2018 - 2019 15/09/2018



23 rue du Chambge 7500 Tournai

www.heh.be

Intitulé de l'UE	Résolution de conflits II
Section(s)	- (2 ECTS) Bachelier en Droit Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Audrey HERNE	25	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Procédure civile	25h	Audrey HERNE

Prérequi	s	Corequis

Répartition des heures

Procédure civile : 25h de théorie

Langue d'enseignement

Procédure civile : Français

Connaissances et compétences préalables

Notions d'organisation judiciaire bloc 1

Objectifs par rapport aux acquis d'apprentissage programme (AAP) Cette UE contribue au développement de la/des compétence(s) suivante(s)

- Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres au bachelier en droit
- Analyser les données utiles à la réalisation de sa mission en adoptant une démarche systémique
- S'organiser : structurer, planifier, coordonner, gérer de manière rigoureuse les actions et tâches liées à sa mission.

Acquis d'apprentissage de l'UE:

Les étudiants seront capables d'appréhender les incidents peuvent apparaître au cours d'une procédure ainsi que les mesures d'instructions qui peuvent être mise en œuvre en vue d'arriver à la vérité juridique, ainsi que maîtriser et pouvoir appliquer concrètement la matière relative aux diverses voies de recours et aux saisies

Contenu de l'AA Procédure civile

Etude des incidents de procédure

Etude des différentes mesures d'instruction

Les voies de recours,

Les saisies	

Méthodes d'enseignement

Procédure civile : cours magistral, approche par situation problème, étude de cas

Supports

Procédure civile : syllabus, notes de cours

Ressources bibliographiques de l'AA Procédure civile

De Leval, G., « Eléments de procédure civile », Bruxelles, Larcier, 2005

Mougenot, D., « Principe de droit judiciaire privé », Bruxelles, Larcier, 2009

Évaluations et pondérations	
Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Procédure civile : Français
Méthode d'évaluation de l'AA Procédure civile :	
écrit 100%	

Année académique : 2018 - 2019