

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Projet Demoreel</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Charles D'HONDT Michaël MASLOWSKI	20	Quad 1

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
<b>Projet Demoreel</b>	20h	<b>Michaël MASLOWSKI</b> Charles D'HONDT

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
- Motion Design - Recherche créative 2 - Initiation à l'animation 3D - Conception 3D - Modélisation 3D architecturale - Traitement du son	- Animation 3D - Introduction au droit d'auteur

<b>Répartition des heures</b>
<b>Projet Demoreel</b> : 10h d'exercices/laboratoires, 10h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Projet Demoreel</b> : Français, Anglais

<b>Connaissances et compétences préalables</b>
Avoir suivi et réussi les cours suivants:  TPGRA-202 / TPGRA-102 / TPDAO-501 / TPGRA-40 / TIMG-501 / TIMG-502 / TMUL-401  (Ce cours est basé sur la création d'une demoreel, rassemblant la plupart des travaux des étudiants au cours des différents blocs)

<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> </ul> </li> </ul>

- Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface)
- Utiliser le vocabulaire adéquat
- Présenter des prototypes de solution et d'application techniques
- Utiliser une langue étrangère
- Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
  - Elaborer une méthodologie de travail
  - Planifier des activités
  - Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques
  - Rechercher et utiliser les ressources adéquates
  - 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
  - Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- 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
  - Intégrer les différents aspects du développement durable
- 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
- 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

- Créer sa propre Demoreel afin d'entrer dans le monde professionnel une fois diplômé.
- Mettre en valeur ses propres projets.

### Contenu de l'AA Projet Demoreel

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

- Choix de la musique / bande son
- Choix / sélection / mise en valeur des travaux effectués au sein de la section TEKNIKA (et éventuellement en dehors)
- Montage son / image sous le logiciel Adobe After Effects

### Méthodes d'enseignement

**Projet Demoreel :** approche par projets, approche interactive

### Supports

**Projet Demoreel :** notes de cours, notes d'exercices

### Ressources bibliographiques de l'AA Projet Demoreel

<https://www.youtube.com/watch?v=HMPLsijhVD0>

<https://www.youtube.com/watch?v=NroCnPy1gpo>

<https://www.youtube.com/watch?v=KPJykVGXihA>

### Évaluations et pondérations

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

<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Projet Demoreel : Français
-------------------------------	----------------------------

#### Méthode d'évaluation de l'AA Projet Demoreel :

Évaluation continue 20% (non remédiable en 2e session)

Examen - Projet final 80%

Année académique : **2021 - 2022**