

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Communication 2</b>
<b>Section(s)</b>	- (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Nicolas SOTTIAUX	35	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
<b>Ateliers Softskills</b>	5h	<b>Julie LENAERTS</b> Joan CLAUS Nicolas SOTTIAUX
<b>Communication 2</b>	30h	<b>Nicolas SOTTIAUX</b>

Prérequis	Corequis
- Communication 1A - Communication 1B	

Répartition des heures
<b>Ateliers Softskills</b> : 2h de théorie, 3h d'exercices/laboratoires
<b>Communication 2</b> : 15h de théorie, 5h d'exercices/laboratoires, 10h de travaux

Langue d'enseignement
<b>Ateliers Softskills</b> : Français
<b>Communication 2</b> : Français

Connaissances et compétences préalables
Pré-requis : Communication 1A et Communication 1B

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</li> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Planifier des activités</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> </ul>

- 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, ...)

### Acquis d'apprentissage spécifiques

- Maîtriser les techniques de prise de parole en public ;
- Connaître les grandes techniques de la vidéo et les mettre en œuvre ;
- 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) ;
- Savoir rédiger et maîtriser les réseaux sociaux ainsi que l'emailing ;
- Connaître les techniques du marketing et savoir les mettre en œuvre ;
- 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).

### 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 2

- Les grandes techniques de la vidéo et du cinéma (types de plans, types de raccords...) ;
- 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 ;
- Bases du logiciel Adobe Premiere ;
- Utilisation des principaux réseaux sociaux et d'un outil d'emailing dans le cadre d'une stratégie de communication ;
- Rédiger pour les réseaux sociaux, pour un emailing ;
- Réalisation d'un produit audiovisuel et présentation de celui-ci grâce à des supports écrits et un exposé oral.

Laboratoires :

- Scénarisation et storyboarding d'une courte séquence vidéo et/ou audio ;
- Réalisation d'une courte séquence pour mettre en œuvre des techniques cinématographiques ;
- Préparation et réalisation d'une interview ;
- Présentations orales et écrite de travaux.

## Méthodes d'enseignement

**Ateliers Softskills** : cours magistral, travaux de groupes, approche avec TIC

**Communication 2** : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche déductive, approche avec TIC

## Supports

**Ateliers Softskills** : notes de cours

**Communication 2** : copies des présentations

## 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 2

- "Introduction à l'analyse de l'image", Martine Joly, éditions Armand Colin, 2015
- "L'image et les signes", Martine Joly, éditions Armand Colin, 2016
- "Communication écrite et/ou visuelle", syllabus de Magali Siroul, 2016
- "Réaliser un storyboard pour le cinéma", Louis de Rancourt, Eyrolles, 2012
- "La Communication. De la transmission à la relation", Jean Lohisse. Ed. De Boeck. 4e édition, 2010
- "Les fondamentaux de la création graphique", Gavin Ambrose et Paul Harris. Ed. Pyramyd. 2012
- "La Communication. De la transmission à la relation", Jean Lohisse. Ed. De Boeck. 4e édition, 2010
- "40 exercices de communication. Pour tout public. Être soi avec les autres". Grantham, C., Legay, C., Martel, F., Vuillermet, M. Coll. Savoir communiquer l'essentiel. Edition de la Chronique Sociale. Lyon. France. 2010
- "Historique des thérapies systémiques", Auteur non mentionné. Article mis à disposition par [www.ecologielibidinale.org](http://www.ecologielibidinale.org) – 9 décembre 2004
- "Les Pubs que vous ne verrez plus jamais. 100 ans de publicités sexistes, racistes ou tout simplement stupides...", Annie Pastor. Ed. Hugo Desinge. France. 2012
- Les leçons de cinéma, Philippe Delmotte - Orange CinéHappy
- "Le Grand livre du Marketing digital", Rémy Marrone, 2018, éditions Dunod

Références en ligne :

- <https://vimeo.com/72408751>
- <https://devenir-realisateur.com/le-cadre/la-regle-des-9ers/>
- <https://www.lesnumeriques.com>
- [http://fgimello.free.fr/documents/technique\\_de\\_base\\_cinema.pdf](http://fgimello.free.fr/documents/technique_de_base_cinema.pdf)
- <http://www.surlimage.info/ecrits/mouvement.html#mouv1>
- <https://www.odysseeducinema.fr/plans.php>
- <https://www.infinea.fr/soyons-photo-video/index.php/atelier-video/les-lecons-de-cinema>
- <https://animation.ipert.fr/le-storyboard/>
- <https://www.retourverslecinema.com/la-regle-des-30-degres/>
- <https://cursus.edu/ar9cles/35197/le-storyboard-coder-pour-mieux-se-coordonner#.XIKAS17R25>
- <https://www.commenfaireunfilm.com/le-storyboard/>

## Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	<p><b><u>Méthode d'évaluation de l'AA Communication 2 :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examen écrit 60%</li> <li>• Évaluation continue 40%</li> <li>• Travail de l'année = présentations orales et travaux écrits</li> <li>• Les travaux oraux sont non remédiables en seconde session</li> <li>• La présence au cours fait partie des critères de cotation pour l'évaluation continue</li> <li>• Un étudiant absent à la moitié des séances peut se voir refuser l'accès à l'examen écrit de l'UE</li> </ul> <p><b><u>Méthode d'évaluation de l'AA Atelier Softskills :</u></b></p> <p>Présentation orale (évaluation) : 40%</p> <p>Participation active aux séances, activités et aux travaux : 60%</p>
<b>Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE</b>	
Ateliers Softskills : <b>non</b> Communication 2 : <b>non</b>	

Année académique : **2021 - 2022**