

Responsable UE
Hugo Battistel

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Dominique Mangon

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
2 crédits • 40 points • 30 heures
Prérequis : 2R213 Imprimerie Q2•2R220 Imprimerie Q1
Corequis : 3R213 Imprimerie Q2

Activité.s d'apprentissage

R3311 - Techniques et technologies imprimerie q1

2 crédits • 40 points • 30 heures • Battistel Hugo

Acquis d'apprentissage

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

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

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

- Gérer les différentes étapes de la réalisation d'un projet : de la rencontre client à l'impression.
- Exploiter les règles typographiques et codes de correction typographiques au travers de projets spécifiques.

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 C5 C7 de notre référentiel interne.

Objectifs

L'objectif de ce cours est de **développer une connaissance globale des supports (historiquement) imprimés**.

Apprentissage de **leurs spécificités** afin de mieux les appréhender, tant d'un point de vue stratégique que technique.

L'étudiant sera amené à **explorer et à repousser les limites de sa créativité**, en expérimentant librement avec les codes, les formats et les messages de chaque support, pour transformer ses idées en concepts innovants et impactants.

Contenu

Module 1 : L'out of home (OOH)

- Formats classiques et spéciaux, contraintes techniques.
- Digital OOH et intégrations interactives.

Exercice : concevoir une campagne out of home intégrant une mécanique d'activation sur un support d'affichage au choix.

Module 2 : Le packaging

- Le packaging comme vecteur de marque et de différenciation.
- Contraintes techniques : matériaux, découpes, impression et finitions.

Exercice : créer la refonte d'un packaging pour un produit, intégration d'une contrainte écologique.

Module 3 : Les objets promotionnels

- Du « goodie » basique à l'objet à valeur ajoutée.
- Impact créatif et responsabilité écologique.

Exercice exemple : proposer un objet promo original et durable.

Module 4 : La cohérence graphique

- Comment articuler packaging, affichage, goodies pour une identité visuelle cohérente.

Exercice exemple : création d'un mini-système graphique décliné sur plusieurs supports.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

pédagogie par projet et pédagogie active qui permet de générer des apprentissages à travers la réalisation de projets de communication publicitaire. L'engagement dans le projet induit un échange (un feedback) immédiat et individualisé, soit personnel, soit par les pairs pour les travaux de groupe. Ce type d'enseignement suscite l'analyse réflexive de l'étudiant tout au long de son processus créatif.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation continue par l'intermédiaire de travaux pratiques.

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