

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

Responsable(s)	Heures	Période
Manuel DUBRAY	40	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Semaine atypique	40h	Manuel DUBRAY Joan CLAUS Charles D'HONDT Nicolas SOTTIAUX

Prérequis	Corequis
- Recherche créative 2 - Communication 2 - Rendus 3D architecturaux - Projet web	

Répartition des heures
Semaine atypique : 10h de théorie, 30h de travaux

Langue d'enseignement
Semaine atypique : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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
 - Développer une pensée critique
- 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
 - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
 - Analyser et définir les composantes d'une réalisation 3D (géométrie, texture, ombre et lumière, squelette et maillage)
 - 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)



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

- Analyser une demande complexe afin d'y apporter des solutions graphiques efficaces
- Planifier les tâches de chacun au sein d'un groupe de travail
- Créer, élaborer et concevoir des solutions graphiques, informatiques et technologiques répondant à des besoins précis
- Argumenter ses choix, les synthétiser graphiquement et les défendre face à un jury

Contenu de l'AA Semaine atypique

Les étudiants seront amenés à participer en groupes à un workshop d'une semaine.

Durant celle-ci, les étudiants mettront en application leurs apprentissages en répondant à une problématique concrète liée aux domaines de l'infographie, mais également des domaines transversaux tels que le jeu vidéo, l'architecture ou encore le design de mobiliers. Des exposés d'intervenants extérieurs portant sur ces matières transversales compléteront la formation.

Au terme de la semaine de travail, chaque groupe d'étudiants présentera les résultats de leurs travaux devant les autres étudiants du cursus, ainsi que devant un jury composés de professeurs et de personnes extérieures.

Méthodes d'enseignement

Semaine atypique : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche par situation problème, approche avec TIC, activités pédagogiques extérieures, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Semaine atypique :

Évaluations et pondérations

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

Méthode d'évaluation de l'AA Semaine atypique :

Projet 80%

Présentation et défense externe 20%

Le workshop est uniquement organisé en première session durant l'année scolaire et donne lieu à une évaluation. La participation à celui-ci permet à l'étudiant de corriger son travail en deuxième session si il n'a pas obtenu la moyenne.

Pour des raisons d'organisation logistique, le workshop n'est donc pas réorganisé durant la deuxième session d'examen.

Attention, même en cas d'absence (même justifiée) en première session, l'étudiant n'a pas accès à la deuxième session.

Année académique : **2022 - 2023**