



Sciences et
technologies

**BACHELIER EN
TECHNIQUES
GRAPHIQUES**



TON FUTUR MÉTIER

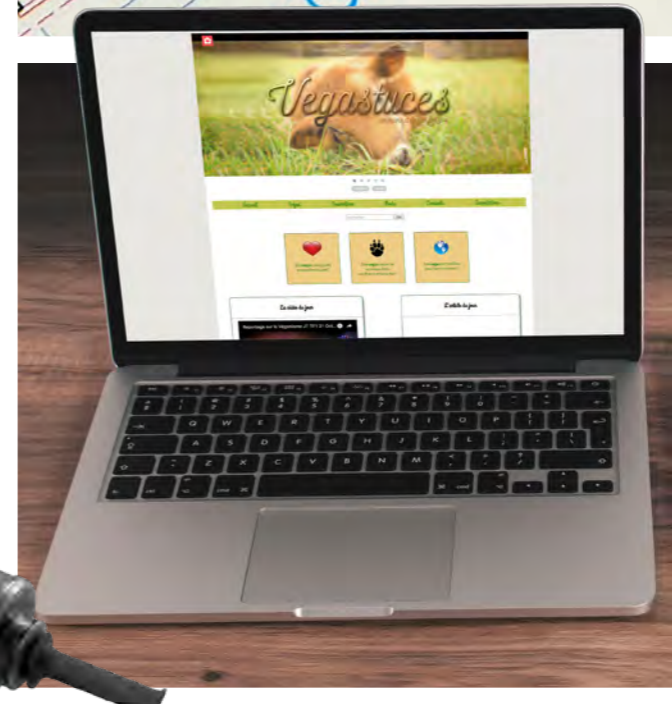
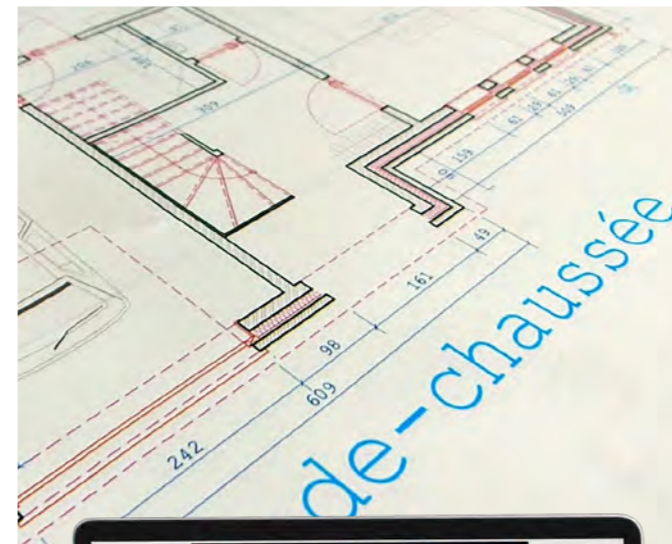
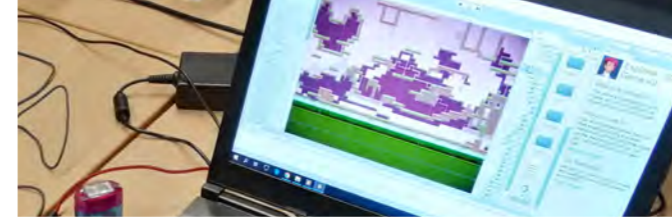
Les études de bachelier en techniques graphiques au département des Sciences et technologies de la HEH ont pour vocation de former des professionnels de l'infographie.

Notre formation en techniques graphiques, Teknika, exerce les étudiants aux nombreux domaines de l'infographie : le graphisme, la mise en page, la prépresse, la modélisation 3D, le dessin industriel, le design web, le développement web, l'animation, etc. Un accent particulier est mis sur la 3D et le Web par un choix d'option en 3e année.

L'infographie est une discipline à la fois technique et créative, au cœur des technologies numériques. L'infographiste est un expert en utilisation d'outils numériques et de la médiation d'informations par des productions avant tout visuelles.



