

Bachelier en communication

HELHa Tournai - Écorcherie 16-20 rue de l'Écorcherie 7500 TOURNAI		
Tél : +32 (0) 69 89 05 06	Fax : +32 (0) 69 89 05 04	Mail : social.tournai@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE310 Expression: Multimédia			
Code	SOCM3B10	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	30 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Arnaud STOUFFS (arnaud.stouffs@helha.be)		
Coefficient de pondération		20	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Cette UE de création multimédia est le prolongement des cours de « Technologie informatique de communication » des 2 premiers blocs. Dans la même logique d'évolution et de cumul des savoirs enseignés aux cours de TIC, tous les acquis sont considérés comme pré-requis

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

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

- Compétence 1 **Établir une communication professionnelle**
 - 1.2 Adopter un comportement adéquat par rapport à la situation et à son interlocuteur
- Compétence 2 **Interagir avec son milieu professionnel**
 - 2.1 Comprendre les concepts, le vocabulaire et les codes professionnels
 - 2.2 Connaître et utiliser les techniques inhérentes aux professions visées
 - 2.3 Établir et respecter des conventions
- Compétence 3 **Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable**
 - 3.1 Identifier et s'appropriier les valeurs et les règles déontologiques propres à chaque métier de l'information et de la communication
 - 3.3 Participer à l'évolution de son environnement professionnel
 - 3.4 Analyser une situation en tenant compte de son contexte (social, politique, culturel, ...)
- Compétence 4 **Mobiliser des savoirs généraux et spécifiques aux domaines de l'information, de la communication, à l'univers des médias et de la culture**
 - 4.1 Développer sa culture générale et entretenir sa connaissance de l'actualité
 - 4.2 Comprendre le fonctionnement (sociologique, économique, historique, culturel et politique) des domaines de l'information, de la communication, des médias et de la culture
 - 4.3 Utiliser des méthodes d'analyse spécifiques aux domaines de l'information, de la culture
- Compétence 5 **Informier, sensibiliser et divertir dans les domaines de l'information, de communication, des médias et de la culture**
 - 5.1 Recourir à diverses sources d'information, les recouper et synthétiser les contenus
 - 5.2 Identifier les publics-cibles et leurs besoins spécifiques
 - 5.3 Sélectionner et vulgariser l'information utile et adaptée au public visé
 - 5.4 Maîtriser les outils de communication oraux, écrits, audiovisuels et interactifs et les codes liés à la communication non-verbale
 - 5.5 Utiliser le langage spécifique du média concerné pour assurer le traitement et la diffusion de l'information
 - 5.6 Utiliser les différentes techniques d'écriture liées à l'information et à la communication

Compétence 6 **Gérer un projet de communication et d'information dans sa globalité**

- 6.1 Concevoir et exploiter des stratégies de communication
- 6.2 Mettre sa créativité au service de ses actions
- 6.4 Mettre en œuvre des techniques, des procédures et des supports de communication adaptés à un public donné
- 6.7 Mobiliser des outils d'évaluation

Acquis d'apprentissage visés

Voir fiche d'Activité d'Apprentissage ci-jointe.

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) :

SOCM3B10A Création multimédia 30 h / 2 C

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

4. Modalités d'évaluation

Les 20 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

SOCM3B10A Création multimédia 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

Principe général :

La note de l'activité d'apprentissage constitue la note de l'unité d'enseignement (UE).

Le seuil de réussite pour acquérir les crédits de l'UE est de 10/20. Néanmoins le jury peut souverainement proclamer la réussite de l'unité d'enseignement, même si le seuil de réussite n'est pas atteint pour autant que le déficit soit jugé acceptable au vu de l'ensemble des résultats (cf. articles 139 et 140 du Décret « Paysage »).

La décision du jury, de portée individuelle, est dûment motivée.

Exceptions après délibération du jury :

En cas de mention CM (certificat médical), ML (motif légitime), PP (pas présenté), PR (note de présence) ou FR (fraude) dans l'activité d'apprentissage de l'UE, la mention dont question sera portée au relevé de notes de la période d'évaluation pour l'UE.

Le principe général et les exceptions en matière de pondération de l'activité d'apprentissage de l'UE et de notation restent identiques quelle que soit la période d'évaluation.

Les formes d'évaluation et les dispositions particulières de l'activité d'apprentissage sont reprises dans la fiche descriptive jointe.

Les modalités d'évaluation et d'examens sont détaillées dans le Règlement spécifique des bacheliers en Communication et Gestion des Ressources Humaines de l'année académique 2019-2020 posté sur ConnectED.

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 2019-2020).

Bachelier en communication

HELHa Tournai - Écorcherie 16-20 rue de l'Écorcherie 7500 TOURNAI
Tél : +32 (0) 69 89 05 06 Fax : +32 (0) 69 89 05 04

Mail : social.tournai@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Création multimédia			
Code	23_SOCM3B10A	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	30 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Arnaud STOUFFS (arnaud.stouffs@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Le cours de création multimédia est le prolongement des cours de « Technologie informatique de communication » des 2 premiers blocs. Dans la même logique d'évolution et de cumul des savoirs enseignés aux cours de TIC, tous les acquis sont considérés comme pré-requis.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

À l'issue du cours, l'étudiant(e) sera capable de :

- Comprendre les tenants et aboutissants de la fonction de Community Manager;
- Créer l'identité visuelle d'une page sur un réseau social à l'aide de pré-requis et de justifier ses choix graphiques ;
- Rédiger des articles, réaliser des photos et des vidéos en appliquant les notions de droits d'auteur et de droits à l'image

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Le cours de création multimédia est divisé en 2 parties : partie technique et partie créative.

- La partie théorique vise à enseigner les notions qui permettront à l'étudiant de réaliser sa page finale:
 - o Identité visuelle (logos, symboles, couleurs, ...)
 - o Théorie sur les droits d'auteur, droits voisins et droits à l'image
 - o Théorie de l'utilisation de la musique comme identité
 - o Théorie sur les bases du Community management
- La partie créative est concrétisée par un atelier pratique au cours duquel l'étudiant réalisera :
 - o Réalisation et administration d'une page sur un réseau social
 - o Identité visuelle complète en rapport avec sa page

Démarches d'apprentissage

La démarche est basée sur des exposés. Démarche interrogative, de recherche et de découverte.

Dispositifs d'aide à la réussite

Accompagnement individuel de l'étudiant lors de la création de sa page sur un réseau social.

Ouvrages de référence

L'étudiant sera guidé pour pouvoir chercher et utiliser les tutoriels pouvant l'aider dans sa démarche afin qu'il devienne autonome

Supports

Un plan du cours et ses exposés sous forme de diaporamas sont téléchargeables sur la plateforme connect'ED.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Q 1

L'évaluation se fait en trois parties :

1. Examen écrit pour évaluer les connaissances théoriques (20 % des points).
2. Examen pratique pour évaluer la gestion de la page sur un réseau social (40 % des points).
3. Travail individuel sous forme d'un dossier présentant ladite page du réseau social (40 % des points).

Q 3

Mêmes modalités d'examen. Dispenses des parties (voir supra) réussies.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Trv	40			Trv	40
Période d'évaluation	Exe + Exp	60			Exe + Exp	60

Trv = Travaux, Exe = Examen écrit, Exp = Examen pratique

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 20

Dispositions complémentaires

Néant

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 2019-2020).