

- Faculté des sciences économiques
- www.unine.ch/seco

Projet en 3CIG (5AJ2127)

Filières concernées	Nombre d'heures	Validation	Crédits ECTS
Master en journalisme et communication, orientation création de contenus et communication d'intérêt général (120ECTS)	Cours: 4 ph TP: 2 ph	Voir ci-dessous	9
Master en journalisme et communication, orientation création de contenus et communication d'intérêt général (90ECTS)	Cours: 4 ph TP: 2 ph	Voir ci-dessous	9

ph=période hebdomadaire, pg=période globale, j=jour, dj=demi-jour, h=heure, min=minute

Période d'enseignement:

- Semestre Printemps, Semestre Automne

Equipe enseignante

Nathalie Pignard-Cheyne - nathalie.pignard-cheyne@unine.ch, AJM

Nathan Saurer - nathan.saurer@unine.ch - 0792202503

Lucie Courvoisier - lucie.courvoisier@icloud.com - +41 78 652 20 71

Charlotte Vernet - charlotte.sophie.vernet@gmail.com

--

Andrew Robotham, AJM

Benjamin Gardet, AJM

Contenu

Les étudiant-e-s seront amené-e-s à travailler de manière collaborative pour concevoir un contenu en communication (CIG) et sa stratégie, répondant aux besoins et questionnements d'une entreprise partenaire. Le travail se fera par petits groupes et sur la base d'une méthodologie de gestion de projet et de design thinking, compétences de plus en plus attendues de la part des futur-e-s professionnel-le-s. Ce sera aussi l'occasion de se confronter aux enjeux de la présentation d'un prototype de projet, au pitch et à la négociation avec une structure partenaire. Cette expérience ancrée dans la pratique sera ponctuée d'interventions mobilisant des savoirs académiques et pratiques de chercheurs et de professionnel-le-s. Le cours donnera aux étudiant-e-s l'occasion de se confronter, en pratique et en théorie, aux défis que soulève la conception d'un projet innovant, de l'idée de départ jusqu'au prototypage, avec une place pour la créativité et la réflexion.

Forme de l'évaluation

L'évaluation portera sur le prototype final et sa présentation, mais également la gestion collective du projet, au fil des séances (méthode de travail, respect des échéances, travail collaboratif, exercice du pitch, rédaction des documents à destination de l'institution, etc.). En outre, chaque étudiant.e remettra à l'issue du cours une note individuelle sur laquelle il/elle explicitera notamment les tâches réalisées, son expérience du travail collaboratif et de la gestion de projet, les difficultés rencontrées et les solutions trouvées.

Modalités de rattrapage

En cas de rattrapage, l'étudiant-e présentera un travail écrit individuel revenant sur la procédure accomplie, ses difficultés et proposera des solutions qui auraient pu être mises en œuvre pour remédier aux problèmes rencontrés.

Documentation

Supports partagés sous forme de keynote/google slides

"Save the cat" par Blake Snyder - éditions Michael Wiese Productions

Matériel de vente et briefs des agences de création de contenu Messieurs.ch et Outfits.studio

Pré-requis

Connaissances de bases des logiciels informatiques (logiciels de présentation, graphisme, vidéo)

Sensibilité aux principaux médiums de communications (réseaux sociaux, sites internet, imprimés, RP)

Expérience en production (tournage, photoshoot, impression)

Intérêt pour les tâches réflexives et collaboratives en groupe

Forme de l'enseignement

- Faculté des sciences économiques
- www.unine.ch/seco

Projet en 3CIG (5AJ2127)

Laboratoire en « mode projet » avec travail par groupe de 3 à 4 pour développer une proposition incluant la gestion du projet (compréhension et reformulation du besoin, définition du périmètre, veille, documentation y compris scientifique, analyses, spécifications, collaborations potentielles, prototypage, test, ...) pour l'ensemble du processus.

Enseignement sous forme de journées blocs avec en plus un accompagnement des étudiant-e-s sur le projet à réaliser.

Objectifs d'apprentissage

Au terme de la formation l'étudiant-e doit être capable de :

- Conceptualiser des contenus de communication innovants correspondants aux attentes d'un mandant
- Identifier et analyser les cibles et les besoins d'un mandant
- Définir des indicateurs d'évaluation du concept proposé
- Adapter ses idées en fonction des cibles concernées
- Organiser un travail collaboratif
- Concevoir des maquettes et des prototypes correspondant au concept proposé
- Appliquer une direction artistique cohérente sur l'ensemble d'un projet.
- Transmettre avec clarté ses intentions et ses visions.

Compétences transférables

- Communiquer clairement à l'oral ou à l'écrit
- Identifier collecter et analyser les informations utiles
- Appliquer la pensée créative, la curiosité et l'imagination