

# 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'Unité d'Enseignement

PB305 Multimédia			
Ancien Code	ARPB3B05P305	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOPB3050		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Patrick PIRLOT</b> ( <a href="mailto:patrick.pirlot@helha.be">patrick.pirlot@helha.be</a> )		
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

Initiation aux techniques de base et à la logique de travail des professionnels de l'audiovisuel.  
Plus spécialement sur le logiciel aftereffects.

### 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
    - 1.1.1 Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, une réalisation, un événement
    - 1.1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit
  - Sous Compétence 1.2 S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier
    - 1.2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel
- 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
    - 2.1.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
    - 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
    - 3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...
  - Sous Compétence 3.2 Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la publicité
    - 3.2.3 S'adapter aux nouveaux médias et aux nouvelles formes de marketing

### Acquis d'apprentissage visés

L'étudiant sera capable de :

- réaliser une animation en motion design
- diriger un réalisateur audio ou vidéo en connaissance de cause ;
- réaliser une présentation efficace en utilisant les outils adéquats

### 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) :

ARPB3B05P305A Multimédia

24 h / 2 C

### Contenu

Introduction à l'espace 3D After Effects

Espace 3D : couches, caméras, lumière et profondeur

couches de forme et animation de texte

Rotoscopie

Postproduction : effets et animation sur une image réelle

### Démarches d'apprentissage

Expositive, interrogative et active : exposé et explications en classe, application de la théorie par des exercices pratiques, découvertes et travaux personnels lors d'exercices de créations. Ateliers.

Séminaires d'apprentissage sur des logiciels

### Dispositifs d'aide à la réussite

Organisation de tutorat à la demande des étudiants.

Évaluation continue, conseils et soutien personnels lors des exercices réalisés en classe.

### Sources et références

Manuels en ligne des logiciels

Tutoriels en ligne

### Supports en ligne

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

Ressources en ligne (tutoriels)

Outils didactiques

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

Dossier à remettre avec les exercices réalisés en cours de semestre plus un travail final.

### Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Exm = Examen mixte, Tvs = Travail de synthèse

## **Dispositions complémentaires**

La présence aux cours est obligatoire.

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :

- L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
- Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
- Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
- Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

### 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).