

# Bachelier en Publicité option : médias contemporains

<b>HELHa Campus Mons</b> 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : <a href="mailto:pub.mons@helha.be">pub.mons@helha.be</a>

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

PB209 Dessin 3			
Ancien Code	ARPB2B09P209	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOPB2090		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Merry VIERSAC</b> ( <a href="mailto:merry.viersac@helha.be">merry.viersac@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

Cette unité d'enseignement vise à sensibiliser l'étudiant au dessin et au storyboard, par une éducation de l'oeil et l'apprentissage de différentes techniques graphiques adaptées au publicitaire.

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

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

- Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**
  - Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit
    - 1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**
  - Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques
    - 2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
    - 2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique
      - Sous Compétence 2.2 Compétences "Arts appliqués"
        - 2.2.3 Mobiliser tout type de techniques et d'expression à l'usage professionnel
- Compétence 3 **Compétences spécifiques**
  - Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession
    - 3.1.1 Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
    - 3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée
    - 3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
    - 3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...

### Acquis d'apprentissage visés

A l'issue du cours, l'étudiant sera capable :

- d'identifier les éléments importants à mettre en valeur sans se perdre dans les détails inutiles.
- de simplifier judicieusement et de manière explicite les éléments proposés.

- d'analyser les valeurs d'ombres et de lumières pour traduire le volume d'objets divers, de personnages ... dans un temps donné.
- ☐- de restituer graphiquement la réalité avec sensibilité et personnalité.
- ☐- d'acquérir une rapidité d'exécution.
- de s'adapter aux formats proposés.
- de pouvoir séquencer une production audiovisuelle avec un storyboard pour l'amener à un montage vidéo.

### **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) :

ARPB2B09P209A	Dessin 1	24 h / 2 C
ARPB2B09P209B	Layout 1	24 h / 2 C

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

## **4. Modalités d'évaluation**

Les 40 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB2B09P209A	Dessin 1	20
ARPB2B09P209B	Layout 1	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**

En cas de deuxième session, la note du travail journalier reste acquise. Seule la note réservée pour l'atelier est concernée.

La présence au cours est obligatoire.

## **5. Cohérence pédagogique**

### **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 66 du règlement général des études 2024-2025).

## Bachelier en Publicité option : médias contemporains

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53

Mail : [pub.mons@helha.be](mailto:pub.mons@helha.be)

### 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Dessin 1			
Ancien Code	2_ARPB2B09P209A	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB2091		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	<b>Merry VIERSAC</b> ( <a href="mailto:merry.viersac@helha.be">merry.viersac@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	20		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

### 2. Présentation

#### Introduction

Cette unité d'enseignement vise à sensibiliser l'étudiant au dessin, à acquérir les bases techniques du graphisme par une éducation de l'oeil et l'apprentissage de différentes habilités graphiques adaptées à des créations originales, dans le respect des consignes réalistes et propres au monde publicitaire.

#### Objectifs / Acquis d'apprentissage

- Analyse des pratiques artistiques et graphiques, et leurs usages
- Acquérir les bases techniques du graphisme
- Comprendre et appliquer la perspective, l'ombrage et la lumière
- Composer et cadrer une oeuvre graphique
- Restituer graphiquement la réalité avec sa sensibilité et personnalité
- Traduire graphiquement un concept, une idée, un projet inexistant
- Concevoir des créations graphiques dans le respect des contraintes de temps et/ou de support
- Argumenter et évaluer la pertinence de ces réalisations

### 3. Description des activités d'apprentissage

#### Contenu

MR Viersac assure le cours de dessin/rouge basé sur la perspective cavalière.

- travail du rough

#### Démarches d'apprentissage

- Atelier - exercices pratiques et variés utilisant les techniques directes (crayon, bic, feutre, marqueur,...)
- Observation et études de sujets réels ou sur photo ( objets, animaux, humains, nature...)
- Critique collective et auto-critique
- Créations croisées avec d'autres unités de cours

#### Dispositifs d'aide à la réussite

- supports via connected
- Sessions de remédiation
- Accompagnement personnalisé
- Réévaluation sur base d'un exercice à renouveler selon les acquis en remédiation

### Sources et références

Apprendre à dessiner - Peter Grey

16 Erreurs de débutants et comment les régler - Les carnets de Scendre - Scendre

Benjamin Cerbai - Youtube

L'art Invisible - Scott Mccloud

### Supports en ligne

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

vidéos disponibles sur connectED

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

**L'évaluation du cours de Dessin 1 se fera sur la moyenne des deux activités d'apprentissage.**

L'évaluation se fera uniquement sur base des travaux remis en fin de cours et réalisés en classe.

