

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Recherche créative 3</b>
<b>Section(s)</b>	- (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Manuel DUBRAY	48	Quad 1

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
<b>Prépresse et industrie graphique 3</b>	48h	<b>Emilie DERVILLE</b> Manuel DUBRAY

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Recherche créative 1 - Recherche créative 2	

<b>Répartition des heures</b>
<b>Prépresse et industrie graphique 3</b> : 6h de théorie, 12h d'exercices/laboratoires, 30h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Prépresse et industrie graphique 3</b> : Français, Anglais

<b>Connaissances et compétences préalables</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche créative 1</li> <li>• Recherche créative 2</li> </ul>

<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>◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs</li> <li>◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes</li> <li>◦ Se différencier</li> <li>◦ Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes</li> </ul> </li> <li>• Maîtriser les outils informatiques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie</li> <li>◦ Produire et traiter des images</li> </ul> </li> </ul>

## 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

- 4.4 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.



### 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

- Etudier la conception d'emballage destinés à protéger, promouvoir, présenter et vendre un produit de consommation
- Connaître les règles et les contraintes de mises en page d'un packaging
- Percevoir et analyser les nouvelles tendances en terme de design de packaging
- Créer et concevoir un packaging efficace
- Résoudre des problèmes en groupes en mobilisant les compétences et connaissances requises de chacun
- Communiquer au sein d'un groupe de travail

## Contenu de l'AA Prépresse et industrie graphique 3

### Théorie

- Conception technique d'un packaging produit
- Mise en page graphique d'étiquetage d'un packaging produit
- Etudes de cas

### Laboratoires

- Exercices de création de packagings

### Projet

- Développement d'une identité graphique et conception de packaging d'une gamme de produits de consommation

## Méthodes d'enseignement

**Prépresse et industrie graphique 3** : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, étude de cas, utilisation de logiciels

## Supports

**Prépresse et industrie graphique 3** : notes de cours, Cours en ligne

## Évaluations et pondérations

### Évaluation

Note d'UE = note de l'AA

<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Préresse et industrie graphique 3 : Français, Anglais
<b>Méthode d'évaluation de l'AA Préresse et industrie graphique 3 :</b>	
Examen hors session (remise d'un projet) : 100%	
?Remise du projet lors de la dernière séance de cours. En cas d'e?chec, l'e?tudiant.e a la possibilite? de repre?sender son projet corrige? durant la seconde session.	

Année académique : **2024 - 2025**