Teknika est une section expérimentée, mûre de ses 25 ans d'ancienneté et menée par une équipe d'enseignants professionnels de l'infographie veillant attentivement à l'adéquation de la formation avec un secteur en constante évolution.



• Descriptif de la formation

• DU GRAPHISME, DU WEB ET DE LA 3D

Notre cursus de bachelier en techniques graphiques aborde les domaines de l'infographie suivants :

• Le **graphisme**, en commençant par des techniques de dessin à la main et de storyboarding, puis d'illustration et de retouche d'images sous Photoshop. L'étudiant est ensuite formé au dessin vectoriel sous Illustrator, à la mise en page avec InDesign, aux techniques d'impression, au montage vidéo et aux effets visuels avec After Effects.

• La **3D**, avec l'apprentissage du dessin industriel et des logiciels de DAO tels que SolidWorks, AutoCAD et Microstation, puis aux techniques de rendus architecturaux intérieurs avec Vray et extérieurs avec Maya, ainsi qu'au motion design 3D avec Cinema 4D de Maxon.

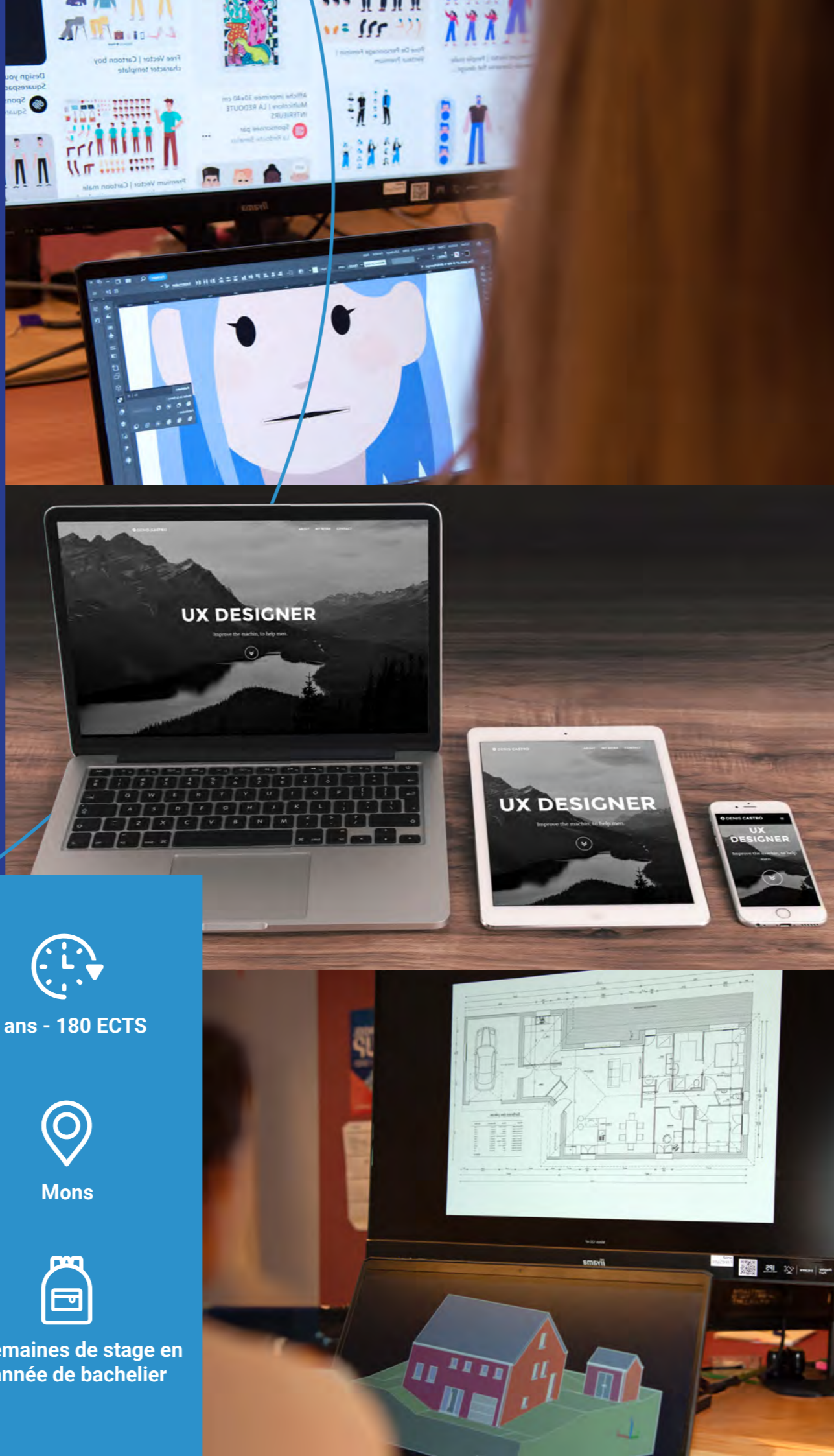
• Le **Web**, du design au développement front-end et back-end. Les technologies abordées sont l'HTML, le CSS, le JavaScript, jQuery, les CMS, le PHP et les bases de données MySQL, le XML, etc. Mais aussi les méthodes de design web, d'ergonomie web et de référencement. Ceci menant l'étudiant à découvrir tous les aspects de la création de sites web dynamiques, tout en mettant l'accent sur l'interface utilisateur.

