

Intitulé de l'UE	Motion Design 2.5D
Section(s)	- (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
- Dessin et illustration vectoriels 2 - Initiation à l'animation	

Répartition des heures
Motion Design 2.5D : 5h de théorie, 25h d'exercices/laboratoires, 18h de travaux

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

Connaissances et compétences préalables

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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Planifier des activités ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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
- 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



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

- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Maîtriser les différentes techniques du traitement de l'image et du son.
- Acquérir les notions d'animation orientées motion design et la bonne utilisation des outils du logiciels After Effects
- Acquérir et appliquer un workflow professionnel / une méthode de travail professionnelle
- Créer et concevoir un projet vidéo orienté 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'un projet personnel de motion design qui mélange typographie et illustrations

Méthodes d'enseignement

Motion Design 2.5D : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, 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

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	Évaluation continue - Exo - Devoirs : 30% (non remédiable en 2nd session) Projet final - examen : 70%

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 : **2024 - 2025**