

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. Développer sa créativité.
5. Maîtriser les outils informatiques de l'infographie.

Liste des UE prérequis et corequis :Prérequis : Corequis : Autres connaissances ou compétences prérequis :Description des objectifs et des contenus de l'UE :

- Infographie 2D (25);
- Infographie 3D (25);
- Photographie numérique (25);
- Composition (25).

Par l'activité d'enseignement intitulée "Dessin et créations graphiques", l'étudiant sera capable de mettre en pratique des techniques lui permettant de s'exprimer dans un langage graphique personnel et pertinent en 2D et en 3D.

A cette fin, l'étudiant abordera les éléments suivants:

- les notions fondamentales du dessin d'observation et l'approche pratique du modèle vivant;
- les supports, les techniques et les outils propres au dessin d'observation et de représentation;
- étude de la composition et analyse des contrastes: éveil aux formes, couleurs et signes graphiques;
- approche de la lecture d'une image, de son équilibre: cadrage, mise en page, composition;
- expression de l'imaginaire;
- études par exemples d'artistes et créateurs anciens et contemporains;
- approche de moyens plastiques pour représenter en 2 et 3 dimensions sur des supports variés;
- approche de la production d'une communication graphique originale et innovante, dans le respect des droits d'auteurs.

Par l'activité d'enseignement intitulée "Infographie 3D", l'étudiant aura acquis les notions de bases pour exécuter un travail 3D. La discipline peut être appliquée dans des domaines très variés mais dans ce cours seule une image fixe qui se réfère aux natures mortes anciennes (peintres hollandais du 17e siècle par exemple) sera produite.

Pour ce faire, l'étudiant devra :

- modéliser des objets virtuels en 3D;
- placer ces objets de manière à produire une composition équilibrée;
- faire le choix d'un cadre qui met les éléments modélisés et colorisés en valeur;
- mettre des matériaux (couleurs et textures);
- placer des éclairages et générer des ombres qui permettent de donner une ambiance en clair obscur;
- effectuer le calcul du rendu pour en retirer une image d'une qualité imprimable.

Par l'activité d'enseignement intitulée "Photographie numérique", l'étudiant sera familiarisé avec les techniques de la photographie numérique, de la prise de vue à l'impression en passant par la retouche. Il développera sa créativité et son expression personnelle dans la réalisation d'images.

Le contenu du cours est le suivant:

- voir et photographier les caractéristiques visuelles du sujet : les couleurs, les formes; les lignes; les matières, la lumière (ombre, lumière, reflets...);
- la focale, le diaphragme et la profondeur de champ;
- l'exposition;
- la composition;
- la résolution;
- constituer une série.

Par l'activité d'enseignement intitulée "Composition", l'étudiant sera capable :

- de comprendre les objectifs d'un travail, les enjeux d'un énoncé/briefing;
- de collecter des ressources/documents riches et de les exploiter de façon pertinente afin de faciliter le travail de conception;
- d'aborder les concepts fondamentaux de composition graphique et de manipuler certaines composantes du vocabulaire graphique;
- d'utiliser ces mêmes « fondamentaux » comme des outils de conception graphique et de communication efficace dans les divers projets-productions (affiche, dépliants, mini éditions,...);
- de justifier ses choix typographiques et compositions graphiques de façon précise, cohérente et pertinente;
- d'émettre différentes propositions pour un même énoncé tant au niveau du contenu que de la forme.

Contenu :

Bases fondamentales de la composition graphique :

- choix typographique;
- choix format de document;
- rapport texte-image;
- mise en page modulaire;
- vocabulaire graphique de manipulations (prélèvement, cadrage, découpage, superposition, juxtaposition, mixage, imbrication, incrustation, camouflage, masquage, substitution, confusion, ...);
- notions de lisibilité, interaction, rythmique, vibration (typographie et/ou image).

Observation du pouvoir d'évocation d'un visuel et analyse du conditionnement de sa lecture par la composition (environnement, mise en scène, composition, cadrage, point de vue, profondeur de champ, lumière, mise au point, ...).

