8a avenue Maistriau
7000 Mons

www.heh.be

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

Responsable(s)	Heures	Période
Emilie DERVILLE	30	**Quad 2**

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Prépresse et industrie graphique 2	30h	**Emilie DERVILLE**

Prérequis	Corequis
	- Recherche créative 1

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

Langue d'enseignement
Prépresse et industrie graphique 2 : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES

Cette UE contribue au développement des compétences suivantes

- Communiquer et informer
  - Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés
  - Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive
  - Utiliser le vocabulaire adéquat
- Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
  - Elaborer une méthodologie de travail
  - Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques
  - Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
  - Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques
  - Développer une pensée critique
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
  - 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

- 4.4 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.

industrie, innovation et infrastructure
Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

- 9.c Accroître nettement l'accès aux technologies de l'information et de la communication et faire en sorte que tous les habitants des pays les moins avancés aient accès à Internet à un coût abordable d'ici à 2020.

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

- 13.3 Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques, l'atténuation de leurs effets et la réduction de leur impact et les systèmes d'alerte rapide.

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	
Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Prépresse et industrie graphique 2 : Français
Méthode d'évaluation de l'AA Prépresse et industrie graphique 2 :	
examen hors session (remise d'un projet) : 100% *- En cas d'échec, l'étudiant a la possibilité de représenter son projet corrigé durant la seconde session* ***Si vous souhaitez signer votre examen pour obtenir une cote de présence et non un absence, prévenez moi par mail, au plus tard la veille de l'examen en précisant quel(s) examens vous souhaitez signer.***	

Année académique : **2024 - 2025**