Ces 3 axes sont renforcés par des cours d'informatique, de recherche créative, de communication, de sciences fondamentales, de traitement du son, d'anglais, de gestion et de droit d'auteur.

• DES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT EXPLICITES ET PROGRESSIVES

Les méthodes d'enseignement de la section se veulent pratiques et explicites. L'acquisition des compétences se fait progressivement : de la théorie aux démonstrations, puis à la mise en pratique guidée et enfin à la pratique en autonomie, donnant lieu à des ateliers pluridisciplinaires et à de nombreux projets par groupes ou individuels.

Les deux premières années portent sur la découverte des domaines de l'infographie, puis sur leur renforcement : le traitement d'images, la réalisation de logos et d'affiches, les chartes graphiques, les plans de communication, le développement et le design de sites web, le dessin technique 2D et 3D, le motion design, le traitement du son, etc.



• UN CHOIX D'OPTION EN 3^E ANNÉE

La troisième année est celle de la spécialisation : un choix d'option est alors proposé aux étudiants. Ce choix entre l'option « **Design et développement web** » ou l'option « **Conception et animation 3D** » permet aux étudiants d'approfondir un de ces 2 domaines, tout en conservant dans le tronc commun les cours de graphisme, la prépresse, l'animation, les droits d'auteur, etc.

La troisième année comporte une semaine d'atelier pluridisciplinaire appelée « semaine atypique » et se clôture par un stage professionnel en entreprise de 13 semaines et la réalisation d'un travail de fin d'études.

• DES OUTILS ET DES AIDES À LA RÉUSSITE

Des séances de remédiation et de tutorat sont proposées aux étudiants de 1^{re} année en difficulté. Des outils et plateformes pédagogiques en ligne facilitent les échanges avec les enseignants, la mise à disposition des supports de cours et des syllabus et la remise des travaux.



3 ans - 180 ECTS



Mons



13 semaines de stage en 3^e année de bachelier



PODCAST DE LA FORMATION

● Grille de cours

BACHELIER EN TECHNIQUES GRAPHIQUES
Mons | +32 (0) 65 33 81 54 | scitech-mons@heh.be

Le métier d'infographe

De nouveaux défis technologiques se sont imposés à la société ces dernières années.

Certains secteurs en expansion vont être confrontés à court terme à une pénurie d'agents spécialisés et de techniciens. Le marché du travail, en pleine mutation, va poser à l'avenir de nouvelles exigences en matière de qualification.

Dans cette optique, le cycle de **Bachelier en TECHNIQUES GRAPHIQUES** va proposer au marché de l'emploi une série de nouveaux métiers du numérique puisque seront abordés les domaines de la technique où le dessin assisté par ordinateur (DAO) et la conception assistée par ordinateur (CAO) sont les principaux organes de création et de valorisation des métiers.