Analyser des productions de divers créatifs (illustrateurs, studio graphiques, designers, plasticiens,...) de manière à en extraire de multiples procédés de création et/ou composition tant au niveau de la forme que du contenu.

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

- d'appréhender les techniques et outils de base du dessin vectoriel mis à disposition : Logiciel Illustrator principalement (Aspect techniques) : Interface, manipulations de base, attributs couleurs/contours, outils de dessin vectoriel, combiner/déformer, sélections, outils & panneaux créatifs.
- de produire des documents graphiques originaux en vectoriel sur base des acquis techniques abordés (Logos, Illustrations, Pictogrammes, ...) dans le respect des contraintes précises imposées.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

Activité d'enseignement intitulée "Dessin et créations graphiques"

C'est un enseignement de proximité par la mise en projet qui demande aux étudiants un travail pratique de type "atelier". Le cours se donne en classe ou en extérieur.

Différentes techniques de dessin sont abordées ainsi que l'exploration des possibilités qu'offrent les moyens plastiques pour représenter en deux ou trois dimensions. L'objectif étant d'aller vers une maîtrise de ces moyens graphiques et picturaux, employés adéquatement sur des supports variés.

L'approche thématique suscite la réflexion et le regard critique afin d'affiner l'expression et l'argumentation d'une idée, d'un concept.

Activité d'enseignement intitulée «Photographie numérique»

Chaque notion théorique fait l'objet d'un exercice réalisé dans l'école ou à l'extérieur, seul ou en petits groupes, avec des appareils reflex numériques fournis par l'école.

Un exercice créatif consistant en la réalisation d'une série de photos sur un thème donné est réalisé en dehors de l'école.

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 3D»

Formation continue au moyen d'exercices mettant en évidence les différents aspects de la modélisation.

Activité d'enseignement intitulée « Composition»

Les Projets/exercices proposés dans le cadre de ce cours permettent de traverser un large éventail d'approches de la composition sur base de documents présentés et/ou projetés et commentés.

En n'utilisant pas l'ordinateur (et les logiciels) dans un premier temps, on optera alors sur la création de visuel manuellement (crayons, ciseaux, trames, tissus, craies, tape, cutter, feutres, encres, appareil photo, gsm, ...) sur divers supports et format (2D et 3D, sur papier, au mur, au sol, voir dans l'espace ...), avec comme volonté :

- de dégager par les diverses expérimentation réalisées au cours les fondamentaux de la composition d'un visuel, d'une affiche, d'un magazine, d'une animation (forme/forme , équilibre, tensions, contraste, rythme, rapport texte /image ...);
- de mettre en avant l'idée d'expérimentation, la multiplicité des essais en écartant la notion d'erreur;
- de provoquer des associations graphiques inattendues, observer, analyser et comprendre comment composer de façon réfléchiée via manipulations graphiques d'objets, d'images, de signes, de typographies.

Envisager des travaux de groupe: élaborer un projet, distribuer des rôles, répartir un cahier de charges, développer un esprit d'équipe, mener à bien un travail dans un temps imparti.

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 2D»

Initiation Technique et Pratique au logiciel via démonstration (sur écran et/ou via Lanschools) par le chargé de cours. Propositions d'exercices à reproduire dans un premier temps sur base d'un modèle.
Travaux pratiques permettant de traverser un large éventail d'approches techniques et/ou graphiques sur base d'un briefing basique

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

Activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques»

Evaluation formative, certificative et auto-évaluation

Evaluation formative par regard critique de l'ensemble du groupe porté sur les productions des étudiants

Evaluation formative interpersonnelle (étudiant à étudiant, étudiant à enseignant)

Pondération

Activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques»

Ils sont fonction des compétences attendues.

Chaque activité d'apprentissage sera évaluée sous forme d'évaluation continue.

Les exercices représentent 50% de la note du cours. Les 50% restants proviennent de la note d'examen. La note est pondérée à concurrence de 4/10 du total des points de l'UE.

