

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Dessin et illustration vectoriels</b>
<b>Section(s)</b>	- (5 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Emilie DERVILLE	60	Quad 2

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
Dessin et illustration vectoriels	60h	Emilie DERVILLE

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>

<b>Répartition des heures</b>
Dessin et illustration vectoriels : 10h de théorie, 50h d'exercices/laboratoires

<b>Langue d'enseignement</b>
Dessin et illustration vectoriels : Français

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<p><b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</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>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</li> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> <li>◦ Développer une pensée critique</li> </ul> </li> <li>• S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique</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> </ul>

## Objectifs de développement durable (rubrique optionnelle pour l'année académique 2022-2023)



### Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

sous-objectifs : **4.3**



### industrie, innovation et infrastructure

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

sous-objectifs : **9.c**



### Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques

Objectif 13 Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions

sous-objectifs : **13.3**

## Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme de ce cours, l'étudiant devrait être capable de :

- manipuler le logiciel Adobe Illustrator CC
- maîtriser l'outil plume
- nommer et reconnaître les outils du logiciel
- appliquer les techniques vues en classe dans un autre cadre
- préparer un fichier afin qu'il soit conforme à l'impression ou l'utilisation en ligne.
- vectoriser un fichier
- différencier images matricielles et vectorielles
- rechercher de la documentation

## Contenu de l'AA Dessin et illustration vectoriels

- Manipulation des outils de dessin vectoriel (plume, pathfinder, etc.)
- Conception et réalisation d'une image
- Composition graphique
- Travail de typographie
- Présenter différents projets et les défendre sur le fond et la forme

## Méthodes d'enseignement

**Dessin et illustration vectoriels** : cours magistral, approche par projets, utilisation de logiciels

## Supports

**Dessin et illustration vectoriels** : notes de cours, protocoles de laboratoires, activités sur eCampus, Syllabus en ligne sur eCampus

## Ressources bibliographiques de l'AA Dessin et illustration vectoriels

- [https://helpx.adobe.com/fr/pdf/illustrator\\_reference.pdf](https://helpx.adobe.com/fr/pdf/illustrator_reference.pdf)
- [https://helpx.adobe.com/be\\_fr/illustrator/tutorials.html](https://helpx.adobe.com/be_fr/illustrator/tutorials.html)

<b>Évaluations et pondérations</b>	
<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	<p>La note finale obtenue à l'UE sera calculée sur base d'une moyenne arithmétique.</p> <p><b>Pondération:</b>  Travaux : <b>50%</b>  <i>non remédiables en 2ème session</i></p> <p>Examen hors session : <b>50%</b>  <b>Remise du projet lors de la dernière séance de cours de l'UE</b>  - 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 juin.</p>
<b>Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE</b>	
Dessin et illustration vectoriels : <b>non</b>	

Année académique : **2022 - 2023**