

**Responsable UE**  
Aurélie Naus

**Président de jury**  
Roland Decaudin

**Secrétaire de jury**  
Dominique Mangon

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

**Bloc 1 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC**

UE donnée en Français • Obligatoire • Second quadrimestre  
1 crédits • 20 points • 30 heures  
Corequis : 1D100 Atelier de l'option

## Activité.s d'apprentissage

---

**D1441 - Techniques et technologies - informatique q2**

1 crédits • 20 points • 30 heures • Naus Aurélie

## Acquis d'apprentissage

---

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

- Maitriser les fonctionnalités de base d'un logiciel bitmap
- Exploiter les performances d'un logiciel bitmap (tel Adobe Photoshop) pour présenter ses projets
- Utiliser conjointement différents logiciels 2D pour illustrer sa personnalité graphique singulière

## Calcul de la note de l'unité d'enseignement

---

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au résultat obtenu pour le cours.

## Compétences

---

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

C3 C4 de notre référentiel interne.

### Objectifs

---

Au terme du cours d'INFORMATIQUE, l'étudiant est capable de:  
Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel "bitmap" de 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

---

#### **1. Etude des bases de Adobe Photoshop**

##### **Notions élémentaires**

Bitmap, pixel, dpi, Couleurs CMJN, RVB, TSL, Lab

##### **Démarrage**

L'interface (similitudes avec Illustrator), les fenêtres, les menus, les palettes..

##### **Outils et techniques de sélection,**

Sélection vectorielle, baguette magique, plage des couleurs, masques et tracés

##### **Les calques**

Fond, bitmap, texte, réglage

##### **Les réglages et les calques de réglage,**

##### **Les tracés,**

##### **Les couches**

sélection, masque

##### **Les transformations,**

##### **Les filtres et effets**

#### **2. Aperçu du logiciel Adobe Indesign**

##### **Interface par analogies avec Illustrator:**

Les outils de dessin, les aides au dessin, les outils de transformation

##### **Les pages types et les pages**

Les pages types pour le squelette et les pages pour le remplissage

##### **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.

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.**

En tant qu'enseignant, je m'inscris dans une démarche d'évaluation continue et formatrice, dans un rôle d'accompagnateur de l'apprentissage: feed-back de «contrôle». L'apprenant devra donc argumenter ses choix, être dans une démarche réflexive.

## Bibliographie

---

Notes personnelles

Les tutoriels en ligne d'Adobe

Le manuel Adobe de Photoshop et InDesign Les livres de Pierre Labbe aux Editions Eyrolle.  
Photoshop CookBook aux Editions Micro Application.

Les tutoriels en ligne tels que

tutsps.com

elephorm.com

## Mode d'évaluation pratiqué

---

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 examen et d'un dossier de projets à rendre. L'ensemble des projets demandés s'inscrivent **dans une démarche d'intégration**.

Répartition de la note finale:

- 30% des points correspond à l'**évolution de l'étudiant** durant le quadrimestre. Cette cote tiendra compte
  - des projets demandés
  - de la participation aux cours.
- 40% des points pour l'**examen**,
- 30% des points pour le **book à rendre à l'examen de juin** en relation avec les cours d'Atelier de la section DI

## 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