Activité d'enseignement intitulée «Photographie numérique»

Les résultats obtenus par les étudiants sont régulièrement visionnés en classe, la participation et les observations des autres étudiants servent aux évaluations formatives étape par étape. Les étudiants sont évalués sur les images rendues en fin de cours.

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 3D»

Les résultats obtenus par les étudiants sont régulièrement visionnés en classe, la participation et les observations des autres étudiants servent aux évaluations formatives (étape par étape). Les étudiants sont évalués sur l'image rendue en fin de cours.

Activité d'enseignement intitulée «Composition»

Evaluation formative durant l'année scolaire en partie (exercices) uniquement à titre d'information pour l'étudiant.

Evaluation certificative pour une série de travaux/projets, productions personnelles sur base de briefing simple.

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 2D»

Evaluation formative, certificative et auto-évaluation.

Evaluation certificative pour une série de travaux/projets, productions personnelles sur base de briefing simple.

Evaluation certificative à chaque fin de projets (50% de la note de l'année). La pondération par activité est liée au nombre d'ECTS de l'activité.

Pondération

Activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques»

Ils sont fonction des compétences attendues. Elles portent sur les savoir-faire et savoir-être.

Chaque activité d'apprentissage sera évaluée sous forme d'évaluation continue (pratique).

Les exercices représentent 50% de la note du cours. Les 50% restants proviennent de la note d'examen. La note est pondérée à concurrence de 4/10 du total des points de l'UE.

Activité d'enseignement intitulée «Photographie numérique»

Les exercices visant à l'acquisition d'une technique et l'exercice créatif représentent 50% de la note du cours.

Les 50% restants proviennent de la note d'examen, où sont évaluées les connaissances théoriques de l'étudiant.

La note est pondérée à concurrence de 3/10 du total des points de l'UE.

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 3D»

La seule pondération existant pour cette activité d'enseignement est la cote de l'examen. La note est pondérée à concurrence de 3/10 du total des points de l'UE.

Activité d'enseignement intitulée «Composition»

Évaluation certificative à chaque fin de projets (50% de la note de l'année).

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

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 2D»

Evaluation certificative à chaque fin de projets (50% de la note de l'année). La pondération par activité est liée au nombre d'ECTS de l'activité.

Pour chaque activité d'apprentissage, une évaluation certificative est également organisée en session et complètent les points d'années. Les évaluations en sessions sont des 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. 13. Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface)
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. 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. 54. Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles
AA. 621. Produire et traiter des medias papier
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

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

Ressources bibliographiques et webographiques:

En référence à l'histoire de l'art, recherche en bibliothèque et sur internet. Documents visuels, vidéo

Sources documentaires (documents artistiques), en fonction du thème

Adair King J., Photo numérique pour les nuls, 11e édition, éditions First Interactive, Paris, 2008.

Bouillot R., Cours de photographie numérique, éditions Dunod, Paris, 2003.*

Jacquart A.-L., Composez, réglez, déclenchez ! La photo pas à pas, éditions Eyrolles,* Paris, janvier 2011.

Les peintres hollandais du 17em siècle mais aussi Caravaggio, Poussin, Zurbayan,...

Les sens du visuel | P.lewandowsky & F. Zeischegg (Bloc-notes publishing- édition PYRAMYD)

Graphic Design The new basics | E.Lupton & J.Cole Phillips (princeton architectural press)

Les essentiels Graphisme | Format | Ambrose & Harris (Edition PYRAMYD)

Les essentiels Graphisme | Grille | Ambrose & Harris (Edition PYRAMYD)

Dictionnaire graphique | Peter J. Wolf (Edition PYRAMYD)

Grid systems | K. Elam (princeton architectural press)

Composition & Mise en page | Ambrose & Harris (edition PYRAMYD)

Les essentiels conception graphique | Recherche créative | G.Ambrose N.Leonar (Edition PYRAMYD)

Recherche visuel, I.Noble & R.Bestley (édition PYRAMYD)

En marge des cours, sont recommandés sérieusement aux étudiants l'utilisation de plates-formes internet :

Tumblr, Pinterest, Flickr