

| | |
|-------------------------|--|
| Intitulé de l'UE | Communication et vidéo |
| Section(s) | - (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2 |

| Responsable(s) | Heures | Période |
|-----------------------|---------------|----------------|
| Nicolas SOTTIAUX | 40 | Quad 2 |

| Activités d'apprentissage | Heures | Enseignant(s) |
|---|---------------|---|
| Ateliers Softskills | 5h | Julie LENAERTS Nicolas SOTTIAUX |
| Communication et vidéo : projet | 15h | Nicolas SOTTIAUX |
| Communication et vidéo : théorie | 20h | Nicolas SOTTIAUX |

| Prérequis | Corequis |
|---|-----------------|
| - Communication : les fondements - Communication visuelle et graphique | |

| Répartition des heures |
|---|
| Ateliers Softskills : 2h de théorie, 3h d'exercices/laboratoires |
| Communication et vidéo : projet : 15h d'exercices/laboratoires |
| Communication et vidéo : théorie : 15h de théorie, 5h d'exercices/laboratoires |

| Langue d'enseignement |
|--|
| Ateliers Softskills : Français |
| Communication et vidéo : projet : Français |
| Communication et vidéo : théorie : Français |

| Connaissances et compétences préalables |
|--|
| Communication : les fondements Communication visuelle et graphique Traitement du son |

| Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES |
|---|
| Cette UE contribue au développement des compétences suivantes |
| <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer |

- Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés
- Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive
- Utiliser le vocabulaire adéquat
- Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
 - Elaborer une méthodologie de travail
 - Planifier des activités
 - Rechercher et utiliser les ressources adéquates
 - Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
 - Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques
 - S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente
 - Développer une pensée critique
 - Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
 - Respecter le code du bien-être au travail
 - Participer à la démarche qualité
 - Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique
 - Intégrer les différents aspects du développement durable
- Développer sa créativité
 - Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs
 - Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes
 - Se différencier
 - Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes
- Maîtriser les outils informatiques
 - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
 - Produire et traiter des images
- Concevoir et réaliser une communication interactive
 - Structurer et analyser la communication
 - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
 - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

Objectifs de développement durable



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.
- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.
- 4.6 D'ici à 2030, veiller à ce que tous les jeunes et une proportion considérable d'adultes, hommes et femmes, sachent lire, écrire et compter.
- 4.7 D'ici à 2030, faire en sorte que tous les élèves acquièrent les connaissances et compétences nécessaires pour promouvoir le développement durable, notamment par l'éducation en faveur du développement et de modes de vie durables, des droits de l'homme, de l'égalité des sexes, de la promotion d'une culture de paix et de non-violence, de la citoyenneté mondiale et de l'appréciation de la diversité culturelle et de la contribution de la culture au développement durable.



Travail décent et croissance économique

Objectif 8 Promouvoir une croissance économique soutenue, partagée et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous

- 8.3 Promouvoir des politiques axées sur le développement qui favorisent des activités productives, la création d'emplois décents, l'entrepreneuriat, la créativité et l'innovation et stimulent la croissance des microentreprises et des petites et moyennes entreprises et facilitent leur intégration dans le secteur formel, y compris par l'accès aux services financiers.
- 8.9 D'ici à 2030, élaborer et mettre en oeuvre des politiques visant à développer un tourisme durable qui crée des emplois et mette en valeur la culture et les produits locaux.



industrie, innovation et infrastructure

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

- 9.3 Accroître, en particulier dans les pays en développement, l'accès des entreprises, notamment des petites entreprises industrielles, aux services financiers, y compris aux prêts consentis à des conditions abordables, et leur intégration dans les chaînes de valeur et sur les marchés.

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Connaître les grandes techniques de la vidéo et les mettre en œuvre ;
- Maîtriser les prises de vue et le montage vidéo ainsi que quelques effets spéciaux essentiels ;
- Savoir réaliser un produit audiovisuel faisant appel à différents aspects théoriques (scénarisation, storyboarding, préparation, éléments de langage...) et le présenter (à l'écrit et oralement).
- Savoir analyser un film quant aux techniques mises en œuvre, au scénario...
- Connaître les techniques de l'écriture d'un scénario, du storyboarding et savoir les mettre en œuvre ;
- Être capable de présenter tout travail tant sur le plan oral qu'écrit ;
- A partir d'une activité, répondre en équipe (coopération) à un problème de manière originale (créativité) en montrant une certaine assurance (confiance en soi) et exposer la présentation face à un public hétérogène (communication)
- Maîtriser les techniques de prise de parole en public ;
- Savoir rédiger pour les réseaux sociaux et produire des post audiovisuels percutants ;

Contenu de l'AA Ateliers Softskills

4 modules : confiance en soi, créativité, coopération, communication.
Réalisation d'une présentation en groupe sur base des concepts.

