

**Responsable UE**  
Cindy Marchal

**Présidente de jury**  
Fabienne Pironet

**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 : 2Y215 Infographie Q2

## **Activité.s d'apprentissage**

---

**I2301 - Techniques et technologies infographie**  
2 crédits • 40 points • 30 heures • Marchal Cindy

## **Acquis d'apprentissage**

---

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

- Utiliser le système d'exploitation Mac et les différents périphériques afin d'optimiser son environnement de travail :
- Exploiter l'outil informatique au service de la réalisation d'un projet d'atelier
- Elaborer des pistes créatives et graphiques au moyen des logiciels Photoshop et in design en répondant aux exigences du 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:  
C3 C4 de notre référentiel interne.

### Objectifs

---

#### Développer une autonomie & une créativité numérique progressive

L'élève sera capable :

- d'être réflexif et critique par rapport aux enjeux de l'évolution numérique
- de se repérer dans l'écosystème informatique
- de comprendre l'image numérique
- de créer des images numériques
- d'utiliser les fonctions de base de Ps, Ai, Id au service de ses projets d'ateliers
- d'explorer et identifier des outils graphiques pertinents à sa pratique illustrée
- de préparer des fichiers pour impression ou pour le web
- de développer une culture graphique et typographique numérique
- de récolter, gérer, partager des ressources numériques

### Contenu

---

**Enjeux numériques** : réflexions autour de la PAO et de l'ordinateur, de l'évolution des arts numériques, de la singularité créative, de l'éthique...

**Outil informatique** : ordinateur, système d'exploitation, interface, périphériques

**Image numérique** : notions, caractéristiques, échantillonnage, modes colorimétriques, formats d'image. Gestion de l'image : scanner, nettoyer, retoucher, optimiser, coloriser ou dessin direct > quelques notions de bases

**Creative Cloud** : intro à la CC ; fonctions de base de Ps, Ai, Id orientées ILLU et en lien avec les cours d'atelier autant que possible

**Culture graphique** : analyse d'images, notions de base (transversal au cours)

**Culture typographique** : ressources, gestion des polices, recherche d'une font, familles/usages, fonderies/hébergeurs, licences, mutations en cours, formats

**Ressources numériques collaboratives** : tutos, galerie artistes, typographie, lexique, astuces & infos geek, banques images, livres ...

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

**Expositive/interrogative** : théorie et réflexions (notes de cours, tutoriels en ligne, manuels Adobe en ligne)

**Actives** : apprentissage concret et progressif en lien avec les projets d'ateliers, apprentissage par la pratique (projet), accompagnement individuel et collectif, moyens au service de l'intention/démarche, méthodologie du travail numérique, espace en ligne collaboratif (Bloc-note Teams).

Les trois logiciels seront explorés de manière individuelle mais l'interaction existera dès le

début du cours.

## Bibliographie

---

### En évolution permanente.

Brée O. (2021) Cours d'infographie Bac 2 Illustration ESA Saint-Luc Liège

Zinzen X. (2022). Aide logistique, partages de pratiques et techniques

Paulus, S. (sd) Ressources pour la PAO : didacticiels, PDF. <https://serge-paulus.be/ressources-pao-cours-didacticiels/>

Labbe, P., Krakus, O., & Ruiz, P. (2022) Photoshop CS pour PC et Mac. Eyrolles

Margherita, M.(2021). Le guide de la fabrication. Comprendre, gérer et imprimer vos productions graphiques. Pyramyd.

Baril, B., & Naïts (2011). Colorisation de BD : Du traditionnel au numérique (2e édition). Eyrolles

## Mode d'évaluation pratique

---

Pas d'examen requis.

Evaluation continue durant chaque quadri :  $\pm 2$  projets/quadri.

Evaluation sommative à la fin de chaque quadri : la note finale sera constituée de la moyenne des projets.

Seuil de réussite : 10/20. Pondération identique pour chaque quadri. Ce cours est soumis à la deuxième session.

Chaque projet doit être suivi en classe par le professeur pour être valide.

Le savoir-être influencera l'évaluation finale (et sera noté) : présence, ponctualité, autonomie, sens critique, solidarité, curiosité, persévérance, respect du matériel.

## 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