



HEH.be
Haute École en Hainaut

Sciences
et technologies

**BACHELIER EN
TECHNIQUES GRAPHIQUES**

BACHELIER EN TECHNIQUES GRAPHIQUES

ORIENTATION TECHNIQUES INFOGRAPHIQUES

• bachelier - 3 ans

Infographiste est un métier passionnant combinant création graphique et développement informatique !

A partir du cahier des charges, l'infographiste conçoit et réalise des images fixes ou animées, en 2D ou en 3D, destinées aux supports de communication divers (sites internet, vidéos, affiches, brochures, packagings, etc.). Ainsi, il travaille sur des projets toujours différents, mêlant à la fois création et technologie informatique.

Il peut travailler en tant que salarié ou indépendant, mais son travail s'intègre le plus souvent à celui d'autres professionnels : développeur informatique, scénariste, architecte, marketeur ou encore ingénieur.



DESCRIPTIF DE LA FORMATION

TEKNIKA – La section Techniques graphiques de la Haute école en Hainaut propose un cycle de formation s'étalant sur 3 années. La formation est fortement portée sur les **travaux pratiques** et l'**enseignement par projets**, et ce de manière croissante durant tout le cycle d'études.

Afin de parfaire au mieux la formation, le troisième bloc comporte un **stage en entreprise de 13 semaines** et la réalisation d'un **travail de fin d'études**.

• Domaines de compétence

La formation TEKNIKA aborde principalement les domaines de l'infographie selon les **3 axes** suivants :

- **Le graphisme** avec l'apprentissage de logiciels de graphisme de la suite Adobe tels que Photoshop et Illustrator. Au programme, la découverte de différentes techniques de dessin : dessin d'observation, stylisation, Matte painting, mise en volume et packaging. S'invite enfin le logiciel Adobe After Effects qui mettra quant à lui en avant, le motion Design et l'animation en 2.5 D.
- **La 3D** avec l'apprentissage des logiciels de DAO tels que AutoCAD, Rhino3D et Microstation avec un accent particulier mis sur les contraintes techniques des représentations. S'ajoutent à cela les logiciels Autodesk Maya, et Cinema 4D de Maxon. Maya est orienté design, quant à Cinema 4D, une partie des cours aborde le Motion Design 3D, et l'autre les rendus architecturaux intérieurs réalistes.
- **La création de sites Web** tant au niveau de la mise en page que du développement par le biais de cours de webdesign et d'informatique portant sur l'HTML, le CSS, le JavaScript, la bibliothèque jQuery, le PHP, les bases de données MySQL et les CMS.

• Qualités essentielles

- **Créativité** : indispensable, la capacité à imaginer des formes, des couleurs et des univers attractifs
- **Polyvalence** : l'infographiste doit être capable de travailler sur des projets de nature variée et de s'adapter à de nouveaux outils
- **Réactivité** : il peut assimiler les versions des logiciels et les nouveautés, qui se succèdent à un rythme effréné, se tenir informé des dernières tendances en matière de graphisme et de technologie informatique
- **Vision dans l'espace** : l'exercice du métier requiert que l'infographiste puisse se représenter les formes et les volumes dans l'espace

• Débouchés

Les débouchés dans cette profession en pleine expansion sont nombreux : agences de publicité, agences digitales, cinéma, télévision, presse, bureaux d'études et d'architecture, secteur public, etc.

Les métiers exercés sont variés et apportent de réelles perspectives d'évolution : chef de projets multimedia, architecte de solutions web & mobile, infographiste en agence de publicité, spécialiste 3D pour la conception de programmes TV, de produits commerciaux, infographiste 3D spécialisé en simulation d'architecture d'intérieur ou de jardins, en réalisation de graphiques prévisionnels, en simulation pour la chirurgie plastique, etc.

BLOC 1

Unités d'enseignement	Activités d'apprentissage	ECTS	HEURES
Communication 1	Communication écrite et/ou visuelle 1	3	30
Dessin industriel	Dessin industriel 2D	5	55
Dessin et illustration traditionnels	Dessin et illustration traditionnels	3	40
Image et retouche numérique	Image et retouche numérique 1 Image et retouche numérique 2	4	50
Développement web	Développement web–pratique Développement web–théorie	6	75
Mathématique appliquée 1	Mathématique appliquée 1–exercices Mathématique appliquée 1–théorie	3	30
Programmation	Programmation–pratique Programmation–théorie	5	60
Communication 2	Communication écrite et/ou visuelle 2	3	40
Dessin industriel et construction	Modélisation 2D construction Modélisation 3D mécanique Techniques de construction	6	75
Dessin et illustration vectoriels	Dessin et illustration vectoriels	5	60
Design web 1	Design web 1	3	30
Initiation à l'animation 3D	Initiation à l'animation 3D	3	25
Bases de l'informatique	Bases de l'informatique–théorie	2	25
Sciences fondamentales et appliquées	Mathématiques appliquées 2–exercices Mathématiques appliquées 2–théorie Physique–pratique Physique–théorie	6	70
Développement front-end	Développement front-end	3	35



BLOC 2

Unités d'enseignement	Activités d'apprentissage	ECTS	HEURES
Anglais 1	Anglais 1	2	25
Colorimétrie	Colorimétrie	4	45
Développement back-end	Bases de données PHP	4	50
Modélisation 3D construction	Modélisation 3D construction	3	30
Impression 3D	Impression 3D	3	30
Mathématiques appliquées 3	Mathématiques appliquées 3	4	55
Recherche créative 1	Prépresse et industrie graphique 1	5	55
Traitement du son	Traitement du son	2	15
Mise en page et impression	Mise en page et impression	3	25
Anglais 2	Anglais 2	2	25
Conception 3D	Création graphique 3D	4	50
Communication 3	Communication écrite et/ou visuelle 3 Atelier de communication orale	3	35
Outils de développement web	Outils de développement web	2	25
Design web 2	Design web 2	2	30
Motion Design	Motion Design 2.5D	4	50
Projet web	Projet web	2	20
Modélisation 3D architecturale	Modélisation 3D architecturale	3	30
Recherche créative 2	Prépresse et industrie graphique 2	3	30
Sciences des matériaux	Sciences des matériaux	3	30
Modélisation 3D paramétrique	Modélisation 3D paramétrique	3	45

BLOC 3

Unités d'enseignement	Activités d'apprentissage	ECTS	HEURES
Animation 3D	Animation 3D	2	30
CAO	CAO	3	35
Communication 4	Communication écrite et/ou visuelle 4	3	35
Design 3D et prototypage	Modélisation surfacique & impression 3D	4	50
Introduction au droit d'auteur	Introduction au droit d'auteur	2	15
Motion Design 3D	Motion Design 3D	4	50
Projet Demoreel	Projet Demoreel	2	20
Recherches créatives 3	Recherches créatives	3	35
Semaine atypique	Semaine atypique	3	40
Technologies web	Technologies web	2	20
Activités d'intégration professionnelle	Gestion économique et financière de l'entreprise Stages – 13 semaines	14	270
Travail de fin d'études	TFE	18	100



• **CAMPUS**

8a, avenue V. Maistriau

B-7000 MONS

+32(0)65 33 81 54

tech-mons@heh.be

Plus d'infos ?

—> **www.heh.be**