Techniques de création de contenus visuels pour le secteur touristique

UE 27

Enseignant(s) responsable de l'UE : Gianfilippo GIANCOLA

Année d'études	Bloc 2
Acronyme	TOU21PVI
Nombre de crédits ECTS	3 (facteur de pondération)
Volume horaire	45 h (Q1 45 / Q2 0)
Période de l'année	Quadrimestre 1
Niveau du cycle	1er cycle
Cadre européen de certification	Niveau 6
Caractère dans le programme	Cours obligatoire dans le programme
Langue(s) d'enseignement	Français
Coordonnées du service	Campus de Bruxelles, Avenue Émile Gryson 1 (bât. 4C), 1070 Bruxelles
Mode d'évaluation	Unité évaluée en épreuve intégrée
UE prérequises	Néant
UE corequises	Néant

Liste des activités d'apprentissage

Activité d'apprentissage	Volume horaire	ECTS	Présence obligatoire
TO21PVI Photo, vidéo et infographie	39	3	NON

Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme

- **HE04** HE. 4. Identifie ses forces et faiblesses et met en œuvre une démarche autonome d'enrichissement de ses capacités
- **HE06** HE. 6. S'approprie les potentialités des logiciels et des outils de gestion nécessaires à son activité professionnelle
- **RE01** ARES. 1 S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution
- **RE01.1** ARES. 1.1 Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la culture de l'entreprise
- **RE01.2** ARES. 1.2 Collaborer à la résolution de problèmes complexes avec méthode, rigueur, proactivité et créativité
- **RE01.4** ARES. 1.4 Développer une approche responsable critique et réflexive des pratiques professionnelles
- **RE01.5** ARES. 1.5 Développer la polyvalence et proposer des solutions innovantes pour ses projets
- **RE01.6** ARES. 1.6 Identifier ses besoins de développement et s'inscrire dans une démarche de formation permanente.
- **RE02.3** ARES. 2.3 Présenter ou promouvoir l'information, les documents, les produits sélectionnés, tant à l'écrit qu'à l'oral, de manière rigoureuse et ciblée avec les moyens adéquats
- **RE03** ARES. 3 Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à son activité
- **RE03.3** ARES. 3.3 Concevoir, produire les documents, les produits, les projets, les actions de promotion adéquats sur les supports idoines
- **RE03.5** ARES. 3.5 Choisir et utiliser les technologies de l'information et de la communication
- **RE05.1** ARES. 5.1 Gérer les plannings et assurer le suivi des différents projets, dossiers et actions.

Autres connaissances ou compétences prérequises

Photo, vidéo et infographie

Connaissances informatiques de base.

Descriptif des objectifs et des contenus de l'UE

Photo, vidéo et infographie

Objectifs

Ce cours a pour objectif d'apprendre aux étudiant·es à **concevoir, produire et valoriser des supports visuels** destinés à la promotion du **tourisme, du voyage et des expériences culturelles**. À travers la photographie, la vidéo et l'infographie, ils développent les compétences nécessaires pour **mettre en valeur un lieu, une destination, une activité ou un événement touristique** de manière créative et professionnelle. L'accent est mis sur la création de contenus adaptés aux différents supports de communication (réseaux sociaux, affiches, brochures, sites web, etc.), tout en maîtrisant les outils techniques et en intégrant des approches innovantes telles que l'**utilisation d'intelligence artificielle** dans la création visuelle.

