

**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. S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations .
5. Développer sa créativité. .
6. Maîtriser les outils informatiques de l'infographie .
7. Concevoir et réaliser une communication.

Liste des UE prérequis et corequis :

Prérequis :

Corequis :

Autres connaissances ou compétences prérequis :

Maîtriser l'utilisation d'un ordinateur et l'environnement Windows et Mac OS. Bonne compréhension (à la lecture) de la langue anglaise. L'étudiant portera un intérêt pour le monde graphique et son environnement. Même s'ils ne sont pas requis, une bonne maîtrise des concepts de base vu à l'UE Graphisme 4 et l'UE Techniques infographiques 2 sont nécessaires pour améliorer les chances de réussite de l'étudiants

## Description des objectifs et des contenus de l'UE :

L'UE comprend les cours suivants:

- Infographie 2D (25 h);
- Application Multimedia(150 h);
- Compositing (75 h).

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

- concevoir une maquette graphique d'une application web multimedia sur base d'un cahier des charges précis grâce aux techniques d'infographie 2D tout en respectant les normes de mises en page et d'organisation de l'espace ainsi que les droits d'auteurs;
- réaliser l'intégration d'un site internet comprenant divers media (son, video, etc.) répondant aux besoins modernes d'ergonomie et de référencement tout en respectant un cahier des charges et des contraintes techniques liées aux différents supports (mobile, tablette, etc.);
- exploiter des ressources et/ou de la documentation afin de faciliter le travail d'intégration.

Les matières suivantes seront abordées:

- création d'interfaces graphiques pour site internet au moyen de logiciels «2D»;
- développement des techniques d'intégration de site internet multimédia et «responsive» en utilisant les langages HTML5 et CSS3 dans le respect des normes en vigueur;
- intégration d'interfaces utilisateur riche en exploitant frameworks, scripts et animations;
- montage et composition de vidéos.

Par l'activité d'enseignement intitulée "Infographie 2D", l'étudiant sera capable concevoir des visuels 2D de niveau professionnel aboutis tant sur le plan technique que graphique sur base d'un cahier des charges précis 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 (3D, web, vidéo, ...).

## 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 :

Les activités d'enseignement «infographie 2D» et «Multimédia» 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. Pour ces activités d'enseignement, les résultats obtenus aux évaluations continues comptent pour 50% dans la note finale (propre à chaque AE).

Le cours de compositing évalue de façon formative le travail année et de façon certificative en session.

L'épreuve intégrée évaluée en session comptant pour les 50% restants. La pondération par activité est liée au nombre d'ECTS de l'activité afin de calculer le résultat de l'UE.

## 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 les prototypes de solution et d'application techniques.
- AA. 21. Elaborer 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 bonne pratique
- AA. 51. Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs.

- AA. 52.
- 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.
- AA. 71. Structurer, analyser et finaliser la communication.
- AA. 72. Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci.
- AA. 73. Prendre en compte les contraintes ergonomiques liées à l'utilisation d'un média.
- AA. 82. Contrôler le ou les supports informatiques fournis (points de coupe, aplats, défonce, engraissement ...).

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

Obligatoires:

- 📖DF – HTML5 et CSS3 – A. Baert
- 📖DF – Sites responsives – A. Baert
- 📖DF – SASS, SCSS & Compass – A. Baert
- 📖DF – Bootstrap – A. Baert

Facultatifs:

- 📖Mémento HTML5 - R. Rimelé – Eyrolles 2012
- 📖Sites Web – les bonnes pratiques – Elie Sloïm – Eyrolles 2012
- 📖HTML 5 : Une référence pour le développeur web - R. Rimelé – Eyrolles 2013
- 📖Responsive Web Design n°4 – E. Marcotte - Eyrolles 2011
- 📖
- 📖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)