Contenu de l'AA Communication et vidéo : projet

En synthèse :

- Techniques cinématographiques
- Théorie de la photo/vidéo
- Publications pour les réseaux sociaux
- Tournage/montage (vidéo en prises de vue réelles)
- PITCH entrepreneurial (expression orale)

En détail :

- Apprentissage de la prise de vues
- Spécificités de la vidéo au smartphone
- Présentation de travaux oraux et écrits (approfondissement des techniques de communication écrite et orale)
- Montage vidéo avec Adobe Premiere, Media Encoder, AfterEffects (orienté vidéo), Capcut
- Réalisation de médias pour les principaux réseaux sociaux (publications, reels, stories...)
- Réalisation d'un produit audiovisuel (mise en œuvre des techniques cinématographiques apprises) et présentation de celui-ci grâce à des supports écrits et un exposé oral
- Scénarisation et storyboarding d'une courte séquence vidéo et/ou audio
- Préparation et réalisation d'une interview

Contenu de l'AA Communication et vidéo : théorie

En synthèse :

- Techniques cinématographiques
- Théorie de la photo/vidéo
- Publications pour les réseaux sociaux
- Tournage/montage (vidéo en prises de vue réelles)
- PITCH entrepreneurial (expression orale)

En détail :

- Théorie de la photographie et de la vidéo
- Prise de vues et montage vidéo
- Les grandes techniques de la vidéo et du cinéma (types de plans, types de raccords...)
- Spécificités de la vidéo au smartphone
- Apprentissage des règles du tournage vidéo
- Exemples pratiques des techniques cinématographiques dans des œuvres audiovisuelles
- Analyse d'un film (court-métrage) quant aux techniques mises en œuvre, au scénario...
- Les techniques de l'écriture d'un scénario et du storyboarding
- Présentation de travaux oraux et écrits (approfondissement des techniques de communication écrite et orale)
- Prise de parole en public
- Principes de préparation et de réalisation d'un tournage et d'une interview
- Adobe Premiere, Media Encoder, AfterEffects (orienté vidéo), Capcut

Méthodes d'enseignement

Ateliers Softskills : cours magistral, travaux de groupes

Communication et vidéo : projet : travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Communication et vidéo : théorie : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche déductive, approche avec TIC, étude de cas

Supports

Ateliers Softskills : notes de cours

Communication et vidéo : projet : copies des présentations, syllabus, notes d'exercices

Communication et vidéo : théorie : copies des présentations, syllabus

Ressources bibliographiques de l'AA Ateliers Softskills

Anderson Chris, TED Talks, Flammarion, 2016. Brasseur Philippe, Génie, toi-même ! , Casterman, 2012. Chenevier Emmanuel, Debois François, Groff Arnaud, La boîte à outils de la créativité, Dunod, 2019. Fourny Maxime, Quelle audace, Eyrolles, 2018. Morlet Christine et Leroy Véronique, Pitez ! , Dunod, 2018.

Ressources bibliographiques de l'AA Communication et vidéo : projet

- Adobe Premiere manuel 2024
- Adobe AfterEffects manuel 2024
- Caput documentation 2024
- "Réaliser un storyboard pour le cinéma", Louis de Rancourt, Eyrolles, 2012
- Les leçons de cinéma, Philippe Delmotte - Orange CinéHappy
- "Le Grand livre du Marketing digital", Rémy Marrone, 2018, éditions Dunod
- "La grammaire du cinéma : De l'écriture au montage : les techniques du langage filmé" Broché – Grand livre, 2 mai 2019
- Cours de vidéo: Matériels, tournage et prise de vues, postproduction Broché – Grand livre, 12 juin 2019
- Manuel du parfait photographe: + de 350 conseils de pro pour réussir vos photos Broché – Grand livre, 3 octobre 2019

Ressources bibliographiques de l'AA Communication et vidéo : théorie

- Adobe Premiere manuel 2024
- Adobe AfterEffects manuel 2024
- Caput documentation 2024

- "Réaliser un storyboard pour le cinéma", Louis de Rancourt, Eyrolles, 2012

- Les leçons de cinéma, Philippe Delmotte - Orange CinéHappy

- "Le Grand livre du Marketing digital", Rémy Marrone, 2018, éditions Dunod

- "La grammaire du cinéma : De l'écriture au montage : les techniques du langage filmé" Broché – Grand livre, 2 mai 2019

- Cours de vidéo: Matériels, tournage et prise de vues, postproduction Broché – Grand livre, 12 juin 2019

- Manuel du parfait photographe: + de 350 conseils de pro pour réussir vos photos Broché – Grand livre, 3 octobre 2019

| Évaluations et pondérations | |
|---|---|
| Évaluation | Note globale à l'UE |
| Langue(s) d'évaluation | Français |
| Méthode d'évaluation | <p>Évaluation : évaluation continue et examen écrit.</p> <p>Pondération et détail :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partie 1 de l'évaluation - Communication et vidéo - Examen écrit : 40 % • Partie 2 de l'évaluation - Communication et vidéo - Travaux en cours d'année/évaluation continue - Communication 2 : 45 % • Partie 3 de l'évaluation - Atelier softskills "COCO" : 15 %. L'évaluation de la partie 3 est basée sur la participation active aux séances de cours ainsi que sur la présentation orale. Le seuil de réussite est fixé à 10/20. En ce qui concerne la notation totale de cette AA, nous utiliserons la règle suivante : Participation active sans présentation orale = 1/20 ; Pas de participation active, présentation orale = 3/20 ; Participation active et présentation orale = points de la présentation orale. <p>Les présentations et travaux oraux sont non remédiables en seconde session. Les autres travaux et l'examen écrit de Communication et vidéo sont remédiables en seconde session.</p> <p>Si l'étudiant obtient moins de 10/20 à la Partie 1 OU la Partie 2 OU la Partie 3 de l'évaluation, la moyenne globale de l'UE ne pourra excéder 9/20. Il reviendra donc à l'étudiant de représenter, en seconde session, la ou les parties pour lesquelles il n'a pas obtenu la note de 10/20.</p> <p>Un étudiant absent à la moitié des séances de cours peut se voir refuser l'accès à l'examen écrit.</p> |
| Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE | |
| Ateliers Softskills : oui Communication et vidéo : projet : non Communication et vidéo : théorie : non | |

Année académique : **2024 - 2025**