

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

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Emilie DERVILLE	30	Quad 2

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
Prépresse et industrie graphique 2	30h	Emilie DERVILLE

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>
	- Recherche créative 1

<b>Répartition des heures</b>
Prépresse et industrie graphique 2 : 10h de théorie, 20h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
Prépresse et industrie graphique 2 : Français, Anglais

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<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>• 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>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</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>◦ 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 : **4.4**



### 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

- Connaître les règles de mises en page d'un dépliant
- Percevoir et analyser les nouvelles tendances en terme de graphisme prépresse
- Créer et concevoir un dépliant répondant aux règles de mise en page
- Résoudre des problèmes en groupes en mobilisant les compétences et connaissances requises de chacun
- Communiquer au sein d'un groupe de travail

## Contenu de l'AA Prépresse et industrie graphique 2

### Théorie

- Théorie de mise en page d'une dépliant
- Etudes de cas

### Laboratoires

- Création graphique d'un dépliant

### Projet de fin d'année en groupes d'étudiants

- Création d'une agence créative composée de 2 à 3 étudiants
- Développement d'une identité graphique complète reprenant les notions abordées pendant l'année (Logo, charte graphique, affiche, dépliant, brochure, site web)

## Méthodes d'enseignement

**Prépresse et industrie graphique 2** : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, étude de cas, utilisation de logiciels

## Supports

**Prépresse et industrie graphique 2** : notes de cours, activités sur eCampus

## Ressources bibliographiques de l'AA Prépresse et industrie graphique 2

Notes de cours en ligne

- Magazines « Etapes Graphiques », Pyramid
- Magazines « Idn », Idn Magazine
- « Letterheads and logo design 9 », Christophr Simmons, Rockport, 2005
- « logolounge 1 et 2 », Catharine Fischel & Bill Gardner, Rockport, 2005
- « Tres logos », Robert Klanten, Nicolas Bourquin, Thorsten Geier, Die Gestalten Verlag, 2007
- « Manuel de design graphique », Timothy Samara, Dunod, 2014
- « Communication par l'objet en 100 maquettes à plier - volume 2 », Luke Herriott, Dunod, 2012
- « 100 principes fondamentaux de l'identité visuelle des marques », Kevin Budelmann, Yang Kim, Curt Wozniak, Dunod, 2013
- « 1000 Restaurant bar & café graphics », Luke Herriott, Rockport, 2007
- « 1000 Bags, tags & labels », Kiki Eldridge, Rockport, 2006

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Prépresse et industrie graphique 2 : Français
<b>Méthode d'évaluation de l'AA Prépresse et industrie graphique 2 :</b>	
<p><b>Projet d'examen : 100%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remise du projet lors de la dernière séance de cours de l'UE.</li> <li>- En cas de non remise du projet aux conditions fixées, l'UE sera sanctionné d'un zéro.</li> <li>- L'UE est non remédiable en seconde session.</li> <li>- En cas d'échec, l'étudiant a la possibilité de représenter son projet corrigé durant la session d'examen de juin.</li> </ul>	

Année académique : **2022 - 2023**