

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

Responsable(s)	Heures	Période
Charles D'HONDT	20	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Projet Demoreel	20h	Charles D'HONDT

Prérequis	Corequis
- Motion Design 2.5D - Recherche créative 2 - Rendus 3D architecturaux - Traitement du son	- Animation 3D - Introduction au droit d'auteur

Répartition des heures
Projet Demoreel : 2h de théorie, 8h d'exercices/laboratoires, 10h de travaux

Langue d'enseignement
Projet Demoreel : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables
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)

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés ◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive ◦ 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

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

Aucun

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Mettre en valeur ses propres projets.
- Créer sa propre Demoreel afin d'entrer dans le monde professionnel une fois diplômé.
- Créer une DA cohérente. (direction artistique)

Contenu de l'AA Projet Demoreel

- Analyse de Demoreels
- Les règles à suivre pour une demoreel dynamique
- Choix de la musique / bande son
- Choix / sélection / **mise en valeur** des travaux effectués au sein de la section TEKNIKA (et éventuellement en dehors)
- Création d'une intro et d'une outro animée
- Montage son / image

Méthodes d'enseignement

Projet Demoreel : cours magistral, approche par projets, approche interactive

Supports

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

Évaluations et pondérations	
Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	Évaluation continue - Exo - Devoirs : 20% (Non rejouable en seconde session) Projet final - examen : 80%
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Projet Demoreel : non	

Année académique : **2022 - 2023**