

## 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.
6. Concevoir et réaliser une communication.

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

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

Description des objectifs et des contenus de l'UE :

Par l'activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques», l'étudiant sera capable d'exploiter de

façon pertinente les démarches et techniques abordées en graphisme 1 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:

– dans l'approche du modèle vivant: le squelette, des éléments d'anatomie et l'acquisition d'une aisance dans l'interprétation de la pose en y imprimant une traduction personnelle du rendu de l'attitude, du volumes du corps et des détails corporels.

l'exploitation de plusieurs techniques graphiques mises au profit de la création de composition 2D et/ou 3D. Les différents supports, les techniques et les outils propres au dessin d'observation et de représentation sont utilisés et manipulés avec aisance dans but de développer une démarche créative personnelle et originale dans l'élaboration d'images ou de volumes.

– L'approche thématique suscite la réflexion et le regard critique afin d'affiner l'expression et l'argumentation d'une idée, d'un concept. L'étudiant collecte des références liées au langage graphique se les approprie et crée des liens.

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

– d'aborder et de maîtriser les techniques et outils de logiciels infographie 2D acquises au cours et de les utiliser précisément et pertinemment dans ses productions graphiques personnelles;

– de concevoir des productions graphiques (photomontage (bitmap)et/ou d'illustration (vectoriel): création d'un visuel percutant et cohérent en réponse au briefing donné et touchant en l'imagination du client (professeur)et du public.Sur base de briefing simple: – de collecter des ressources/documents riches et de les exploiter de façon pertinente afin de faciliter le travail de conception;

– de 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;

– de produire des photomontages numériques basique de qualité répondant aux attentes du client (ici le chargé de cours)et en cohérence avec un briefing donné;

– de produire illustrations/visuels divers en vectoriel de qualité répondant aux attentes du client (ici le chargé de cours)et en cohérence avec le briefing donné.

Les Points techniques suivants seront abordés : Logiciel Photoshop (aspect technique): Utilisation d'outils de base nécessaires à la réalisation de photomontages numériques: sélections, calques, couches alpha, masques de fusion, calques de réglage, utilisation de Brush,....

Logiciel Illustrator (aspect techniques) :Méthodes créatives et productives, Manipulation du texte complexe, Manipulation et importation d'images couleurs et méthodes de colorisations, Créer des formes de pinceaux sur mesure, Assemblage Dossier, Techniques liées aux métiers de l'impression

#### Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

Activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques» Enseignement frontal de type atelier : méthode démonstrative en interactivité avec les étudiants. Pédagogie du projet par la mise en situation individuelle et/ou collective. Recherche personnelle en autonomie. Le cours se donne en classe ou en extérieur. 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. Mise en projets demandant aux étudiants un travail pratique de type "atelier" ou en laboratoire informatique, un ordinateur étant mis à la disposition de chaque étudiant. Projets permettant de traverser un large éventail d'approches techniques et/ou graphiques sur base d'un briefing concret.

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

Activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques». Durant le quadrimestre, évaluation formative et auto-évaluation et certificative en fonction des projets. Evaluation certificative durant la session de janvier.

Activité d'enseignement intitulée «Infographie 2D» Evaluation formative durant l'année scolaire en partie (exercices dit "technique"), uniquement à titre d'information pour l'étudiant. Evaluation certificative pour une série de travaux/projets, productions personnelles sur base de briefing simple. Evaluation certificative à chaque fin de projets.

Pondération Activité d'enseignement intitulée «Dessin et créations graphiques»

Les projets remis au cours du Q1 représentent 50% de la note du cours. Les 50% restants proviennent de la note d'examen. Epreuve juxtaposée. 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). Epreuve juxtaposée 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. 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. 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. 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 médias.
- 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  
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)  
En marge des cours, sont recommandés sérieusement aux étudiants l'utilisation de plates-formes internet:  
Tumblr, Vine, Pinterest, Soundcloud, Checkthis, Flickr