L'infographie est un domaine s'adressant à des profils techniques : des personnes attirées par les outils numériques et les nouvelles technologies, sensibles aux détails, dotées d'une bonne vision dans l'espace, du goût de l'esthétique et d'une touche de créativité.



Les débouchés

Ce secteur en pleine expansion débouche dans de nombreux milieux : agences digitales, agences publicitaires, agences web ou multimédia, cinéma, télévision, presse, édition, bureaux d'études ou d'architecture, secteur public, etc.

Les **métiers** exercés sont variés et apportent de réelles perspectives d'évolution : graphiste, dessinateur industriel, spécialiste 3D, modelleur 3D, développeur web, designer web, développeur front-end, motion designer, maquettiste, illustrateur, etc.



Les passerelles

Le bachelier en techniques graphiques orientation techniques infographiques donne droit aux passerelles suivantes :

- Master en Sciences et technologies de l'information et de la communication
- Master en Gestion globale du numérique
- Master en architecture transmédia
- Master en Art du spectacle
- Master en Sciences du travail
- Master en Ingénierie de la prévention et gestion des conflits



BLOC 1

Grilles de cours en vigueur lors de l'année académique 2024-2025.
Les grilles sont susceptibles de changer pour l'année académique 2025-2026.

Unités d'enseignement	Activités d'apprentissage	ECTS	HEURES
Character design et storyboarding	Character design et storyboarding	4	40
Image et retouche numérique 1	Image et retouche numérique 1	2	24
Dessin industriel	Dessin industriel 2D	5	54
Développement web	Développement web – théorie Développement web – pratique	6	72
Programmation	Programmation – Théorie et pratique	5	58
Mathématique appliquée 1	Mathématique appliquée 1	2	20
Communication : les fondements	Communication : les fondements	3	30
Dessin et illustration vectoriels 1	Dessin et illustration vectoriels 1	2	60
Initiation à l'animation	Initiation à l'animation	2	28
Dessin industriel et construction	Modélisation 2D construction Modélisation 3D mécanique Techniques de construction	6	74
Design web 1	Design web 1	3	30
Développement front-end	Développement front-end	3	34
Réalisation web assistée	Réalisation web assistée	2	20
Bases de l'informatique	Bases de l'informatique – Théorie	2	24
Sciences fondamentales et appliquées	Physique Mathématique appliquée 2 – Théorie et exercices	4	50
Communication visuelle et graphique	Communication visuelle et graphique	3	40
Intelligences artificielles génératives	Intelligences artificielles génératives	1	12
Image et retouche numérique 2	Image et retouche numérique 2	2	24
Dessin et illustration vectoriels 2	Dessin et illustration vectoriels 2	3	36
Sciences fondamentales et appliquées	Physique Mathématique appliquée 2	4	40



BLOC 2

Unités d'enseignement	Activités d'apprentissage	ECTS	HEURES
Recherche créative 1	Prépresse et industrie graphique 1 Atelier de recherche créative	5	64
Mise en page et impression	Mise en page et impression	3	24
Colorimétrie	Colorimétrie	4	44
Création graphique 3D	Création graphique 3D	4	48
Modélisation 3D construction	Modélisation 3D construction	2	28
Développement back-end	PHP Bases de données	4	48
Mathématique appliquée 3	Mathématique appliquée 3	4	44
Anglais 1	Anglais 1	2	30
Traitement du son	Traitement du son	2	20
Recherche créative 2	Prépresse et industrie graphique 2	3	30
Motion Design 2.5D	Motion Design 2.5D	4	48
Impression 3D	Impression 3D	3	30
Rendus 3D architecturaux	Rendus 3D architecturaux	3	30
Modélisation 3D paramétrique	Modélisation 3D paramétrique	3	44
Design web 2	Design web 2	3	30
Outils de développement web	Outils de développement web	2	24
Workshop web	Workshop web	2	20
Sciences des matériaux	Sciences des matériaux	2	24
Anglais 2	Anglais 2	2	20
Communication et vidéo	Communication et vidéo – Théorie et pratique Atelier Softskills	3	40

