

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).
Maîtriser 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 cours suivants:

- Animation (50 h);
- Mise en page (50 h);
- Technologie en infographie (50 h).

Pour la validation de l'activité d'apprentissage "Animation", l'étudiant sera capable:

- de réaliser un storyboard adapté aux techniques d'animation;
- de réaliser une animation vidéo en utilisant la technique du "stopmotion".

Contenu:

- réalisation du storyboard avec les mentions nécessaires à la future production (plans, cadrage, timing...);
- confection du décors;
- apprentissage d'un logiciel d'animation "stopmotion";
- outils de montage vidéo.

Pour la validation de l'activité d'apprentissage "Mise en page", l'étudiant sera capable d'aborder et d'utiliser les outils avancés des logiciels de référence en mise en page (Indesign) dans le but de concevoir et de produire la mise en pages de documents d'un point de vue tant technique que graphique sur base d'un briefing concret et proche d'une réalité professionnelle.

Contenu:

- étude approfondie des logiciels de référence en mise en page Adobe Indesign;
- concevoir le branding d'un produit / évènement/... et sa charte graphique dans le respect d'un briefing précis /cahier des charges;
- concevoir des mises en page de divers types de documents, graphiquement aboutis sur base d'un briefing précis, en respectant les règles fondamentales de composition, les droits d'auteurs et les contraintes techniques liées aux différents supports (print, web, ...);
- rechercher et exploiter de façon pertinente des ressources et/ou de la documentation afin de faciliter le travail de conception graphique.

Pour la validation de l'activité d'apprentissage "Technologie en infographie", l'étudiant sera capable:

Réaliser un prototype d'interface d'application et d'en proposer une démo interactive à l'aide d'un outil de prototypage.

Compresser des fichiers vidéo/son en utilisant les paramètres et formats de compression adaptés selon les supports de destination.

De réaliser un exposé sur une technologie non abordée au cours.

De démontrer

Contenu :

Le cours contient une partie « théorique » et une partie pratique.

La partie théorique porte sur :

- Histoire de l'informatique, développement et évolution du web et des technologies de l'infographie.
- Formats de fichiers et langages du web.
- Formats de fichiers vidéo/image/son/3d
- Perspectives d'avenir.

La partie pratique porte sur :

- Les formats de fichiers et la compression (exercices de compression)
 - Le format vectoriel pour le web et animation. (réalisation d'une animation svg)
 - Les outils de prototypage (Réalisation d'un prototype d'application)
 - La réalisation d'un exposé sur une technologie non abordée au cours. (Travail écrit + présentation orale).
- Présentation au cours de divers outils de présentation.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

C'est un enseignement par pédagogie du 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 :

Activité d'apprentissage "Mise en page".

Les activités d'enseignement sont évaluées de manière certificative tout au long de l'année à chaque fin de

projet et en session suivant la période par une épreuve intégrée. Les résultats obtenus en cours d'année compte pour 50% dans la note finale. L'évaluation en session comptant pour les 50% restants.

Activité d'apprentissage "Animation".

Les différentes étapes de la réalisation du storyboard et de l'animation seront évaluées de manière formative mais aussi certificative.

Les résultats obtenus en cours d'année compte pour 50% dans la note finale. L'évaluation en session comptant pour les 50% restants.

Activité d'apprentissage "Technologie en infographie".

L'activité d'enseignement « Technologie en infographie » est évaluée de manière certificative tout au long de l'année à chaque fin de projet et en session suivant la période par une épreuve intégrée. Pour cet activité d'enseignement, les résultats obtenus aux évaluations continues comptent pour 50% dans la note finale.

L'examen évalué en session comptant pour les 50% restants.

Les évaluations finales de cette UE sont organisées en épreuves juxtaposées.

La pondération par activité est liée au nombre d'ECTS de l'activité.

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. 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. 54. Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles.

AA. 61. Appliquer les environnements et systèmes d'exploitation informatiques.

AA. 62. Produire et traiter des medias.

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

Fondamentaux de la création graphique : P.Harris (Pyramyd edition)

Pratique de la Typographie : M. Harkins (Pyramyd edition)

Guide de la production Graphique : Ambrose & Harris ((Pyramyd edition)

100 Principes Universels de la mise en page pour Imprimé et web B.Tondreau (dunod)

Indesign C.Oury (Dundod)

Mise en page(s), ect : Damien et Claire Gautier (Pyramyd Edition)

A remplir par marc