

Intitulé de l'UE	Dessin et illustration vectoriels 2
Section(s)	- (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Emilie DERVILLE	36	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Dessin et illustration vectoriels 2	36h	Emilie DERVILLE

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Dessin et illustration vectoriels 2 : 6h de théorie, 30h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Dessin et illustration vectoriels 2 : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés ◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Planifier des activités ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques ◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente ◦ Développer une pensée critique • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique • Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> ◦ Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs ◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes ◦ Se différencier ◦ Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes

- Maîtriser les outils informatiques
 - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
 - Produire et traiter des images

Objectifs de développement durable



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.



industrie, innovation et infrastructure

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

- 9.c Accroître nettement l'accès aux technologies de l'information et de la communication et faire en sorte que tous les habitants des pays les moins avancés aient accès à Internet à un coût abordable d'ici à 2020.



Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques

Objectif 13 Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions

- 13.3 Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques, l'atténuation de leurs effets et la réduction de leur impact et les systèmes d'alerte rapide.

Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme de ce cours, l'étudiant devrait être capable de :

- manipuler le logiciel Adobe Illustrator CC
- maîtriser l'outil plume
- nommer et reconnaître les outils du logiciel
- appliquer les techniques vues en classe dans un autre cadre
- préparer un fichier afin qu'il soit conforme à l'impression ou l'utilisation en ligne.
- vectoriser un fichier
- différencier images matricielles et vectorielles
- rechercher de la documentation
- dessiner un croquis préparatoire

Contenu de l'AA Dessin et illustration vectoriels 2

- Manipulation des outils de dessin vectoriel (plume, pathfinder, etc.)
- Conception et réalisation d'une illustration
- Composition graphique
- Travail de typographie
- Présenter différents projets et les défendre sur le fond et la forme

Méthodes d'enseignement

Dessin et illustration vectoriels 2 : cours magistral, approche par projets, utilisation de logiciels

Supports

Dessin et illustration vectoriels 2 : notes de cours, protocoles de laboratoires, activités sur eCampus, eCampus

Ressources bibliographiques de l'AA Dessin et illustration vectoriels 2

- https://helpx.adobe.com/fr/pdf/illustrator_reference.pdf

- https://helpx.adobe.com/be_fr/illustrator/tutorials.html

Évaluations et pondérations	
Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	<p><i>La note finale obtenue à l'UE sera calculée sur base d'une moyenne arithmétique.</i></p> <p>Pondération:</p> <p>Projets : 50% non remédiable en seconde session - En cas d'absence non-justifiée ou de non remise d'un projet à la date fixée (voir planning, fiches de consignes) ,vous obtiendrez la note de zéro.</p> <p>Examen hors session : 50% Remédiable en seconde session - En cas d'absence non-justifiée lors de l'examen l'UE sera sanctionné d'une absence. - En cas de non remise du projet lors de l'examen hors session aux conditions fixées (voir horaire et fiche de consignes, l'UE sera sanctionnée d'un zéro. - En cas d'échec, l'étudiant a la possibilité de représenter son projet corrigé et amélioré durant la seconde session d'examen de janvier, puis de juin.</p>
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Dessin et illustration vectoriels 2 : non	

Année académique : **2024 - 2025**