BLOC 3

Unités d'enseignement	Activités d'apprentissage	ECTS	HEURES	
Recherche créative 3	Prépresse et industrie graphique 3	4	48	
Gestion de projet	Gestion de projet	1	10	
Introduction au droit d'auteur	Introduction au droit d'auteur	2	14	
Projet demoreel	Projet demoreel	2	20	
Semaine atypique	Semaine atypique	3	40	
Activités d'intégration professionnelle	Stages Gestion économique et financière de l'entreprise	14	270	
Travail de fin d'études	TFE	18	100	
Option Design et développement web	Design web 3	Design web 3	4	42
	Plan de communication et concept créatif	Plan de communication et concept créatif	1	10
	Workshop com'360	Workshop com'360	3	36
	Technologies web	Technologies web 1 Technologies web 2	4	48
Option Conception et animation 3D	Design et développement d'applications mobiles	Design et développement d'applications mobiles	4	48
	Animation 3D	Animation 3D	4	48
	Création graphique 3D avancée	Création graphique 3D avancée	4	48
	Motion design 3D	Motion design 3D	2	24
	Modélisation 3D temps réel	Modélisation 3D temps réel	3	28
	CAO	CAO	3	36

Rendus 3D réalisés au cours de « *rendus 3D architecturaux* » du bloc 2.



Une formation articulée autour des **compétences métiers**

Une Haute École à **taille humaine**

Une panoplie de **services dédiés aux étudiants**

Aide à la réussite

Tutorats

Cours de méthodologie de l'enseignement supérieur

Service social

Enseignement inclusif

Activités sportives

Étudiants-entrepreneurs

Conseil étudiants

Mobilité étudiante

...

• TON INSCRIPTION

- 1 - Inscris-toi en ligne sur www.heh.be.
- 2 - Finalise l'inscription sur place en ayant, au préalable, pris rendez-vous en ligne sur www.heh.be.
- 3 - Rends-toi au secrétariat de l'implantation concernée avec les documents ci-dessous.

• DOCUMENTS À REMETTRE LORS DE LA FINALISATION DE L'INSCRIPTION



Formule provisoire du CESS
(une copie si le CESS est antérieur à 2023)



2 photos d'identité récentes



Un extrait d'acte de naissance en français



Ta carte d'identité valide + une copie

 **Ta présence est obligatoire pour finaliser l'inscription !**

• CAS PARTICULIERS

- Pour les étudiants non belges :
 - équivalence du BAC (diplôme d'enseignement secondaire supérieur) ou la preuve que la demande d'équivalence a été introduite au Ministère avant le 15 juillet précédant l'année académique d'inscription ;
▶ www.equivalences.cfwb.be
 - preuve de paiement de l'équivalence ;
 - copie de BAC ;
 - relevés de notes.
- Si tu as entrepris d'autres études après l'obtention du CESS ou du BAC, tu dois également fournir les attestations des établissements supérieurs justifiant le parcours depuis la fin des études secondaires (avec la mention : « a été inscrit » ou « a suivi ») et les relevés de notes de 1^{ère} et 2^e session comportant le cachet de l'établissement et la signature originale de la direction. L'attestation d'un établissement antérieur doit comporter la mention : L'étudiant(e) n'est redevable d'aucun montant envers l'établissement. (apurement de dettes)
- Si tu as été inscrit comme demandeur d'emploi, tu dois fournir une attestation récente du Forem/Pôle Emploi avec dates de début et fin d'inscription ainsi que le document A232A + attestation certifiant qu'aucune dispense de chômage pour reprise d'études n'a été obtenue auparavant.
- Si tu viens t'inscrire sur base d'un diplôme antérieur, tu dois fournir une copie du diplôme et de son supplément.
- Si tu as travaillé auparavant, tu dois nous fournir une (des) attestation(s) du (des) employeur(s) justifiant le début et la fin du (des) contrat(s) de travail.
- Un bilan de santé si tu as déjà effectué une première année dans l'enseignement supérieur en Belgique.
- Si tu es un étudiant étranger domicilié en Belgique, tu dois fournir un tableau de composition de ménage récent.





Facebook



Spotify
Podcast

