

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

PB306 Infographie : prépresse 3			
Ancien Code	ARPB3B06P306	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB3060		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Denis HAILLEZ (denis.haillez@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Les cours de Retouche d'image et Mise en page visent à acquérir la maîtrise des principales techniques infographiques de la Creative Suite Adobe pour réaliser des mises en pages complètes prêtes pour la production. Ces cours abordent également la création d'image, en mettant l'accent sur l'utilisation de l'IA pour challenger et améliorer la qualité du travail.

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

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

Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**

Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit

1.1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit

1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique

1.1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente

Sous Compétence 1.2 S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier

1.2.3 Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur

Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**

Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques

2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique

Sous Compétence 2.2 Compétences "Arts appliqués"

2.2.3 Mobiliser tout type de techniques et d'expression à l'usage professionnel

Compétence 3 **Compétences spécifiques**

Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses techniques 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...

Sous Compétence 3.2 Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la

Acquis d'apprentissage visés

À l'issue de l'Unité d'Enseignement, il est attendu que l'étudiant produise des fichiers sur ordinateur à travers lesquels il démontre sa capacité à :

- utiliser Adobe InDesign afin de créer des mises en pages visibles et lisibles en fonction de critères graphiques et techniques précis. Ses documents seront parfaitement organisés et prêts pour l'impression.
- utiliser Adobe Photoshop de façon efficace et professionnelle pour la préparation des images, la retouche corrective et la création d'illustrations par l'exploitation créative du logiciel, en intégrant les outils d'intelligence artificielle pour booster la qualité et la créativité des images produites.
- se confronter à la réalité "agence" à partir de briefings "clients".
- savoir prendre un briefing et en comprendre les attentes.
- structurer son travail et mettre en place une méthode (quels outils utiliser, quand et pourquoi, les pièges à éviter).
- gérer son temps en fonction des délais imposés.
- pouvoir argumenter et défendre objectivement ses choix créatifs.

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) :

ARPB3B06P306A Infographie : prépresse 3

72 h / 5 C

Contenu

Retouche d'image (48h) :

Objectifs :

- Acquérir une maîtrise des techniques de retouche d'image en intégrant les nouvelles possibilités offertes par l'IA.
- Développer des compétences pour concevoir des visuels réalistes en partant d'une idée et en exploitant des outils basés sur l'IA.

Contenus :

- Conceptualisation et création assistée par IA : Définir l'idée de base de l'image, penser les formes et structures visuelles, et créer des prompts pour générer des images réalistes.
- Formats et types d'images : Choisir le bon format, comprendre les types d'images et adapter la résolution selon l'utilisation prévue.
- Profils colorimétriques et résolutions : Optimiser les images en fonction des supports, en tenant compte des profils colorimétriques et de la qualité.
- Manipulations avancées : Techniques de mockup, détourages complexes, gestion des ombres et lumières.
- Filtres et effets : Application de filtres traditionnels et générés par IA pour rehausser les visuels.
- Calques et masques de fusion : Utilisation des calques, calques de réglages et masques de fusion pour une retouche précise et contrôlée.
- Création de GIFs animés: Intégrer les images générées dans des animations courtes pour enrichir les contenus visuels.
- Création et utilisation du mapping d'un objet 3D (Blender) dans Photoshop : Modéliser un objet en 3D avec Blender, appliquer un mapping détaillé, et l'importer dans Photoshop pour des retouches et intégrations précises.
- Nouveautés et évolution des outils : Exploration des dernières innovations dans les outils de retouche, en particulier celles influencées par l'IA.

Mise en page (24h) :

- Création de mises en page complètes recto/verso, maîtrise de la mise en page hiérarchisée
- Gestion de l'espace et usage des calques, choix et association de typographies (font pairing), association de typographies et d'images, gestion de la palette de liens, gestion de la résolution réelle et effective
- Gestion de la césure, de la justification et de l'habillage des textes, création de maquettes et pagination automatique, utilisation des styles de paragraphes et de caractères, assemblage de fichiers et exportation en PDF, travail avec tons directs en plus de la quadrichromie

Démarches d'apprentissage

Ateliers :

- Exercices et devoirs pour apprendre les techniques de mise en page (MEP) et de création d'image.
- Travaux basés sur des briefings communs (ou non) MEP-Retouche d'image pour appliquer de manière créative les techniques de retouche et intégrer les compétences acquises en mise en page et création d'image.
- Feedbacks intermédiaires avant remise (en groupe ou individuel) pour affiner et améliorer le projet.

Objectif :

- Implémenter la création et la réalisation d'un projet cohérent et créatif, avec une amélioration à la fois technique et créative.

Approche pédagogique :

Les sessions seront majoritairement pratiques, avec une alternance entre la création de prompts pour générer des images via l'IA et les techniques traditionnelles de retouche. Les étudiants apprendront à utiliser l'IA comme un outil de support pour amplifier leur créativité tout en conservant une maîtrise complète des ajustements manuels.

Dispositifs d'aide à la réussite

Enseignement différencié, suivi individuel de l'étudiant(e)

Ressources en ligne sur Connected

Sources et références

- Expérience professionnelle des enseignants
- Indesign CC, Travaux pratiques - Olivier Krakus _Edition DUNOD 2019
- 100 principes universels de mise en page - Beth Tondreau _Edition DUNOD 2009
- Mise en page(s), etc - Damien et Claire Gautier _Edition Pyramid _2009
- Photoshop CC : les fonctions essentielles _Edition ENI 2019
- En ligne : Tutoriels Creative Cloud - Formation et support Adobe InDesign
- Dictionnaire graphique - Peter-J-Wolf - Editions Pyramid

Supports en ligne

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

- Plateforme en ligne (Connected)
- Plateforme (UP) de collaboration (Microsoft TEAMS)
- CreativeSuite Adobe
- Briefings
- Slides

4. Modalités d'évaluation

Principe

Travail journalier = TJ = 50% (35% retouche d'images + 15% mise en page)

- Être présent aux cours est essentiel, mais présenter régulièrement ses travaux pour obtenir des feedbacks fait également partie intégrante de l'évaluation.
- Évaluation formative continue lors de l'apprentissage.
- Évaluation certificative précisée dans les briefings.

Examen = 50% (examen commun aux deux cours).

- Examen commun aux deux logiciels.
- Évaluation des compétences acquises lors du quadrimestre.
- Examen remis sous forme de fichiers numériques + tirages sur papier + maquettes imprimées, soigneusement coupées et assemblées.
- Une défense orale obligatoire est aussi prévue.

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.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Ev + Trv	50				
Période d'évaluation	Trv + Exo	50			Trv + Exo	50

Ev = Évaluation continue, Trv = Travaux, Exo = Examen oral

Dispositions complémentaires

Les modalités du Q3 sont les mêmes que celles du Q1.

Seul l'examen pratique est représenté par l'étudiant(e), tandis que la note du travail journalier est maintenue.

- L'étudiant(e) absent(e) remettra une copie de son certificat médical lors du premier cours de la semaine de son retour.
- En cas d'absence lors d'un feedback (couvert par un certificat), l'étudiant(e) pourra demander un feedback supplémentaire online à convenir avec le professeur, pour s'assurer que son travail est sur la bonne voie.
- Le travail final lui devra être remis lors du prochain cours.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).