

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

UE218 Pratique professionnelle et PAO			
Code	SOCM2B18	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1Q2
Crédits ECTS	7 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Marie GOBERT (marie.gobert@helha.be) Frédéric JANUS (frederic.janus@helha.be)		
Coefficient de pondération	70		
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 comprend une Activité d'Apprentissage composée de 2 parties :

- TIC (Technologie de l'Information et de la Communication)
- Rapport de stage de bloc 2

Enseignante pour la partie TIC : Marie Gobert

Enseignants pour le rapport de stage : Frédéric Janus, Laurence Charon, Jimmy Tanghe, Marie Debiève et Michel Paquot

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**

- 1.1 Maîtriser la langue française écrite et orale requise par les professions visées

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
- 2.4 Travailler en équipe

Compétence 3 **Inscrire sa pratique dans une réflexion critique, citoyenne et responsable**

- 3.1 Identifier et s'approprier les valeurs et les règles déontologiques propres à chaque métier de l'information et de la communication
- 3.2 Mesurer les enjeux de ses pratiques professionnelles

Compétence 5 **Inform, sensibiliser et divertir dans les domaines de l'information, de communication, des médias et de la culture**

- 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

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

- 6.2 Mettre sa créativité au service de ses actions

Acquis d'apprentissage visés

1. développer une culture visuelle

2. maîtriser les outils et techniques permettant de faire passer un message visuel (prépresse)
3. se familiariser avec les logiciels et les plateformes pour devenir opérationnel
4. réaliser des outils de communication visuelle (affiches, brochures, dépliants, rapports)

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) :

SOCM2B18· UE218 Pratique professionnelle et PAO 60h / 7 C

Cette activité d'apprentissage comprend les parties suivantes :

P1: TIC 60 h
P2: Rapport de stage 2 0 h

Contenu

1. PARTIE : TIC

La partie "TIC" portera sur la pratique des logiciels Photoshop, Illustrator et Indesign permettant la réalisation du rapport de stage de bloc 2.

- IN DESIGN

Ce cours est orienté sur la pratique de l'outil inDesign en vue de finaliser la mise en page du rapport de stage que devront réaliser les étudiants sous forme de brochure imprimée et reliée chez un imprimeur professionnel. L'analyse de supports visuels divers est une des manières choisies pour développer le regard des étudiants et éveiller chez eux un sens de la lisibilité et de l'esthétique.

Question technique :

Règles d'orthotypographie ;
Notions de typographie et questions de lisibilité des fontes ;
Approche des questions de lisibilité des textes imprimés ;
Chaîne graphique et chaîne éditoriale (notions de gestion des formats de fichiers – numérisation – traitement de l'image) ;
Découverte des outils et des principales palettes disponibles dans le logiciel ;
Mise en rapport des palettes dans les divers logiciels de la Suite Adobe ;
Création et gestion des maquettes de base pour l'édition, des feuilles de style pour l'édition ;
Exploitation de la fonction d'habillage dans les mises en page ;
Gestion des blocs de texte et d'image ; gestion des colonnes et alignements dans des documents multipages ;
Gestion des premiers plans et arrière-plans ;
Création de maquettes pour l'édition ;
Réalisation de livrets, brochures, folders ou affiches.

Question graphique :

Approche des questions de mise en page propre au mode du prépresse ;
Approche de la question d'ergonomie d'une double page (lisibilité) etc. ;
Réflexion graphique autour du « rapport de stage » des étudiants (travail que les étudiants doivent rédiger et mettre en page au terme de leur stage de 7 semaines). Brainstorming.

- PHOTOSHOP

Question graphique :

Lecture d'une image (sens factuel, contextuel, culturel, émotionnel...)
Gestion des images (bitmap, résolution des images scannées, formats, colorimétrie)
Respect des impératifs du mode d'édition (web ou impression)
Création de visuels de communication au départ d'images existantes
Montage, découpage, collage d'éléments graphiques articulés autour d'un message
Approche des différents supports de communication - affiche, flyer, carton d'invitation, ...
Développement personnel nourri par l'acquisition progressive d'un bagage artistique

Question technique :

Apprentissage des principales palettes disponibles (calques, tracés, couleurs, nuanciers, historique,...) et exploitation de la barre d'outils:

Outils de dessin (crayon, pinceau, aérographe, plume vectorielle, forme vectorielle...)
Outils de sélection (lasso, forme géométrique, baguette magique, tracé de sélection...)
Outils de découpe/ de détournement (plume – outils de sélections)
Outils de retouche (tampon, goutte, gomme, doigt, netteté, éponge...)

Outil texte (+ masque d'écritage)
Outil recadrage (ré-échantillonnage de l'image)
Travail sur la couleur (clarté, intensité, niveaux...), les effets et les filtres.