Contenu

Le cours combine des apprentissages techniques, créatifs et stratégiques autour de la communication touristique :

- **- Photographie touristique** : prise de vue, cadrage, lumière, retouche et mise en valeur d'un lieu, d'un patrimoine, d'une activité ou d'un paysage.
- **- Vidéo promotionnelle** : tournage, prise de son, narration visuelle, montage et post-production avec **Adobe Premiere Pro**, pour raconter l'histoire d'une destination ou d'un séjour.
- **- Infographie et création de supports visuels** : conception d'affiches, brochures, flyers, publications web ou city guides avec **Photoshop** et **InDesign**.
- - Création de **circuits touristiques interactifs** (type site web) sur la plateforme de création de contenu Genial.ly.
- **- Communication visuelle touristique** : adapter le ton, le style et la composition graphique aux attentes des voyageurs, des institutions ou des entreprises du secteur.
- **- Utilisation des outils d'IA** : génération d'images, suggestions créatives, enrichissement des idées et optimisation des projets pour renforcer leur impact visuel.
- **- Projets pratiques** : création de mini-campagnes promotionnelles autour d'une ville, d'un circuit ou d'un city trip.
- **- Analyse de supports touristiques existants** : compréhension des stratégies visuelles utilisées dans la promotion de destinations.
- **Briefing créatif** : rédaction d'un cahier des charges pour une campagne visuelle touristique cohérente et ciblée.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement

Photo, vidéo et infographie

Le cours privilégie une approche **expérientielle, pratique et professionnalisante**, directement liée au secteur du tourisme. Les étudiant·es travaillent sur des projets concrets (réels ou fictifs) tels que la promotion d'une ville européenne, la valorisation d'un site naturel ou la conception d'une campagne pour une agence de voyages.

Les activités incluent :

- - des **ateliers techniques** de prise de vue, de retouche photo, de montage vidéo et de conception graphique ;
- - des **projets pratiques** intégrant photo, vidéo et infographie dans une même campagne touristique ;-
- - des **analyses critiques** de supports visuels existants dans le domaine du tourisme ;
- - création de **circuits touristiques interactifs** (type site web) sur la plateforme de création de contenu Genial.ly.
- - l'**utilisation d'outils d'IA** pour générer des images, enrichir les idées créatives et optimiser le processus de production ;
- - la **rédaction de briefings** et la présentation de projets en conditions professionnelles.
- - l'apprentissage par projet, les exercices de terrain, les critiques collectives et l'accompagnement personnalisé permettent aux étudiant·es de développer des compétences directement transférables au monde professionnel.

Acquis d'apprentissage sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE

Photo, vidéo et infographie

À l'issue de ce cours, l'étudiant·e sera capable de :

- - Réaliser des **photos et vidéos touristiques** professionnelles mettant en valeur des destinations, sites ou circuits.
- - Monter des vidéos promotionnelles adaptées aux réseaux sociaux, aux sites web ou aux campagnes institutionnelles.
- - Concevoir des supports de communication visuelle attractifs pour le **print** (affiches, **brochures**, flyers) et le **digital** (stories, publications, bannières).
- - Utiliser efficacement **Photoshop, InDesign et Premiere Pro** dans un contexte touristique.
- - Créer le visuel d'un circuit touristique interactif (type carte interractive) via la plateforme **Genial.ly**.
- - Exploiter les outils d'**intelligence artificielle** pour générer des images, enrichir les créations et améliorer la productivité.
- - Analyser et comprendre les stratégies visuelles utilisées dans la communication touristique.
- - Élaborer et défendre un **briefing créatif** pour une campagne touristique cohérente, ciblée et efficace.
- - Développer un regard critique, esthétique et professionnel sur la manière de raconter un territoire ou une expérience de voyage à travers l'image.

Description des supports de cours indispensables

Description	Accès à la source	URL
Toute l'UE : Les supports de cours sont mis à disposition sur le **moodle de l'UE 27** et comprennent des tutoriels, des exercices pratiques, des exemples de réalisations et des ressources complémentaires liées aux différents projets abordés. L'apprentissage s'appuie également sur l'**utilisation de la suite Adobe** (Photoshop, Premiere Pro, InDesign), pour laquelle l'étudiant·e doit disposer d'une **licence éducation**. https://ecampus.cnldb.be/index.php/valves2021/3282-adobe-creative-cloud-offre-reservee-aux-etudiants Les consignes détaillées, briefs de projets et documents de référence sont publiés régulièrement sur Moodle UE 27 afin d'accompagner les étudiant·es tout au long du cours. (105 €)	Ce support de cours est disponible sur le campus numérique	Lien

Description des références et des supports complémentaires

Aucune référence complémentaire renseignée.

