

UNITE D'ENSEIGNEMENT (UE)Catégorie : Section : Année : Intitulé de l'UE : Langue(s) d'enseignement : Coordonnées du service et/ou de l'enseignant responsable :Adresse CP Ville TEL. Mail Nombre d'heures de cours : Nombre de crédits : Niveau du cycle : et période : Position dans le cursus : Cadre européen de certification :

Caractère obligatoire ou au choix individuel dans le programme ou option de l'étudiant :

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

1. Communiquer et informer.
2. Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques.
3. S'engager dans une démarche de développement professionnel.
4. Concevoir et réaliser une communication interactive.
5. Développer sa créativité.
6. Maîtriser les outils informatiques de l'infographie.

Liste des UE prérequis et corequis :Prérequis : Corequis : Autres connaissances ou compétences prérequis :

Maîtriser un operating system (Mac OS et Windows)
Maîtrise de la langue française.
L'étudiant portera un intérêt pour le monde graphique et son environnement.
Bonne compréhension (à la lecture) de la langue anglaise.

Description des objectifs et des contenus de l'UE :

L'UE comprend les activités d'enseignements suivantes:

- Infographie 2D orientation 3D (25);
- Infographie 3D (75).

Par l'activité d'enseignement intitulée "Infographie 2D orientation 3D", l'étudiant sera capable de:

- aborder et utiliser avec maîtrise les outils avancés des logiciels de référence 2D (photoshop & illustrator) dans le but de développer des dessins vectoriels, photomontages bitmap (pixels), intervenir sur des photographies ou dessiner à partir de photographies dans une perspective d'illustration;
- concevoir un visuel 2D graphiquement aboutis sur base d'un briefing précis tout en respectant les normes de mises en page et d'organisation de l'espace ainsi que les droits d'auteurs et les contraintes techniques liées aux différents supports (web, vidéo, ...);
- rechercher & exploiter de façon pertinente des ressources et/ou de la documentation afin de faciliter le travail de conception graphique.

Contenu

Étude approfondie des logiciels de référence en 2D Adobe Illustrator & photoshop

Sur base de briefing complexes et proche des réalités professionnelles, l'étudiant devra:

- collecter des ressources/documents riches, des ressources techniques nouvelles adaptées et de les exploiter de façon pertinente afin de faciliter le travail de conception;
- concevoir sur papier des projets de photomontage et/ou d'illustration: création d'un visuel percutant et cohérent en réponse au briefing donné et touchant en l'imagination du client (professeur) et du public;
- produire des photomontages numériques et illustrations complexes de qualité professionnelle répondant aux attentes d'un cahier des charges.

Par l'activité d'enseignement intitulée "Infographie 3D", l'étudiant sera capable de:

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

C'est un enseignement de proximité par la mise en projet qui demande aux étudiants un travail pratique de type "atelier" ou en laboratoire informatique, un ordinateur étant mis à la disposition de chaque étudiant.

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

Pour le cours d'infographie 2D

Les activités d'enseignement sont évaluées de manière certificative tout au long de l'année à chaque fin de projet. Les résultats obtenus en cours d'année compte pour 50% dans la note finale.

Pour le cours d'infographie 3D

Les activités d'enseignement sont évaluées de manière certificative tout au long de l'année à chaque fin de projet. Les points année interviennent dans les points de session sous forme de bonus de points pouvant atteindre un total de deux points supplémentaire sur la cote obtenue à l'examen.

Les évaluations de cette UE sont organisées en épreuves juxtaposées

Acquis d'apprentissages sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE :

AA. 11. Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés.

AA. 12. Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive.

AA. 14. Utiliser le vocabulaire adéquat.

AA. 15. Présenter des prototypes de solution et d'applications techniques.

AA. 21. Élaborer une méthodologie de travail.

AA. 22. Planifier des activités.

AA. 23. Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques.

AA. 24. Rechercher et utiliser les ressources adéquates.

AA. 25. Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes.

AA. 31. Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques.

AA. 32. S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente.

AA. 33. Développer une pensée critique.

AA. 34. Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel.

AA. 43. Respecter les normes, les procédures et les codes de bonnes pratiques.
AA. 44. Intégrer les différents aspects du développement durable.
AA. 51. Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteur.
AA. 52. Observer et Analyser des «œuvres» graphiques passées et contemporaines.
AA. 53. Explorer des pistes graphiques nouvelles.
AA. 61. Appliquer les environnements et systèmes d'exploitation informatiques.
AA. 62. Produire et traiter des médias.

Description des sources, des références et des supports (indiquer ceux obligatoire et ceux suggérés):

Classroom in a book | Adobe Illustrator et Photoshop (Adobe Press – Pearson).
Pixel Memo | aide mémoire graphisme & multimédia | Illustrator & Photoshop (Eni editions)
Les essentiels conception graphique | Recherche créative | G.Ambrose N.Leonard
(Edition PYRAMYD).
Recherche visuel, I.Noble & R.Bestley ((edition PYRAMYD).