

Techniques et technologies / techniques fondamentales

[Publicité]

Option : Publicité

Cycle : Bachelier

Bloc : 3

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine)

Crédit : 8

Pondération : 4

Obligatoire : oui

Langue d'enseignement : français

Lieu : Beaux-arts de Liège - École supérieure des arts (BAL-ÉSA), 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 (Bloc 3 : InDesign : techniques spéciales, interactivité et publication numérique) ;
- capacité de préparer et fournir des fichiers dans le logiciel précité adaptés à une utilisation efficace et pertinente dans le milieu graphique professionnel.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette unité d'enseignement, et en lien avec l'atelier de Publicité, l'étudiant sera capable de :

- gérer des fichiers InDesign en vue d'impressions spéciales (découpe Belgaforme, Vernis repérés, pelliculages...);
- maîtriser le logiciel InDesign orienté vers le graphisme et la publicité, et plus particulièrement ses fonctions interactives ;
- concevoir, réaliser et mettre en ligne une publication numérique interactive utilisable par tous.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Activités d'apprentissage

- Mise en page : préparation de fichiers spécifiques aux impressions spéciales : découpe, packaging, vernis, pelliculage...
- Adobe InDesign : apprentissage approfondi du logiciel. Utilisation des fonctions interactives d'InDesign : création de PDF interactifs, création et publication de contenus interactifs via PublishOnline, gestion du tableau de bord PublishOnline....

Méthodes d'enseignement

- Théorie : Projection d'exemples, démonstrations et explications détaillées.
- Pratique (logiciels) : Explications détaillées des différents outils et démonstration des différentes techniques, suivies d'exercices de mise en application pratiques (en lien avec l'atelier de Publicité).

MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue des travaux : chaque exercice d'application est évalué et commenté à l'étudiant.
- Évaluation récapitulative à la fin de chaque quadrimestre : une évaluation récapitulative portant sur la matière vue jusqu'alors aura lieu deux fois sur l'année. Chacune de ces évaluations récapitulatives représente 50 % de la cote finale.

Critères d'évaluation

- respect et maîtrise des différentes techniques imposées ;
- respect des contraintes et des échéances ;
- pertinence des solutions techniques dégagées en fonction des objectifs ;
- qualité de la présentation (créative et technique) ;
- participation active et implication dans les activités d'enseignement ;
- progression dans le parcours individuel.

SOURCES, RÉFÉRENCES, ET SUPPORTS INDIVIDUELS

- *Classroom in a book*, *Indesign*, *Photoshop*, *Illustrator*, Éditions Pearson Education France (support de cours officiel conçu par l'équipe d'Adobe)
- CEPEGRA (Centre de compétence de l'Industrie graphique) : formations présentielles régulières
- adobe.com
- video2brain.com
- ...

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Suivre en parallèle *Publicité/atelier*, Bloc 3 Publicité.