Culture visuelle et graphique :

- Espace d'échange culturel axé sur la communication visuelle

- ILLUSTRATOR

Intention et créativité :

Le pouvoir de l'image vectorielle (étude des signes)
Synthétiser un message à véhiculer par la forme graphique
Reconnaître des identités graphiques et pouvoir être critique
Exercer sa mémoire visuelle comme ressource pour créer des visuels de communication
Créer et dessiner des logotypes, des pictogrammes, des personnages, des affiches...
Comprendre et utiliser une charte graphique
Stimuler sa créativité et découvrir sa « patte » à travers un cahier d'idées

Réalisation technique :

Découverte et utilisation de l'interface, de ses outils, de ses palettes
Outils de dessin libre (pinceau, crayon)
Outils de dessin vectoriel de base (plume, formes primitives)
Palettes couleurs, dégradés, attributs de contour et de fond, pipette, nuancier...
Outils de sélection vectorielle (flèche noire et flèche blanche)
Outils de découpe (pathfinder)
Ornementation (symboles, ...)
Tracé transparent
Outils textes (vectorisation, masque d'écritage, effets...)
Utilisation des calques, des règles et des repères

Culture visuelle et graphique :

Espace d'échange culturel axé sur la communication visuelle

Un module sera également consacré au logiciel Wordpress dans le cadre de la préparation du Portfolio.

2. PARTIE 2 : RAPPORT DE STAGE DE BLOC 2

La partie "rapport de stage de bloc 2" consiste en la réalisation du rapport de stage de bloc 2 (cf. contenu détaillé dans le syllabus "consignes de stage" remis aux étudiants et posté sur ConnectED).

Démarches d'apprentissage

-

PARTIE 1 : TIC

Pour le module Photoshop, Illustrator, In design, le cours est pensé de façon cumulée et évolutive. Les apprentissages sont récupérés d'un programme à l'autre afin d'élargir au maximum les questions de communication graphique et les connaissances des étudiants. Un axe culture visuelle et graphique est développé dans le cours pour forger un œil critique et éveiller la créativité de l'étudiant.

La démarche du module en général est composée d'exposés, interrogative, de recherche, de découverte... Le cours est organisé comme un atelier. La présence aux cours est indispensable pour une bonne évolution de l'étudiant.

PARTIE 2 : RAPPORT STAGE BLOC 2

La préparation du rapport de stage est encadrée par l'équipe des superviseurs de stages avant (séances d'informations) et pendant le stage (via les reportings ou lors de la visite de stage).

Dispositifs d'aide à la réussite

- Mise à disposition des étudiants d'un syllabus "consignes de stage", comprenant les aspects relatifs à la réalisation du rapport de stage.
- Séance d'information en début d'année académique et avant le départ en stage reprenant les points relatifs au rapport de stage.

- Accompagnement des superviseurs de stages auxquels les étudiants peuvent adresser leurs questions relatives au rapport de stage.
- Au retour du stage, cours TIC consacrés à la mise en page du rapport de stage. Les étudiants peuvent y poser toutes leurs questions à l'enseignante.

Ouvrages de référence

Ouvrages et sites conseillés :

o La nouvelle orthographe en pratique, Dominique Dupriez (De Boeck, Bruxelles 2009)
 o Dictionnaire des pièges et difficultés de la langue française, Jean Girodet, éditions Bordas.
<http://www.orthographe-recommandee.info/>
<http://www.renouvo.org/>

Supports

Les notes de cours, capsules vidéo et le syllabus "consignes de stage" sont disponibles sur la plateforme ConnectED.

4. Modalités d'évaluation

Principe

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 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 2020-2021 posté sur ConnectED.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation			Exp	100	Exp	100

Exp = Examen pratique

Dispositions complémentaires

Cette UE comprend une AA composée de 2 parties :

- TIC
- Rapport de stage de bloc 2.

L'examen pratique consiste en la réalisation d'un RAPPORT DE STAGE. L'évaluation de ce rapport aura deux volets :

1. les compétences graphiques seront évaluées via la partie "TIC";
2. les compétences en lien avec la rédaction du rapport de stage via la partie "Rapport de stage".

Une moyenne pondérée sera effectuée : 40 % des points pour TIC et 60 % des points pour rapport de stage.

Les modalités détaillées d'évaluation des 2 parties sont remises aux étudiants aux cours et postées sur ConnectED :

1. Pour la partie TIC : note détaillée (sur 100 points : 25 points pour Photoshop, 25 points pour Illustrator, 25 points pour Indesign et 25 points pour le travail journalier). La présence est obligatoire. Une absence lors de l'évaluation du travail journalier sera sanctionnée par un PP.

2. Pour la partie "rapport de stage" : syllabus "Consignes de stages" (sur 110 points : 40 points pour la forme, 60 points pour le contenu, 10 points pour le reporting)

Si la note de la **partie "rapport de stage"** de l'activité d'apprentissage est **inférieure ou égale à 9/20**, la note de l'activité d'apprentissage est la moyenne pondérée, mais elle est plafonnée à 9/20. Ceci signifie que la note maximale possible de l'activité d'apprentissage est de 9/20 (acquis évalués comme non satisfaisants).

Quand le jury de délibération constate un déficit non acceptable dans une ou plusieurs des parties composant l'évaluation intégrée, de sorte qu'il ne peut considérer que les acquis d'apprentissage visés sont acquis par l'étudiant, le jury peut ne pas octroyer les crédits correspondant à l'UE.

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 2020-2021).

Ces modes d'évaluation pourront être modifiés durant l'année académique étant donné les éventuels changements de code couleur qui s'imposeraient de manière locale et/ou nationale, chaque implantation devant suivre le code couleur en vigueur en fonction de son code postal (cfr. le protocole année académique 2020-2021 énoncé dans la circulaire 7730 du 7 septembre 2020 de la Fédération Wallonie Bruxelles).