L'étudiant à la possibilité en session de remédiation d'améliorer son évaluation en bénéficiant de conseil et d'un accompagnement personnalisée.

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	60				
Période d'évaluation	Exp	40			Exp	40

Evc = Évaluation continue, Exp = Examen pratique

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

### Dispositions complémentaires

**En cas de deuxième session, la note du travail journalier reste acquise.**

Les sessions de remédiations permettent à l'étudiant une réévaluation de celle-ci en cas de nécessité (un travail journalier non-satisfaisant ou une compétence non-acquise).

**La présence au cours est obligatoire.**

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 66 du règlement général des études 2024-2025).

# Bachelier en Publicité option : médias contemporains

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53

Mail : [pub.mons@helha.be](mailto:pub.mons@helha.be)

## 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Layout 1			
Ancien Code	2_ARPB2B09P209B	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB2092		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du <b>Titulaire</b> de l'activité et des intervenants	()		
Coefficient de pondération	20		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Le dessin est un moyen efficace pour exprimer un idée, permet de communiquer de faire comprendre une idée, un concept de publicité. Un moyen d'expression utile et nécessaire dans le milieu professionnel : pour présenter un concept, une idée, un dessin vaut mieux que des mots.

Le cours de Layout s'inscrit dans le cadre du développement des compétences audiovisuelles des étudiants en section publicité. Il permet d'acquérir les bases nécessaires pour structurer visuellement une œuvre animée en utilisant les techniques du layout et du montage vidéo. Ce processus est essentiel pour la création d'une animatique, étape clé de la production audiovisuelle qui permet de visualiser le rythme, les transitions et l'enchaînement des séquences avant l'animation ou la production finale.

### Objectifs / Acquis d'apprentissage

À l'issue du cours, les étudiants seront capables de :

- Comprendre et appliquer les principes du layout : organiser la composition visuelle de chaque plan et scène dans une production audiovisuelle.
- Connaître de principes de la narration par l'image.
- utiliser des codes graphiques et du langage du storyboard.
- Maîtriser les techniques de montage vidéo : assembler et structurer une séquence narrative en prenant en compte le rythme, le cadrage et la continuité visuelle.
- Créer une animatique : transformer un storyboard en un prototype animé grâce au layout et au montage, en intégrant les notions de synchronisation audio, transitions et temporalité.
- Collaborer dans un contexte de production audiovisuelle : travailler en équipe, comprendre les interactions avec les autres corps de métiers (storyboarder, animateurs, designers sonores, etc.).

Les étudiants développeront les compétences suivantes :

- Compétence technique : manipulation de logiciels de montage vidéo (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, etc.)
- Capacité d'organisation spatiale : construction de plans cohérents, respect des axes et des règles de composition.
- Capacité narrative : gestion du rythme et de la fluidité narrative dans le montage vidéo.
- Esprit critique et analytique : évaluer l'efficacité d'une animatique et proposer des ajustements pour améliorer la clarté narrative et visuelle.

## 3. Description des activités d'apprentissage

## Contenu

L'activité d'apprentissage proposée dans le cadre de ce cours vise à renforcer les compétences des étudiants en matière de composition visuelle (layout) et de structuration narrative à travers le montage vidéo. En travaillant sur des projets pratiques, les étudiants apprennent à transformer un storyboard en une animatique, étape cruciale dans la préproduction d'une vidéo.

## Démarches d'apprentissage

Cours théoriques : introduction aux principes de base du layout, du cadrage, de la continuité visuelle et du montage. Analyse de vidéos professionnelles pour comprendre les techniques utilisées.

Ateliers pratiques

## Dispositifs d'aide à la réussite

· Exercices individuels et collectifs d'apprentissage.

## Sources et références

Néant

## Supports en ligne

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

Connected

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

Travaux pratiques et projets (60 %) : réalisation de montages vidéo et d'animatiques en respectant les critères techniques et narratifs.

Examen final (40 %) : évaluation pratique des compétences acquises sur l'ensemble du cours.

### Pondérations

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

Trv = Travaux

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

### Dispositions complémentaires

En cas de deuxième session (Q3), la note du travail journalier reste acquise.

Les sessions de remédiations permettent à l'étudiant une réévaluation de celle-ci en cas de nécessité (un travail journalier non-satisfaisant ou une compétence non-acquise).

La présence au cours est obligatoire.

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 66 du règlement général des études 2024-2025).