

Techniques et technologies / techniques fondamentales

[Publicité]

Option : Publicité

Cycle : Bachelier

Bloc : 2

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine)

Crédit : 8

Pondération : 4

Obligatoire : oui

Langue d'enseignement : français

Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

Enseignant : Patrick Piquard, p.piquard@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- maîtrise de l'ensemble des moyens et des techniques adéquats et professionnels dans le cadre de la production de travaux graphiques et publicitaires ;
- maîtrise des techniques infographiques propres au graphisme et à la publicité (2^e Bachelier : Photoshop + bases Photoshop, InDesign et Acrobat) ;
- capacité de préparer et fournir des fichiers adaptés à une utilisation efficace dans le milieu graphique professionnel.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette Unité d'enseignement (UE), et en lien avec l'atelier de Publicité, l'étudiant sera capable de :

- maîtriser le logiciel Photoshop orienté vers le graphisme et la publicité ;
- maîtriser le logiciel InDesign orienté vers le graphisme et la publicité ;
- concevoir, réaliser et préparer des fichiers images de façon professionnelle ;
- préparer des fichiers PDF de façon professionnelle ;
- comprendre l'importance de la place qu'il occupe dans la chaîne graphique et de s'y insérer de façon professionnelle.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Activités d'apprentissage

- La page : gabarit, maquette et mise en page simple en lien avec l'atelier de Publicité et finalisation technique dans le logiciel InDesign.
- L'image : préparation, réglages, retouches, manipulations...
- Adobe Photoshop : apprentissage approfondi du logiciel.
- Adobe InDesign : apprentissage approfondi du logiciel.
- Adobe Acrobat : enregistrement des fichiers destinés à l'impression.

Méthodes d'enseignement

- Théorie : projection d'exemples, démonstrations et explications.
- Pratique (logiciels) : démonstrations et explications techniques suivies d'exercices pratiques (en lien avec l'atelier de Publicité).

CO-REQUIS

Aucun.

MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue des travaux.
- Évaluation globale en fin de quadrimestre.

Critères d'évaluation

- maîtrise des techniques abordées ;
- respect des contraintes et des échéances ;
- qualité de présentation (créative et technique) ;
- participation et implication dans les activités d'enseignement ;
- progression dans le parcours individuel.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

(liste non exhaustive)

- *Classroom in a Book, Indesign, Photoshop, Illustrator*, Éditions Pearson Education France (support de cours officiel conçu par l'équipe d'Adobe).
- *Adobe Photoshop CS*, Éditions MicroApplication.
- *50 ateliers pour Adobe Photoshop CS5*, Jérôme Lesage, Éditions MicroAppplication.
- CEPEGRA (Centre de Compétence de l'Industrie graphique).
 - Formations présentielle régulières.
- ...

PRÉ-REQUIS

Suivre en parallèle *Publicité / atelier*, Bloc 2 Bachelier Publicité.