

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

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Manuel DUBRAY	40	Quad 1

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
<b>Semaine atypique</b>	40h	<b>Manuel DUBRAY</b> Joan CLAUS Michaël MASLOWSKI Nicolas SOTTIAUX

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Recherche créative 2 - Communication visuelle et graphique - Mise en page et impression - Workshop web	

<b>Répartition des heures</b>
<b>Semaine atypique</b> : 10h de théorie, 30h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Semaine atypique</b> : Français

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<p><b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b></p> <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>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> </ul> </li> </ul>

- Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
  - Développer une pensée critique
  - Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- 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
  - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
  - Analyser et définir les composantes d'une réalisation 3D (géométrie, texture, ombre et lumière, squelette et maillage)
  - Finaliser le visuel en fonction des contraintes (diffusion et visualisation)
  - Cadrer et animer des objets 3D

## 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

- Analyser une demande complexe afin d'y apporter des solutions graphiques efficaces
- Planifier les tâches de chacun au sein d'un groupe de travail
- Créer, élaborer et concevoir des solutions graphiques, informatiques et technologiques répondant à des besoins précis
- Argumenter ses choix, les synthétiser graphiquement et les défendre face à un jury

## Contenu de l'AA Semaine atypique

Les étudiants seront amenés à participer en groupes à un workshop d'une semaine.

Durant celle-ci, les étudiants mettront en application leurs apprentissages en répondant à une problématique concrète liée aux domaines de l'infographie, mais également des domaines transversaux tels que le jeu vidéo, l'architecture ou encore le design de mobiliers. Des exposés d'intervenants extérieurs portant sur ces matières transversales compléteront la formation.

Au terme de la semaine de travail, chaque groupe d'étudiants présentera les résultats de leurs travaux devant les autres étudiants du cursus, ainsi que devant un jury composés de professeurs et de personnes extérieures.

### Méthodes d'enseignement

**Semaine atypique** : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche par situation problème, approche avec TIC, activités pédagogiques extérieures, étude de cas, utilisation de logiciels

### Supports

**Semaine atypique** :

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Semaine atypique : Français

**Méthode d'évaluation de l'AA Semaine atypique** :

Projet 80%

Présentation et défense externe 20%

Le workshop est uniquement organisé en première session durant l'année scolaire et donne lieu à une évaluation. La participation à celui-ci permet à l'étudiant de corriger son travail en deuxième session si il n'a pas obtenu la moyenne.

Pour des raisons d'organisation logistique, le workshop n'est donc pas réorganisé durant la deuxième session d'examen.

Attention, en cas d'absence même justifiée en première session, l'étudiant n'a pas accès à la deuxième session.

Année académique : **2024 - 2025**