

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 interactive.
7. Concevoir et réaliser une communication.
8. Finaliser le projet.

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

L'UE comprend les activités d'enseignements suivantes:

- Infographie 2D (50);
- Projet et conception graphique (25);
- Publicité et layout (25).

Par l'activité d'enseignement intitulée "Projet et conception graphique", l'étudiant sera capable de:

- être capable de construire des projets en cohérence avec le message à communiquer.
- être capable de faciliter la compréhension et la lisibilité des projets en utilisant les différents outils de la communication visuelle (couleurs, typographie, formes, photographies et illustrations...).
- de développer l'esprit créatif en phase de recherche et ce sur des projets demandant une réflexion plus poussée.
- être capable de cerner les enjeux, les attentes et les objectifs d'un briefing, d'un produit, d'un client
- être capable de concilier créativité et contraintes techniques.
- être capable d'argumenter, de défendre oralement la conception d'un projet. Etre capable de critiquer objectivement sa production.

Contenus:

- Aspects Théorique : approfondissement des notions de communication visuelle et de méthodes de travail particulières liées au monde graphique (Mind mapping, Méthode de Recherches Conceptuelles et ...).
- aspects pratiques: il s'agit de mener à bien les différents projets graphiques parfois déconcertant et ce en faisant preuve de capacités organisationnelles, de créatives/conceptuelles et graphiques.

?

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

- d'aborder de nouvelles techniques et de maîtriser les outils avancés des logiciels de référence 2D (Photoshop & Illustrator);
- de concevoir un visuel 2D (dessins vectoriels et photos) aboutis sur base d'un briefing précis tout en respectant les normes de mise en page, de composition, les droits d'auteurs et les contraintes techniques liées aux différents supports spécifiques du monde de l'édition;
- de rechercher et exploiter de façon pertinente des ressources et/ou documents afin d'appréhender le travail de conception graphique.

Par l'activité d'enseignement intitulée "Publicité et layout", l'étudiant abordera:

- l'approche du métier de créatif dans le circuit des agences de publicité, studio de graphisme, et ceci d'un point de vue conception et réalisation des idées;
- la connaissance des différents support de communication (affiche, dépliants, display, website, packaging) et réalisation pertinente de projets de créations publicitaires.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

Pour l'activité "Infographie 2D" et l'activité "Projet et conception graphique":

ce sont des enseignements 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.

Pour l'activité "Publicité et layout":

- des exercices pratiques, des suivis de projets « comme dans votre futur métier »;
- des conseils théoriques (supports publicitaires, structure et langage du futur milieu professionnel);
- des présentations orales, des mises en commun de projets, de dessins, des réalisations dans un but d'approfondissement et de progression du travail de chacun;
- visites culturelles pour une approche créative de notre société et de ceux qui s'y expriment visuellement;
- recherches sur internet et en bibliothèque;
- dessin, documentation et observation en milieu vivant (lieux publics et privés).

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

Pour l'activité "Infographie 2D" et l'activité "Projet et conception graphique":

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.

Pour l'activité "Publicité et layout":

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

Une grille d'évaluation formative avec des indicateurs observés sera exposée par le professeur aux étudiants lors des cours. Séance de débriefing, analyse des travaux en groupe avant notation certificative.

L'épreuve intégrée évaluée en session comptant pour les 50% restants. 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. 13. Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface).
- 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. 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. 621. Produire et traiter des medias (papier).
- 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.

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

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

En marge des cours, sont recommandés sérieusement aux étudiants l'utilisation de plates-formes internet : Tumblr, Vine, Pinterest, Soundcloud, Checkthis, Flickr

Pour l'activité "publicité et layout"

- curiosité pour la culture sous toutes ses formes et la communication visuelle en particulier via expos, galeries, revues, etc (dessin, peinture, pub, graphisme, web, mise en page, mode, design),
- bibliothèque HEFF
- exemples/références proposés en cours d'année par le professeur et adaptés aux contenus des séances et

sujets des travaux.