

# Bachelier en management du tourisme et des loisirs

**HELHa Campus Montignies** 136 Rue Trieu Kaisin 6061 MONTIGNIES-SUR-SAMBRE  
 Tél : +32 (0) 71 15 98 00 Fax : Mail : [eco.montignies@helha.be](mailto:eco.montignies@helha.be)

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

Module projet animation			
Ancien Code	ECTO3B44MAN	Caractère	Optionnel
Nouveau Code	COTO3440		
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  
 Evaluer 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

Toutes les sources sont reprises dans le support déposé sur ConnectED au regard de l'UE/AA.

#### Supports en ligne

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

Modalités opérationnelles, notes de cours, PPTs ou autres supports, vademécum, directives seront déposés sur la plateforme numérique au regard de l'AA.

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

L'étudiant sera responsable d'une partie d'un projet d'animation touristique qu'il vivra en immersion, sur le terrain. La moitié des points de l'évaluation portera sur la préparation et l'implication de l'étudiant dans ce projet.

L'autre moitié portera sur un travail d'analyse de ce projet que l'étudiant présentera lors de l'examen oral.

Si l'étudiant n'a pas souhaité participer à une activité pédagogique complémentaire faisant l'objet d'une évaluation, une autre modalité

d'évaluation lui sera imposée. Par ailleurs, si l'activité pédagogique est obligatoire, l'étudiant est ajourné.

Les modalités et consignes des évaluations de l'activité pédagogique sont déposées sur ConnectED.

Etudiants diplômables en janvier :

L'AA est réorganisable en janvier, le contenu de l'évaluation sera identique à celui du Q3 de l'année précédente et vaudra 100 % des points.

#### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Prj	50				
Période d'évaluation	Exo	50			Exo	100

Prj = Projet(s), Exo = Examen oral

## **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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).