

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai	Année académique 2019 - 2020
	Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace
	Option : Publicité
	Volume horaire : 4h
	Nombre de crédits : 8
	Quadrimestre : 2

Intitulé : Arts numériques / Animation, multimédia, internet	Code UE : U.E.22
Pondération : 80	Type de cours : Artistique
Cycle : 1 ^{er} cycle	
Langue : français	Code de cours : PUB 304

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA
		Coordonnées
Pré requis	Co requis	
Connaissance du langage spécifique au multimedia. Recherche permanente de qualité quant au soin et à l'esthétique apportés au travail.		

Objectifs de l'enseignement :

Les fondamentaux d'une newsletter et d'un site internet
Les choix graphiques dans les compositions de ses maquettes
La cible visée
Le message à faire passer

Le cours de multimédia offre une extension technique à l'atelier afin de permettre à l'étudiant de pousser ses campagnes vers l'interactivité. Il développera sa compréhension des logiciels employés dans le domaine du web, et la gestion artistique et intelligente de cet outil.

Le cours amènera l'étudiant à acquérir la formation nécessaire à l'utilisation des logiciels professionnels tels que Fireworks et Dreamweaver (Suite Adobe) ainsi que des outils tels que Firefox et Cheetah mail pour l'envoi des newsletters.

L'étudiant devra être capable de :
comprendre les bases du code html afin de l'aider à conduire son projet créatif à terme. Le multimedia l'amènera à finaliser professionnellement les projets de création réalisés dans l'atelier.

Description de l'enseignement**Programme :**

1/ Création d'une newsletter : maquettes photoshop, découpage, initiation au code html, montage, livraison et envoi sur CheetahMail

2/ Animation vectorielle sur Illustrator, montage et gestion Fireworks, export gif

3/ Dreamweaver : initiation, nomenclature, découverte du code et des feuilles de style.

Exercices pratiques de maîtrise du logiciel.

But final : réalisation d'un portfolio interactif afin de :

- se familiariser avec le logiciel et le code html
- préparer la maquette du document
- mettre en forme le texte
- mettre en place les contenus visuels (images/dessins)
- préparer les fichiers pour mise en ligne

Organisation :

Il s'agira donc, par toute une série d'exercices et de travaux personnels, de découvrir, de se perfectionner à l'utilisation de ces logiciels, ainsi que d'assimiler le fonctionnement du système informatique.

Les travaux le pousseront à la gestion intelligente de l'outil afin qu'il puisse mener également son travail d'atelier à terme.

Méthode d'évaluation

Q1	-	Q2	crédits
			<p>Critères d'évaluation : Tests sur machine en cours d'année et exercices pratiques de maîtrise du logiciel en cours d'apprentissage permanent, les travaux personnels amèneront l'étudiant à développer sons sens critique et à pouvoir se confronter au travail des autres et du monde graphique extérieur.</p>

Compétences visées

La connaissance, la compréhension, l'application et l'analyse

Bibliographie

Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert, Lachaine graphique, ed. Eyrolles, 2009, EAN13 : 9782212123456

Mots clés

Images, couleur, vectorisation, résolution, colorimétrie, formats d'enregistrement, polices de caractère, mise en page. Photoshop, Illustrator, DreamWeaver.

