

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

Responsable(s)	Heures	Période
Manuel DUBRAY	35	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Recherches créatives	35h	Manuel DUBRAY

Prérequis	Corequis
- Recherche créative 2	

Répartition des heures
<b>Recherches créatives</b> : 5h de théorie, 10h d'exercices/laboratoires, 20h de travaux

Langue d'enseignement
<b>Recherches créatives</b> : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

<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>• 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>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Développer une pensée critique</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> <li>• Concevoir et réaliser une communication interactive <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Structurer et analyser la communication</li> <li>◦ Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci</li> <li>◦ Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique</li> </ul> </li> </ul>

du public cible, ...)

### Acquis d'apprentissage spécifiques

- Acquérir les notions théoriques des technologies ADOBE XD
- Percevoir et analyser les nouvelles tendances en terme de mises en page de sites web
- Créer et concevoir des designs de sites web complexes grâce aux outils ADOBE XD

### Contenu de l'AA Recherches créatives

#### Théorie/exercices

- ADOBE XD : apprentissage du logiciel ADOBE XD par le biais d'exercices pratiques

#### Travaux/examen

- Projets de conception de designUX en utilisant la technologie ADOBE XD

### Méthodes d'enseignement

**Recherches créatives** : cours magistral, approche par projets, approche avec TIC, étude de cas, utilisation de logiciels

### Supports

**Recherches créatives** : notes de cours

### Ressources bibliographiques de l'AA Recherches créatives

Notes de cours en ligne

- "Wordpress - Conception et personnalisation de thèmes" 2e édition, Christophe Aubry, Editions ENI, 2015
- "SASS for webdesigners", Dan Cederholm, A Book Apart, 2013
- "Get ready for CSS Grid Layout", Rachel Andrew, A Book Apart, 2016
- <https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox>
- <http://sass-lang.com>
- <http://www.wordpress.org>
- <http://xd.adobe.com>

### Évaluations et pondérations

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

#### Méthode d'évaluation de l'AA Recherches créatives :

Examen pratique 100%

Évaluation continue 0%

Année académique : **2020 - 2021**