

- Techniques et technologies - informatique q2

Naus Aurélie

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont :

- Favoriser l'autonomie et la polyvalence dans l'utilisation des outils informatiques ;
- Promouvoir une utilisation créative de l'outil informatique;
- Initier une réflexion critique sur l'utilisation de l'informatique dans la pratique des projets d'atelier

Au terme du cours d'INFORMATIQUE, l'étudiant est capable de:

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel bitmap (retouche d'images): Adobe Photoshop
- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel de mise en page: Adobe InDesign
- Intégrer les fonctionnalités et les différents logiciels vus lors du cours pour une présentation claire, cohérente, créative et structurée de ses projets d'atelier

Contenu

Les différents modules permettront d'aborder différentes techniques :

- Notions élémentaires d'Adobe Photoshop
- L'interface (similitudes avec Illustrator), les fenêtres, les menus, les palettes..
- Outils et techniques de sélection,
- masques et tracés
- Les calques, les réglages et les calques de réglage,
- Les transformations,
- Les filtres et effets

2. Aperçu du logiciel Adobe Indesign

- Interface par analogies avec Illustrator:
- Les pages types et les pages
- Les blocs texte et les blocs image
- Le texte captif, les habillages
- La numérotation automatique, les styles, la table des matières

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se donne dans le local d'infographie lequel est équipé d'un ordinateur pour chaque étudiant. Le professeur dispose d'un PC équipé d'un système de projection.

Le cours est composé de plusieurs modules . Chaque module est consacré à un thème particulier et à la découverte du logiciel Adobe Photoshop ou Adobe INdesign

La méthode privilégiée est la méthode interrogative afin que le cours ne soit pas une démonstration de techniques à appliquer mais davantage un questionnement pour que l'étudiant puisse décomposer et puis recomposer avec ces outils dans des projets personnels.

Les modules se déroulent en 2 phases :

1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiant
2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur.

Bibliographie

Les supports de cours et de lecture seront disponibles sur Teams au fur et à mesure de l'avancée du quadrimestre.

Mode d'évaluation pratique

L'évaluation des connaissances dans le cadre du cours d'informatique se fera tout au long du quadrimestre, sur base d'exercices faits en classe, de la supervision de l'utilisation du logiciel étudié pour certains projets, d'un exercice coté et d'un dossier de projets à rendre. L'ensemble des projets demandés s'inscriront **dans une démarche d'intégration**.

Répartition de la note finale:

- 70% des points correspond à l'**évolution de l'étudiant** durant le quadrimestre. Cette cote tiendra compte
 - des projets demandés
 - de la participation aux cours
 - un exercice coté en classe
- 30% des points pour un projet **à rendre à l'examen de juin** en relation avec les cours d'Atelier de la section DI

Seconde session: les projets demandés au cours de l'année, exercice en présentiel (travail+ examen)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours