

Intitulé de l'UE	Recherche créative 3
Section(s)	- (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
Recherches créatives : 5h de théorie, 10h d'exercices/laboratoires, 20h de travaux

Langue d'enseignement
Recherches créatives : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Développer une pensée critique • Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie ◦ Produire et traiter des images • Concevoir et réaliser une communication interactive <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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, ...)

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 mobiles
- Créer et concevoir des designs de sites web mobiles 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

- "Mobile first", Luke Wroblewski, A Book Apart, 2013
- "Design for real life", Eric Meyer & Sara Wachter-Boettcher, A Book Apart, 2016
- "Responsive design patterns", Ethan Marcotte, A Book Apart, 2015
- "Design tactile", Josh Clark, A Book Apart, 2015
- "Design web responsive et responsable", Scott Jehl, A Book Apart, 2014
- <http://xd.adobe.com>

Évaluations et pondérations

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

Méthode d'évaluation de l'AA Recherches créatives :

Projet : 100%

Remise du projet lors de la dernière séance de cours de l'UE.

- En cas de non remise du projet aux conditions fixées, l'UE sera sanctionné d'un zéro.
- L'UE est **non remédiable en seconde session**.
- En cas d'échec, l'étudiant a la possibilité de représenter son projet corrigé durant la session d'examen de janvier.

Année académique : **2021 - 2022**