

CV207 - Techniques et technologie - 2B

2019 / 2020 - Communication visuelle et graphique (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

Description de l'UE :

CV207 : 5 crédits / 100 pds / 90 h / Français

UE optionnelle : Non

Responsable de l'UE : Maria Cannella

Période : Second quadrimestre

Secrétaire de jury : LIAKHOV Martine

Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Techniques et technologies infographie Cannella Maria Evrard Olivier	3	60	60
Techniques et technologies imprimerie Zinzen Xavier-Yves	2	30	40

Acquis d'apprentissage intermédiaire :

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

- Maîtriser les logiciels prépresse afin de réaliser un fichier paramétré pour l'impression professionnelle (C6)

Acquis d'apprentissage spécifiques :

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

- Analyser de manière approfondie des documents imprimés et reconnaître le procédé d'impression utilisé. (C1-C6)
- Établir clairement les informations indispensables pour l'imprimeur ou autre prestataire de services. (C4-C6)

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

- Concevoir un site internet simple grâce à des logiciels spécifiques basés sur le principe du wysiwyg (C4, C7)
- S'initier aux langages HTML et CSS afin d'amorcer les principes de création et réalisation d'un site internet. (C3, C4, C7)

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, dans le respect des pondérations fixées et 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). 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 (article 57 du règlement des études).

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.

Contribution à notre profil d'enseignement (référentiel interne)

Cette unité d'enseignement participe au développement des compétences :

C1 - Analyser une demande :

- Identifier les spécificités, les finalités et les contraintes de la demande
- S'approprier et contextualiser la demande
- Faire émerger et formuler un projet personnel

C3 - Développer des solutions graphiques

- Gérer et/ou détourner les règles, les principes, les codes conventionnels
- Décliner ses choix graphiques
- Engager un choix graphique
- Développer et rédiger une charte graphique

C4 - Réaliser techniquement un projet, une maquette

- Appliquer une charte graphique
- Mettre en œuvre les outils de création et de conception visuelle et graphique (de reproduction, de dessin, de mise en couleur, de finition et numériques)
- Concrétiser le projet (maquette, prototype...)

C6 - Gérer et contrôler la chaîne graphique

- Déterminer le procédé d'impression et/ou de diffusion adéquat
- Préparer un fichier pour l'impression et/ou multimédia
- Contrôler la pertinence et le suivi de chaque étape

C7 - Mettre en place une démarche artistique personnelle

- Construire un univers artistique
- Evaluer ses forces et faiblesses et interroger sa pratique artistique

Techniques et technologies infographie > Communication visuelle et graphique

Professeur : Cannella Maria

Objectifs :

- Comprendre les principes de l'interactivité et de la mise en page liquide afin d'adapter son projet graphique aux supports multimédias multi-formats tels que tablettes ou smartphones.
- Concevoir un site internet simple grâce à des logiciels spécifiques basés sur le principe du wysiwyg.
- S'initier aux langages HTML et CSS afin d'amorcer les principes de création et réalisation d'un site internet.

Contenu :

LANGAGE HTML & CSS

- Initiation au codage
 - La sémantique
 - La mise en forme

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

un dossier numérique est transmis aux étudiants.

Celui-ci contient : les fiches techniques sous format PDF, les exercices, le briefing.

- cours théorique : explication avec projection sur écran
- exercices **techniques** : individuels ou de groupe permettant l'essai-erreur et la compréhension de la matière
- lancement du briefing en accord avec la matière vue et associant une **démarche créative**; suivi individuel.

Bibliographie :

- Magazines : Macworld, SVM Mac, Bloc Notes publishing
- Manuels Adobe
- Divers sites internet

Mode d'évaluation pratique et charte :

Addition des différents travaux réalisés + examen

Réussite à 10/20

Voir charte d'évaluation à télécharger.

Techniques et technologies infographie > Communication visuelle et graphique

Professeur : Evrard Olivier

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 :

- initiation à la mise en page liquide
- notion d'ergonomie
- initiation au langage HTML
- initiation au webdesign (via les CSS)
- initiation à la mise en page (via les CSS)
- découverte de l'open source

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.

Bibliographie :

Le cours en ligne:

<http://www.olivierevrard.be>

Mode d'évaluation pratiqué et charte :

- Addition des différents travaux réalisés durant le 2e quadrimestre.
- Voir charte d'évaluation à télécharger.

Techniques et technologies imprimerie > Communication visuelle et graphique

Professeur : Zinzen Xavier-Yves

Objectifs :

Eveiller le sens de l'observation et l'esprit critique face aux différentes étapes de la fabrication d'un imprimé.

Contenu :

Généralités:

chaîne graphique.

Typographie:

- personnaliser un imprimé;
- procédé et types de presses.

Flexographie:

- emballer un projet;
- procédé et types de presses;
- les clichés.

Photogravure:

trait - simili - rôle et caractéristiques d'une trame - la couleur - sélection quadri.

Offset:

- qualité d'impression;
- procédé et types de presses;
- système d'impression;
- l'encrage, le mouillage et le repérage.

Héliogravure:

- grande diffusion;
- procédé et caractéristiques.

Sérigraphie:

- sur tous les supports;
- procédé et caractéristiques;
- tissus, cadres, clichés, encres.

Tampographie:

- impression petit format;
- procédé et caractéristiques.

L'impression Digital:

- Jet d'encre et laser;
- procédé et caractéristiques;
- L'impression digital dans le futur.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Méthode expositive et interrogative concernant l'aspect théorique.

Méthode active concernant:

- l'application à partir de la théorie vue au cours avec plusieurs exercices et travaux pratiques;

- la recherche d'une documentation;
- la préparation d'un exposé;
- travaux de synthèse sur différentes leçons.

Bibliographie :

La civilisation de l'écriture.

Roger Druet, Herman Grégoire.

L'art de l'écriture.

Unesco.

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.

InDesign, Xpress, Illustrator, Photoshop.

Pierre Labbe.