

**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 • Second quadrimestre  
2 crédits • 40 points • 30 heures  
Corequis : 2B207 Infographie Q1

## **Activité.s d'apprentissage**

---

**B2218 - Techniques et technologies-infographie q1/q2**

2 crédits • 40 points • 30 heures • Bree Odile

## **Acquis d'apprentissage**

---

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

- Expérimenter des pistes graphiques au moyen des logiciels Photoshop et In Design 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
- Concrétiser un travail graphique sur support numérique en veillant à répondre aux cahiers des charges et critères d'impression requis par un imprimeur.

## **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 **mises 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