

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Motion Design</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>
Michaël MASLOWSKI	50	<b>Quad 2</b>

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
<b>Motion Design 2.5D</b>	50h	<b>Michaël MASLOWSKI</b>

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Image et retouche numérique - Dessin et illustration vectoriels - Dessin et illustration traditionnels	

<b>Répartition des heures</b>
<b>Motion Design 2.5D</b> : 5h de théorie, 15h d'exercices/laboratoires, 30h de travaux

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

<b>Connaissances et compétences préalables</b>
Avoir suivi et réussi les cours suivant:  <b>HT-P1-TECINF-004-M</b>  <b>HT-P1-TECINF-008-M</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> </ul> </li> </ul>

- 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
- 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
- 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
  - Finaliser le visuel en fonction des contraintes (diffusion et visualisation)
  - Cadrer et animer des objets 3D

### Acquis d'apprentissage spécifiques

- Autocad: dessiner un projet architectural en 3D. Modélisation, texturage, éclairage et rendu
- Maya : modélisation, texturage et utilisation des lumières dans une scène 3D
- After Effects: Maîtriser les différentes techniques du traitement de l'image et du son.

### Contenu de l'AA Motion Design 2.5D

**ATTENTION:** Présence au cours obligatoire (non admis à l'examen si + de 25% d'absence non justifiées) cfr RDE

Théorie :

- Familiarisation avec les bases de l'audio numérique
- Les formats de fichiers
- L'import et l'export
- Les effets sonores
- Compréhension de l'intérêt du son dans la production audiovisuelle
- Utilisation du son comme vecteur émotionnel pour l'habillage des images

Laboratoires :

- Utilisation de différentes plateformes d'édition audio numérique
- Apprentissage d'un logiciel de traitement sonore
- Réalisation d'exercices
- Acquisition des bons réflexes pour une efficacité optimale dans le travail.
- Habillage sonore de séquences vidéos

### 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** : notes de cours, notes d'exercices, activités sur eCampus

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

Notes de cours

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

[www.vimeo.com](http://www.vimeo.com)

Un maximum de podcast et autres capsules vidéo

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
-------------------	--------------------------

<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Motion Design 2.5D : Français
-------------------------------	-------------------------------

#### Méthode d'évaluation de l'AA Motion Design 2.5D :

Travaux / Rapports 40%

Évaluation continue 30% (non remédiable en 2e session)

Examen pratique 30%

Année académique : **2019 - 2020**