les clients, les partenaires et les prestataires

#### Compétence 3 **Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres au tourisme**

- 3.5 Choisir et utiliser les technologies de l'information et de la communication

#### 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 plannings et assurer le suivi des différents projets, dossiers et actions
- 5.4 Gérer les priorités, anticiper
- 5.5 Coordonner et animer des équipes

### Acquis d'apprentissage visés

Analyser et structurer un projet événementiel

Faire preuve de créativité pour développer une action pertinente

Préparer le projet sous les angles organisationnels et d'animation

Acquérir des compétences techniques et relationnelles pour mener à bien un projet

Évaluer et s'auto-évaluer à l'intérieur du projet.

Acquérir des techniques d'animation spécifiques en fonction des publics visés.

### 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) :  
ECTO3B44MANA    Projet animation

48 h / 4 C

(opt.)

#### Contenu

Création d'activités d'animation touristique et de loisirs, de la conception à la réalisation.  
Organisation, communication, animation, évaluation  
Apports théoriques qui soutiennent l'action  
Analyses rétroactives, posture professionnelle.

#### Démarches d'apprentissage

L'étudiant sera acteur d'activités touristiques concrètes.  
A travers un processus créatif et réflexif, il devra s'investir dans l'élaboration de toutes les facettes liées à aux projets développés.  
Il sera confronté en situation réelle, avec un vrai public et devra agir de manière adaptée.

#### Dispositifs d'aide à la réussite

Evaluations formatives aux différentes étapes des projets  
Coaching individuel et de groupe

#### Sources et références

Néant

#### Supports en ligne

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

Boîte à outils virtuelle alimentée au fur et à mesure.

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

L'étudiant sera responsable d'une partie d'un projet d'animation touristique.  
Une évaluation continue sanctionnera l'étudiant sur la justesse de son implication.  
L'étudiant présentera un travail personnel d'analyse de ce projet  
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       | 50 |           |   | Trv       | 50 |
| Période d'évaluation   | Exo       | 50 |           |   | Exo       | 50 |

Prj = Projet(s), Exo = Examen oral, Trv = Travaux

#### 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.

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).