

| | |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Intitulé de l'UE | Projet Demoreel |
| Section(s) | - (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3 |

| Responsable(s) | Heures | Période |
|-------------------|--------|---------|
| Michaël MASLOWSKI | 20 | Quad 1 |

| Activités d'apprentissage | Heures | Enseignant(s) |
|---------------------------|--------|-------------------|
| Projet Demoreel | 20h | Michaël MASLOWSKI |

| Prérequis | Corequis |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| - Motion Design 2.5D - Recherche créative 2 - Rendus 3D architecturaux - Traitement du son - Initiation à l'animation | |

| Répartition des heures |
|------------------------------------------------------------------------------|
| Projet Demoreel : 2h de théorie, 8h d'exercices/laboratoires, 10h de travaux |

| Langue d'enseignement |
|-------------------------------------|
| Projet Demoreel : Français, Anglais |

| Connaissances et compétences préalables |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Avoir suivi et réussi les cours suivants: TPGRA-202 / TPGRA-102 / TPDAO-501 / TPGRA-40 / TIMG-501 / TIMG-502 / TMUL-401 (Ce cours est basé sur la création d'une demoreel, rassemblant la plupart des travaux des étudiants au cours des différents blocs) |

| Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cette UE contribue au développement des compétences suivantes |
| <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 ◦ Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface) ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques |

- Utiliser une langue étrangère
- Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
 - Elaborer une méthodologie de travail
 - Planifier des activités
 - Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques
 - Rechercher et utiliser les ressources adéquates
 - Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
 - Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques
 - S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente
 - Développer une pensée critique
 - Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- 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
 - Intégrer les différents aspects du développement durable
- 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
- Concevoir et réaliser une communication interactive
 - Structurer et analyser la communication
 - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
 - Finaliser le visuel en fonction des contraintes (diffusion et visualisation)
 - Cadrer et animer des objets 3D

Objectifs de développement durable

Aucun

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Mettre en valeur ses propres projets.
- Créer sa propre Demoreel afin d'entrer dans le monde professionnel une fois diplômé.
- Créer une DA cohérente. (direction artistique)

Contenu de l'AA Projet Demoreel

- Analyse de Demoreels
- Les règles à suivre pour une demoreel dynamique
- Choix de la musique / bande son
- Choix / sélection / **mise en valeur** des travaux effectués au sein de la section TEKNIKA (et éventuellement en dehors)
- Création d'une intro et d'une outro animée
- Montage son / image

Méthodes d'enseignement

Projet Demoreel : cours magistral, approche par projets, approche interactive

Supports

Projet Demoreel : syllabus, notes de cours, notes d'exercices

Évaluations et pondérations

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Évaluation | Note d'UE = note de l'AA |
| Langue(s) d'évaluation | Projet Demoreel : Français |
| Méthode d'évaluation de l'AA Projet Demoreel : | |
| Évaluation continue 20% (non remédiable en 2e session) Examen - Projet final 80% | |

Année académique : **2024 - 2025**