

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Motion Design 2.5D</b>
<b>Section(s)</b>	- <b>(4 ECTS)</b> Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Charles D'HONDT	48	Quad 2

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
<b>Motion Design 2.5D</b>	48h	Charles D'HONDT

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Dessin et illustration vectoriels 2 - Initiation à l'animation	

<b>Répartition des heures</b>
<b>Motion Design 2.5D</b> : 6h de théorie, 21h d'exercices/laboratoires, 21h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Motion Design 2.5D</b> : Français, Anglais

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</li> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface)</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> <li>◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques</li> <li>◦ Utiliser une langue étrangère</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Planifier des activités</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</li> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> <li>◦ Développer une pensée critique</li> <li>◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel</li> </ul> </li> </ul>

- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
  - Respecter le code du bien-être au travail
  - Participer à la démarche qualité
  - Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique
- Développer sa créativité
  - 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.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.

## Acquis d'apprentissage spécifiques

- Maîtriser les différentes techniques du traitement de l'image et du son.
- Acquérir les notions d'animation orientées motion design et la bonne utilisation des outils du logiciels After Effects
- Acquérir et appliquer un workflow professionnel / une méthode de travail professionnelle
- Créer et concevoir un projet vidéo orienté motion design

## Contenu de l'AA Motion Design 2.5D

### Théorie

- Familiarisation avec les bases de l'audio numérique
- Les formats de fichiers
- L'import et l'export
- Compréhension de l'intérêt du son dans la production audiovisuelle
- Utilisation de l'animation/du mouvement comme vecteur émotionnel
- Théorie sur le mouvement
- Les 12 règles de l'animation

### Laboratoires

- Réalisation d'exercices d'animation 2D et 2,5D
- Création d'un projet personnel de motion design qui mélange typographie et illustrations

## Méthodes d'enseignement

**Motion Design 2.5D** : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, étude de cas, utilisation de logiciels

## Supports

**Motion Design 2.5D** : syllabus, notes de cours, notes d'exercices, activités sur eCampus

**Ressources bibliographiques de l'AA Motion Design 2.5D**

Théorie disponible sur le moodle

Notes de cours

Aide en ligne [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

**Évaluations et pondérations**

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	Évaluation continue - Exo - Devoirs : 30% (non remédiable en 2nd session) Projet final - examen : 70%

**Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE**

Motion Design 2.5D : **non**

Année académique : **2024 - 2025**