

Responsable UE
Olivier Evrard

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Martine Liakhov

Contact
service.etudiants@saint-
luc.be
+32 4 341 81 33

Bloc 3 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre
5 crédits • 100 points • 90 heures

Activité.s d'apprentissage

V3301 - Techniques et technologies infographie

3 crédits • 60 points • 60 heures • Evrard Olivier

V3311 - Techniques et technologies imprimerie

2 crédits • 40 points • 30 heures • Zinzen Xavier-Yves

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :

- Exploiter l'outil informatique multimédia au service de la réalisation d'un projet.

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

- Structurer les informations nécessaires au développement de son identité visuelle (C1)
- Appréhender certaines situations réelles en établissant l'ordre des opérations techniques afin de gérer les différentes étapes de la réalisation de son projet (C6)

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

- Concevoir graphiquement différents projets dans le respect du briefing et en utilisant les techniques numériques adéquates (C1, C3, C5)
- Utiliser les différents logiciels numériques afin de réaliser un support MULTIMÉDIA (son et vidéo) dans le respect du briefing. (C1, C3, C5)
- Utiliser les différents logiciels WEB et les langages HTML et CSS afin de réaliser un support WEB, adaptatif dans le respect du briefing (C1, C5)

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée de plusieurs activités, la note finale correspond à la moyenne arithmétique des résultats obtenus pour chaque cours, pour autant que les résultats obtenus soient supérieurs à 7/20 pour chacun des cours.

Lorsqu'une note de cours est inférieure ou égale à 7/20, un diminuteur s'applique au résultat de la moyenne obtenue. La valeur du diminuteur équivaut à l'écart de point(s) obtenu entre la note d'échec et le seuil de réussite (10/20).

À titre d'exemple: si un étudiant obtient une cote de 7/20 à une activité d'enseignement d'une UE et si la moyenne obtenue pour cette UE est de 13/20, l'étudiant se voit retirer 3 points à la note finale et obtient seulement 10/20. Si sa cote est de 6/20 pour l'activité d'enseignement et que sa moyenne est de 13/20, il obtient seulement 9/20 pour cette UE.

Si, au sein d'une même UE, plusieurs résultats sont inférieurs ou égaux à 7/20, la réduction n'est appliquée qu'une seule fois mais sur base de la note la plus basse (voir règlement des études).

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:

C1 C3 C4 C6 C7 de notre référentiel interne.

Objectifs

- savoir travailler en groupe (groupe de travail et classe);
- faire preuve d'autonomie (mener seul un projet, se mettre en recherche);
- faire preuve de créativité (résoudre un problème graphique, technique);
- présenter un projet de qualité « professionnelle » (présentation, orthographe, respect des consignes).
- mettre en place une méthodologie de recherche et d'expérimentation des outils grâce à des exercices pratiques en lien avec les ateliers artistiques et théoriques (Toutes les hybridations sont bien sûr permises et souhaitables et de nombreux exemples pris dans les arts numériques actuels en seront donnés);

Contenu

- sites web pour mobiles (media-queries en CSS)
- Javascript et JQuery (programmation)
- framework Bootstrap (mobile)
- initiation à Processing (design interactif et génératif – software)
- initiation à Makey-Makey (design interactif – hardware)
- Webdocumentaire avec p5.js

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours sera alterné de travaux de groupes, travaux individuels, travaux en suivi avec l'atelier, critiques collectives, analyses de documents, recherches, exercices préparatoires, moments d'évaluation et de régulation des projets.

Mise à jour COVID: Exeptionnelement, afin de repondre au mieux conditions sanitaires liées au COVID, le cours en présentiel sera limité à 3H00. L'heure restante sera prestée par l'étudiant chez lui afin de continuer les projets suivis en classe. Les problèmes rencontrés seront résolus en début de cours suivant. Un suivi par mail ou Teams sera envisagé si le confinement se durci.

Bibliographie

Le cours en ligne:

<http://www.olivierevrard.be>

Mode d'évaluation pratiqué

- Addition des différents travaux réalisés durant le 1er quadrimestre.
- Voir charte d'évaluation à télécharger.

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

Objectifs

Approfondir l'observation et uniformiser les méthodes de travail.
Apréhender les enjeux et contraintes qui interviennent lors de la réalisation d'un projet d'impression.
Développer un regard critique sur le déroulement d'un projet d'impression et en tirer des leçons.
L'élève sera mis en contact avec différentes PME.

Contenu

Le lien entre le client et l'imprimeur :

La gestion d'un projet client, la remise de prix, les demandes de prix et le choix de l'imprimeur.

Liste de contrôle :

Premier contact client - Organisation du travail - détermination des besoin - demande de prix et analyse des devis.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Méthode active concernant:

- l'application à partir de la théorie vue au cours avec plusieurs exercices et travaux pratiques;
- l'analyse de différents imprimés;
- la recherche d'une documentation et sa présentat

Bibliographie

L'effet Gutenberg.

Fernand Baudin.

Typographie (Composition, Impression).

Albert Javet, Henri Matthey.

Les applications nouvelles des procédés d'impression.

Pierre Durchon.

La chaîne graphique.

Kaj Johansson, Peter Lundberg,

Robert Ryberg.

L'aventure du livre.

Jean-Paul Fontaine.

La reliure.

Joseph Cambras.

InDesign, Xpress, Illustrator, Photoshop.

Pierre Labbe.

Mode d'évaluation pratiqué

cf. pdf

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