

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

PB215 Infographie : dessin vectoriel 2			
Code	ARPB2B15P215	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
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 s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique du baccalauréat en Publicité. Faisant suite au PB214, elle vise à acquérir la maîtrise des nouvelles fonctions et techniques du dessin vectoriel : formes,

constructions, transformations, pathfinders, etc

Cette partie du cours appréhende surtout l'image simplifiée, stylisée et symbolisée en vue de créer des pictos, des logos, des icônes tant pour le pré-presse que pour des productions digitales.

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 :

- de maîtriser et utiliser l'outil vectoriel et ses multiples solutions aussi bien pour le pré-presse que pour le web.
- de choisir à bon escient les techniques et les outils adéquats pour produire des illustrations, des logos et des mises en pages de qualité professionnelle.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Utilisation des pathfinders et des outils de transformations de formes
- Manipulation de formes symboliques et simplifiées
- Créations et mise au net de pictogrammes et d'icônes pour des interfaces digitales
- Créations et mise au net de logos et d'identités graphiques
- Créations et mise au net de mises en pages complexes

Démarches d'apprentissage

- Sauf changement de scénario lié à l'actualité, le cours se donne en distanciel, essentiellement sur Teams.
- La méthode est expositive, interrogative et active : explications en classe, applications de la théorie par des exercices pratiques et des créations personnelles.

Dispositifs d'aide à la réussite

- Organisation de tutorat à la demande des étudiants.
- Evaluation continue, conseils et soutien personnels lors des exercices réalisés en classe.

Ouvrages de référence

Bibliographiques :

- Adobe Creative Team - "Adobe Illustrator Classroom in a Book" - Editions Adobe Press
- Pierre Labbe - Illustrator CS - Editions Eni Eds
- Pierre Strapelias - Apprendre Illustrator : les fondamentaux" - Editions Elephorm
- Sylvie Lesas - "Illustrator, le guide complet" - Editions Micro Application
- Etc.

Internétiques :

- Nombreux sites internet (précisés durant l'année)

Supports

- 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.
- Un travail plus conséquent est demandé en fin de session et sanctionné à raison de 40% du total des points.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60	Evc	60

Période d'évaluation		Tvs	40	Tvs	40
----------------------	--	-----	----	-----	----

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- La présence lors des remises de travaux est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis
- Pendant le quadrimestre, le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
- En cas de changement de code lié à l'actualité COVID (vert, jaune, orange ou rouge), les modalités d'apprentissage pourraient être modifiées et les cours se donner exclusivement en distanciel (ou en présentiel).

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 67 du règlement général des études 2019-2020).