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

Intitulé : Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur	Code UE : UE. 5
Pondération : 20	Type de cours : Artistique
Cycle : 2ième cycle	
Langue : français	Code de cours : ARTS NUM 405

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA
		Caroline Lemaire
		Coordonnées
		Caroline.lemaire@actournai.be
Pré requis	Co requis	
ARTS NUM 306		

Objectifs de l'enseignement

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :

- Le développement des compétences dans le domaine du traitement graphique d'un travail précis ;
- Organiser, hiérarchiser, et partager les contenus afin de répondre à la demande de toute réalisation graphique.

L'étudiant devra être capable de :

- Réaliser une recherche personnelle pour appuyer sa création ;
- Maitriser les techniques graphiques, savoir faire les liens entre ces pratiques et les articuler ;
- Maitriser les outils numériques.
- Enrichir sa vision du design graphique et favoriser une exploitation graphique personnalisée ;
- Créer des projets graphiques et pertinents en fonction des exigences d'une demande ;
- De mettre en place un concept et d'exprimer graphiquement sa propre vision d'un travail.

Description de l'enseignement

Programme

Le cours est composé d'exercices imposés et de travaux proposés par l'étudiant :

- L'étudiant propose une série de travaux liés aux techniques graphiques, en accord avec le professeur, ces travaux sont définis clairement quant au contenu ;
- La réalisation d'un BOOK et d'une identité visuelle personnelle étant obligatoirement comprise dans ces travaux ;

Organisation

- présentation de l'exercice et présentation d'exemples en méthode magistrale ;
- Recherche de documentation pour enrichir le travail. L'étudiant doit être actif, productif et autonome ;
- Il doit être capable de concevoir et de résoudre les problèmes graphiques qu'il rencontrera ;
- Correction et discussion sur le projet de façon individuelle.

Méthode d'évaluation

		Q2	2 crédits

Evaluation continue – suivi hebdomadaire du travail donnant lieu à la validation des travaux
Critères d'évaluation • originalité, créativité, recherches ; • examens des partis-pris ; • pertinence des choix et des propos ; • qualité de mise en forme ; • maitrise des outils ; • rendu d'un fichier de qualité professionnelle ; • Evaluation permanente ; • Respect des consignes ;

Compétences visées

• La gestion : l'étudiant regroupe, compare, classifie et exploite les informations ; • l'évaluation : l'étudiant défend ses idées et ses projets. Il explique ses choix et apporte un regard critique ; • la connaissance : l'étudiant mémorise, identifie, relie et crée à partir de ses connaissances ; • la réflexion : l'étudiant reconnait, reformule, élargit et différencie des acquis ; • la capacité : l'étudiant résout, manipule, modifie, met en pratique et maitrise des capacités ; • l'adaptation : l'étudiant construit, agit, découvre, produit et développe des projets.

Bibliographie

Mots clés

Créativité – originalité adapter la créativité