

Responsable UE
Odile Bree

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Carine Dujardin

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

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre
2 crédits • 40 points • 30 heures
Corequis : 2B218 Infographie Q2

Activité.s d'apprentissage

B2301 - Techniques et technologies infographie

2 crédits • 40 points • 30 heures • Bree Odile

Acquis d'apprentissage

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

- Expérimenter des pistes graphiques au moyen du logiciel Photoshop et Indesign tout en répondant aux exigences d'un projet.
- Valoriser ses projets de bande dessinée au moyen des logiciels de PAO.
- Exploiter l'outil informatique au service de la réalisation d'un projet d'atelier.
- Déterminer le (ou les) logiciel(s) répondant aux exigences d'un cahier des charges spécifiques lié à une demande ou à un projet.

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:

C2 C3 C4 C5 C7 de notre référentiel interne.

Contenu

- Réflexion sur les enjeux du numérique et développement de l'esprit critique face à l'IA
- Les spécificités techniques des images numériques (couleurs, définitions, formats des fichiers, ...)
- Présentation des avantages et inconvénients des différents programmes infographiques de la suite Adobe.
- Expérimentation de l'outil tablette graphique.
- Expérimentation des ressources que permet Photoshop (calques, mode de fusion, outil sélection), ...
- Expérimentation des ressources que permet InDesign (fonds perdus, marges, gabarits, style de paragraphes, ...)
- - Découverte des compatibilités entre différents programmes.
-

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

À travers des **misés en situation de projets**, les élèves créent des objets visuels numériques (images éditables) et les convertissent en fichiers prêts à être imprimés.

Chaque projet comporte des consignes strictes en matière de format et de destination mais ouverte en matière de choix graphiques.

L'aboutissement des projets est guidé par :

1. Une série de démonstrations de certains outils disponibles dans les programmes Photoshop et Indesign.
2. Des moments exploratoires, d'expérimentation de techniques et de partage de découverte entre pairs.
3. La Réalisation, choix graphiques et techniques,
4. Exportation de fichier de qualité professionnel.

Mode d'évaluation pratiqué

Q1 : Evaluation des travaux en fin de quadrimestre.

Q2 : Evaluation des travaux en fin de quadrimestre.

Q3 : Travail de Q2 renouvelé : Evaluation des travaux en fin de quadrimestre.

Les critères de réussites sont les suivants :

- La capacité à utiliser les outils et les techniques de manière à ce qu'ils soient au service de leur projet et non comme une fin en soi.
- Le respect strict des consignes de type : la nomenclature et l'organisation de fichiers, les formats, les profils colorimétriques, ... Car en le faisant, l'élève démontre qu'il s'approprie le langage infographique et qu'il est capable de collaborer et communiquer avec les autres travailleurs de la chaîne de production du monde de la bande dessinée (éditeur, graphiste, maquetiste, imprimeur, ...).

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