

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Motion Design 2.5D</b>
<b>Section(s)</b>	- (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Charles D'HONDT	48	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Motion Design 2.5D	48h	Charles D'HONDT

Prérequis	Corequis
- Image et retouche numérique - Dessin et illustration vectoriels	

Répartition des heures
Motion Design 2.5D : 6h de théorie, 21h d'exercices/laboratoires, 21h de travaux

Langue d'enseignement
Motion Design 2.5D : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<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> <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> <li>◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel</li> </ul> </li> </ul>

- 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

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

Aucun

**Acquis d'apprentissage spécifiques**

- After Effects: Maîtriser les différentes techniques du traitement de l'image et du son.
- After Effects: Maîtriser les différentes techniques d'animation orientées Motion Design.

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

Théorie :

- Familiarisation avec les bases de l'audio numérique
- Les formats de fichiers
- L'import et l'export
- Compréhension de l'intérêt du son dans la production audiovisuelle
- Utilisation de l'animation/du mouvement comme vecteur émotionnel
- théorie sur le mouvement
- Les 12 règles de l'animation

Laboratoires :

- Réalisation d'exercices d'animation 2D et 2,5D
- Création d'une kinetic Typo
- 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** : syllabus, notes de cours, notes d'exercices, activités sur eCampus

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

Théorie disponible sur le moodle

Notes de cours

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

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	Évaluation continue - Exo - Devoirs : 40% (non remédiable en 2nd session) Projet final - examen : 60%

### Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE

Motion Design 2.5D : **non**

Année académique : **2022 - 2023**