

DI104 - Techniques et technologie - 1B

2020 / 2021 - Design Industriel (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

Description de l'UE :

DI104 : 4 crédits / 80 pds / 60 h / Français

UE optionnelle : Non

Responsable de l'UE : Marie-Claire Daumen

Période : Premier quadrimestre

Secrétaire de jury : BOURGEOIS Laurence

Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Techniques et technologies - dessin industriel Leduc Stephan Bregand Olivier	2	30	40
Techniques et technologies - informatique Daumen Marie-Claire	2	30	40

Acquis d'apprentissage spécifiques :

Au terme du cours de **DESSIN INDUSTRIEL**, l'étudiant est capable de :

- Réaliser manuellement le plan d'une pièce en respectant le principe des 3 vues européennes, des coupes et de la perspective ISO
- Utiliser le vocabulaire technique adéquat

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

- Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique vectoriel
- Employer les performances d'un logiciel de graphisme vectoriel pour se présenter et présenter ses projets

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 (voir 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 :

C3 - Rechercher, expérimenter, conceptualiser et innover avec une plus-value identitaire

- Explorer diverses pistes, esquisser des visions et les matérialiser
- Maîtriser la vision dans l'espace
- Faire émerger sa singularité et sa sensibilité artistiques
- Rechercher des références, les comparer, les dépasser
- Rêver et démontrer sa créativité

- S'initier à des savoir-faire et les transposer

C4 - Communiquer avec tous les acteurs potentiels et effectifs

- Utiliser la terminologie professionnelle tant à l'oral qu'à l'écrit
- Echanger visuellement et verbalement
- Structurer sa pensée pour présenter son projet
- Argumenter ses choix
- Maîtriser les technologies de l'information, de la conception et de la communication
- S'exprimer dans une langue étrangère

C5 - Modéliser le concept en conjuguant sensibilité artistique et maîtrise des techniques

- Maîtriser les propriétés et les techniques de mise en œuvre des matériaux
- Matérialiser une idée
- Confronter la proposition à différentes perceptions
- Développer et exploiter sa sensibilité artistique dans ses productions

Techniques et technologies - dessin industriel > Design Industriel

Professeur : Leduc Stephan

Objectifs :

Réaliser le plan d'une pièce en respectant le principe des 3 vues, des coupes et de la perspective ISO.

Contenu :

Principe des trois vues.

Le vocabulaire technique.

Présentation des dessins.

Les coupes.

La cotation.

Les perspectives.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Méthode directive (pour la théorie)

Nombreux exemples (au tableau ou par plans).

Exercices dirigés (au crayon).

Bibliographie :

Notes personnelles (en modules) comprenant de la théorie (normes) et de nombreux exercices. Pièces mécaniques.

Plans grands formats.

Mode d'évaluation pratiqué :

Examen fin du quadrimestre:

épreuve écrite de 2h (dessins techniques manuels) 70%

Tests intermédiaires + présences aux cours 30%

TOTAL 100%

Techniques et technologies - dessin industriel > Design Industriel

Professeur : Bregand Olivier

Techniques et technologies - informatique > Design Industriel

Professeur : Daumen Marie-Claire

Objectifs :

Etude du logiciel graphique vectoriel Adobe Illustrator.

Aperçu de Indesign

Contenu :

I. Etude du logiciel Adobe Illustrator

Démarrage

Apprivoiser l'interface, démystifier les palettes d'outils, gérer les préférences, configurer sa feuille de travail, utiliser les règles, les repères commentés, le sélecteur de couleurs, les raccourcis claviers...

Les outils de dessin

Les formes élémentaires

Les courbes de Bézier (définition, principe, utilisation de l'outil plume ...)

Les outils de texte.

Les aides au dessin

Les calques,

les repères commentés,

les accrochages,

les raccourcis clavier communs à toute la famille ADOBE.

Les outils de sélection

La flèche noire,

la flèche blanche et la flèche blanche plus.

Les outils de transformation (avec ou sans copie)

Déplacement, rotation, miroir, mise à l'échelle.

Les techniques d'alignement...

Le pathfinder (opérations booléennes)

La vectorisation

Vectoriser un texte, un contour, un bitmap

Etude de quelques « trucs »

Dégradés de formes, texte captif, texte le long d'un chemin, filtres et effets spéciaux

II. Aperçu rapide du logiciel 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'environ 25 PCs reliés en réseau. Le professeur dispose d'un PC équipé d'un système de projection.

La théorie est expliquée selon le schéma suivant

1. ex cathédra
2. illustrée par au moins un exercice type
 - montré fini puis
 - réalisé pas à pas par le professeur puis
 - exécuté par les étudiants avec l'aide ponctuelle du professeur.
3. assimilée par un ou plusieurs exercices à réaliser seuls avec l'aide ponctuelle du professeur.

Bibliographie :

Les manuels de Illustrator et Indesign et les aides en ligne.

Tous les livres de Pierre Labbe sur Adobe Illustrator et Indesign

Les tutoriels en ligne:

tuto.fr

elephorm.com

et tous les autres

Mode d'évaluation pratiqué :

L'évaluation des connaissances dans le cadre du cours d'informatique, lequel consiste essentiellement en l'étude du logiciel vectoriel Adobe Illustrator et en les bases de Adobe InDesign se fera tout au long du quadrimestre, sur base d'exercices faits en classe et de devoirs rendus via Teams, de la supervision de l'utilisation du logiciel étudié pour certains travaux, d'un examen et d'un petit dossier à rendre.

La ventilation des points sera la suivante :

- Un tiers des points correspondra à l'évolution de l'étudiant durant l'année. Cette cote tiendra compte :
 - des travaux du quadri
 - des devoirs rendus dans Teams,
 - de la participation aux cours.
- Un tiers des points pour l'examen
- Un tiers des points pour le dossier à remettre le jour de l'examen