Mode d'évaluation et de pondération par activité au sein de l'UE

Cette unité d'enseignement est évaluée en épreuve intégrée.

Janvier			
Ensemble de l'UE			
Remise de travaux Durant la Session	60 %	Type de questions : L'examen consiste en un travail à remettre le jour de l'examen	Examen à livre : Livre ouvert

L'étudiant devra remettre une série de travaux liés à son apprentissage en lien avec la création de contenu visuel dédié au domaine du tourisme. Les travaux à remettre seront réalisés sur les logiciels de la suite Adobe (InDesign, Photoshop, Premiere Pro,)

Selon **des consignes bien précises et des critères d'évaluations** qui seront vus pendant l'UE, l'étudiant devra produire :

- Des photos format paysage, des photos verticales (type Réseaux Sociaux) + 1 logo personnalisé.
- Des vidéos (format Réseaux Sociaux + format type reportage (TV/Youtube)
- Création d'un dispositif de type "carte interactive" sur genali.ly reprenant le style de la composition Web.

Pour la partie infographie :

- L'étudiant devra réaliser une borchure en lien avec la destination proposée par le projet mis en place dans l'UE 24 (Bloc 2). Les consignes et critères d'évaluation seront donnés en classe. En ce qui concerne le contneu de cette borchure --> Voir UE 24 de Me. Croeisaerdt.

Pour avoir les critères d'évaluation et les consignes, voir les documents sur le Moodle de l'UE 27.

Évaluation continue	40 %	Type de questions : L'examen consiste en un travail à remettre le jour de l'examen	Examen à livre : Livre ouvert

L'étudiant devra réalisé trois TP (travaux pratiques).
- 1 TP d'apprentissage sur Indesign. Atelier 1

- 1 TP d'apprentissage sur Photoshop. Atelier 2

- 1 TP d'apprentissage sur Premiere Pro. Atelier 3

L'évaluation est continue, les exercices sont expliqués en classe, les fiches de consignes sont postées sur le Moodle UE 27 avant le debut des TP._L'étudiant devra avoir remis tous les exercices des ateliers 1/2/3 et ce, en respectant les consignes données pour chaque exercices afin d'avoir une note positive. Si tous les TP ne sont pas remis avant les délais fixés en classe, la note sera nulle.

IMPORTANT : L'étudiant doit avoir réalisé et remis sur moodle tous les TP afin de pouvoir remettre son travail final en 1ere session d'examen.

Août			
Ensemble de l'UE			
Remise de travaux Durant la Session	100 %	Type de questions : L'examen consiste en un travail à remettre le jour de l'examen	Examen à livre : Livre ouvert

L'étudiant devra remettre une série de travaux liés à son apprentissage en lien avec la création de contenu visuel dédié au domaine du tourisme. Les travaux à remettre seront réalisés sur les logiciels de la suite Adobe (InDesign, Photoshop, Premiere Pro,)

Selon **des consignes bien précises et des critères d'évaluations** qui seront vus pendant l'UE, l'étudiant devra produire :

- Des photos format paysage, des photos verticales (type Réseaux Sociaux) + 1 logo personnalisé.
- Des vidéos (1 format Réseaux Sociaux + 1 format type reportage (TV/Youtube)
- Création d'un dispositif de type "carte interactive" sur genali.ly reprenant le style de la composition Web.

Pour la partie infographie :

- L'étudiant devra réaliser une borchure en lien avec la destination proposée par le projet mis en place dans l'UE 24 (Bloc 2). Les consignes et critères d'évaluation seront donnés en classe. En ce qui concerne le contneu de cette borchure --> Voir UE 24 de Me. Croeisaerdt.

Pour avoir les critères d'évaluation et les consignes, voir les documents sur le Moodle de l'UE 27.