

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

| |
|---|
| HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS |
| Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be |

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

| PB214 Infographie : dessin vectoriel 1 | | | |
|--|---|-----------------|-------------|
| Ancien Code | ARPB2B14P214 | Caractère | Obligatoire |
| Nouveau Code | XOPB2140 | | |
| Bloc | 2B | Quadrimestre(s) | Q1 |
| Crédits ECTS | 2 C | Volume horaire | 24 h |
| Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE | Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be) | | |
| Coefficient de pondération | 20 | | |
| Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification | bachelier / niveau 6 du CFC | | |
| Langue d'enseignement et d'évaluation | Français | | |

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement, qui s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique du baccalauréat en Publicité, approfondit les compétences en illustration vectorielle acquises au bloc 1 ("Dessin" 1 et "Dessin 2"). Les étudiants exploreront des techniques avancées sur Adobe Illustrator, telles que la création de compositions complexes, l'utilisation de masques et de filtres, et le travail avec des graphiques dynamiques. L'accent sera mis sur la réalisation de projets professionnels, le développement de styles personnels et la maîtrise des outils de précision pour produire des illustrations raffinées et fonctionnelles.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 3 **Compétences spécifiques**

Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession

- 3.1.1 Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
- 3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée
- 3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
- 3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cette activité d'apprentissage, l'étudiant sera capable :

- Maîtriser les techniques avancées de dessin vectoriel sur Adobe Illustrator, telles que les masques, les filtres, et les effets spéciaux.
- Créer des compositions complexes et harmonieuses en utilisant les outils de précision et de transformation.
- Développer un style personnel en illustrant des projets variés, adaptés à différents contextes professionnels.
- Appliquer des principes de design pour produire des illustrations fonctionnelles et esthétiques.
- Réaliser des illustrations adaptées à divers supports et formats, en tenant compte des exigences spécifiques de chaque projet.
- Intégrer des éléments graphiques dynamiques pour enrichir les créations visuelles.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun
Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB2B14P214A Infographie : dessin vectoriel 1

24 h / 2 C

Contenu

- Révision des acquis de base du dessin vectoriel (bloc 1 : outils plumes, calques, couleurs, etc.)
- Gestion approfondies des couleurs
- Création et réalisation d'illustrations complexes et de mises en page à partir de projets créés au cours de Création graphique

Démarches d'apprentissage

- Les étudiants exploreront des techniques avancées sur Adobe Illustrator à travers une série d'activités pratiques.
- Ils réaliseront des projets individuels et en groupe, incluant la création de compositions complexes, l'application de filtres et d'effets spéciaux, et la conception de graphiques dynamiques.
- Les activités incluront également des séances de critique et de révision pour affiner les compétences et améliorer la qualité des illustrations.
- Les étudiants seront encouragés à développer un style personnel tout en produisant des illustrations adaptées à différents supports et formats professionnels.

Dispositifs d'aide à la réussite

- Supports pédagogiques : Fourniture de tutoriels avancés et de guides pratiques pour maîtriser les fonctionnalités d'Adobe Illustrator.
- Feedback régulier : Critiques constructives sur les projets en cours pour guider les améliorations et renforcer les compétences.
- Ressources en ligne : Accès à des forums, communautés de designers, et ressources complémentaires pour le partage de conseils et de meilleures pratiques.
- Soutien technique : Assistance pour résoudre les problèmes techniques et optimiser l'utilisation des outils d'Illustrator.

Sources et références

Site officiel d'Adobe Illustrator :

- Adobe Illustrator Learn & Support
- Tutoriels officiels, guides et ressources pour maîtriser les fonctionnalités avancées.

Livre :

- "Adobe Illustrator Classroom in a Book" par Adobe Creative Team (manuel complet avec des exercices pratiques pour maîtriser Illustrator à un niveau avancé)

Formation en ligne :

- Adobe Illustrator CC – Essentials Training (Udemy) (formation en ligne pour approfondir les compétences en illustration vectorielle)
- Illustrator for Advanced Users (LinkedIn Learning) (cours en ligne axé sur les fonctionnalités avancées d'Illustrator)

Blogs et sites spécialisés :

- Creative Bloq (articles, tutoriels et conseils sur le design graphique et Illustrator)
- Smashing Magazine (ressources et articles sur les tendances en design graphique et l'utilisation des outils numériques)

Forums et Communautés :

- Adobe Illustrator Community (forum pour poser des questions, partager des projets et obtenir des conseils de la part d'autres utilisateurs d'Illustrator)

- Dribbble (plateforme pour découvrir et partager des créations graphiques, inspirer et recevoir des critiques constructives)

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Labos informatiques équipés : rétroprojecteur, connexions WiFi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (CreativeSuite, navigateurs, etc)
- Syllabus (PDF)
- Fiches techniques (PDF), boîte à outils en ligne, etc

4. Modalités d'évaluation

Principe

Il s'agit d'un cours à évaluation continue :

- Les exercices sont travaillés en classe et évalués au fur et à mesure de leur réalisation jusqu'à la remise d'un document final qui est noté, l'ensemble de ces travaux représentent 60% de la moyenne finale de l'UE.
- Un travail de synthèse est demandé en fin de session et évalué à raison de 40% du total des points.

Pondérations

| | Q1 | | Q2 | | Q3 | |
|------------------------|-----------|----|-----------|---|-----------|----|
| | Modalités | % | Modalités | % | Modalités | % |
| production journalière | Evc | 60 | | | Evc | |
| Période d'évaluation | Tvs | 40 | | | Tvs | 40 |

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour toute activité d'apprentissage, un travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance.
- Les travaux non présentés au cours pour évaluation continue ne seront plus commentés après la remise.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
- En raison de circonstances particulières, certains cours pourraient être donnés en distanciel.
- L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :
 - L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
 - Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
 - Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
 - Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.
 - En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).