

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

Intitulé : Arts numériques/infographie	Code UE : UE23
Pondération : 40	Type de cours : Artistique
Cycle : 1 ^{er} cycle	
Langue : français	Code de cours : 305A

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA : Vincent Aupaix
		Coordonnées : vincent.aupaix@actournai.be
Pré requis	Co requis	
<p>Il n'y a pas de pré requis indispensable pour commencer ce cours. Néanmoins il est souhaitable que l'étudiant possède :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une culture et une pratique liée au monde des arts graphiques et de la publicité. - Une bonne maîtrise de la photographie numérique ainsi que des logiciels de retouche. <p>-Une bonne maîtrise d'un ordinateur et de son système d'exploitation.</p>	Atelier / Publicité	

Objectifs de l'enseignement :

- Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives.
- Permettre le développement d'habiletés liées au domaine du motion design publicitaire, le développement de capacités à communiquer efficacement et à travailler avec méthode et précision au travers d'outils adaptés.
- Former des personnes capables de réaliser correctement des activités créatives et des tâches techniques relatives au motion design publicitaire.
- Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.
- Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité.
- Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc...
- Favoriser l'épanouissement des nouvelles énergies créatrices et le travail en équipes.

Description de l'enseignement

Programme (contenu détaillé) :

- l'enseignement théorique
- les exercices pratiques
- travaux dirigés (workshops)
- les projets

Ces méthodes dynamiques, sont adaptées aux objectifs du cours et elles tiennent compte des caractéristiques des élèves.

Organisation (déroulement) : Méthodologie

- Mises en situation adaptées aux compétences visées.
- Mise en place de situations d'apprentissages favorisant des attitudes de recherche, réflexion et créativité, permettant une articulation entre les savoirs et les savoir-faire.
- L'enseignant encourage l'expression, en permettant d'acquérir des techniques précises.
- L'enseignant conseille et adapte ses explications. Il favorise les productions originales, et valorise l'autocritique.

Etudes infographiques :

- Notion de layout / composition / cadrage en animation.
- Adaptation de campagne publicitaire statique en motion-design (animation).
- Etude et importance du timing en animation publicitaire, objectifs & contraintes.
- Initiation à l'animation par interpolation, keyframes.
- Méthodes d'animations pour le graphisme et la typographie.
- Cohérence graphique dans un projet d'animation publicitaire.
- Sensibilisation aux différents types de formats d'animation en fonction du type de support publicitaire.
- Importance de l'habillage sonore (musique, voix, bruitages...) comme renforcement et complément au support visuel.

Méthode d'évaluation

Au bout des deux quadrimestres (juin), et en tenant compte de(s) l'évaluation(s) continue(s), le (ou les) projet(s) est (sont) évalué(s) par le professeur qui communique les résultats à ses étudiants.

Critères d'évaluation :

L'évaluation sommative pour mesurer la réussite par rapport à des objectifs fixés et aux connaissances à acquérir. Dans cet esprit, la notation vise l'appréciation d'un travail précis, accompli dans des conditions et durant un temps donné. Il convient de toujours bien fixer ce sur quoi elle porte ainsi que les critères qui seront pris en considération.

L'évaluation formative pour améliorer l'apprentissage de l'élève par une évaluation permanente et individuelle. Elle amène l'élève à prendre conscience de ce qu'il découvre, comprend, conquiert et partage. Il mesure son progrès et confronte son point de vue à celui des autres. Ce type d'évaluation permet, par ailleurs d'introduire des références artistiques motivées par le travail fourni. **Il est donc indispensable d'y avoir recours souvent.**

Une note de participation qui prend en compte la motivation (intérêt, présence, attitude), l'élan, et l'implication de l'étudiant, intervient dans l'évaluation finale.

Compétences visées :

L'élève sera capable de réaliser correctement des activités créatives et des tâches techniques relatives au motion design publicitaire.

L'élève sera capable de développer des habiletés liées au domaine du motion design publicitaire, de développer ses capacités à communiquer efficacement et à travailler avec méthode et précision au travers d'outils adaptés.

L'élève sera capable de s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter.

L'élève sera capable de développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance.

Bibliographie

La documentation, quand elle est nécessaire, est transmise aux étudiants.

Mots clés

Initiation, expérimentation, compétence, créativité

