

OBJECTIFS DE COURS :

L'objectif général du cours de Studio est de rendre l'élève capable de concevoir des projets graphiques et des mises au net statiques ou animées par l'utilisation des outils informatiques, de les soumissionner et d'évaluer leur qualité. Cet objectif est traduit en pratique par l'acquisition de plusieurs compétences.

COMPÉTENCES :

Définition : Aptitude à mettre en oeuvre un ensemble organisé des savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches.

1. Explorer - Analyser

Identifier, analyser, choisir les bons procédés techniques pour acquérir l'autonomie nécessaire dans les logiciels bitmap et vectoriel.

- connaître et savoir exploiter les différents formats de fichiers
- préparer la sortie des documents produits pour le web et/ou l'impression
- évaluer la qualité des documents produits
- apprendre à respecter la méthode de travail
- planifier les étapes de création d'un document
- savoir utiliser les techniques adéquates en fonction du cahier des charges

2. Imaginer

- stimuler les processus de créativité
- faire des avant-projets en utilisant le dessin comme outil d'expression et de reproduction
- réaliser des story-boards pour mettre en place une idée

3. Concevoir - Communiquer

Concevoir des projets graphiques 2D/3D statiques et animés

- utiliser la technique du dessin, de la représentation et l'outil informatique pour réaliser des mises au net et traiter des rendus
- savoir analyser et créer un document en identifiant les éléments principaux de communication : couleurs, formes, typographie, composition, sens de lecture...
- soumettre un projet en appliquant les principes de base du marketing

4. Utiliser

Utiliser l'outil informatique à travers les logiciels enseignés et se les approprier

- connaître et appliquer les procédures techniques

- résoudre des problèmes courants
- utiliser et appliquer les fonctions de base des logiciels vus
- saisir des textes et utiliser un traitement de texte
- acquérir l'autonomie nécessaire à l'application des techniques apprises

5. Réaliser - Produire

Produire et traiter des images et signes graphiques en réalité virtuelle

- acquérir des images en utilisant l'appareil photo numérique et le scanner
- calibrer, transformer des images
- réaliser des rendus et des graphismes stylisés
- appliquer des techniques de sélection, de détourage, de retouche, d'effet et d'animation
- préparer la sortie d'un document et sauvegarder les images
- mettre en page un document en composant texte et image
- articuler forme et contenu
- préparer des blocs textes
- assurer la qualité typographique d'un texte (règles...)
- créer l'harmonie texte/image et savoir composer
- concevoir des mises en page statiques et animées

L'élève devra également se montrer capable de respecter des consignes, des délais, de fournir un travail régulier, de tenir à jour son cahier de notes, d'assurer une présence au cours et d'afficher un comportement positif, volontaire et actif.

CRITÈRES D'ÉVALUATION PAR COMPÉTENCE :

1. EXPLORER – ANALYSER

- Être capable d'analyser, de comprendre et de décomposer l'énoncé d'un projet
- Être capable d'analyser les modes de construction et de signification des images
- Être capable de fournir une documentation et une recherche pertinente

2. IMAGINER

- Être capable d'exploiter largement les moyens de créativité (dessin et techniques graphiques) pour communiquer visuellement un message
- Être capable d'exploiter la documentation, l'analyse et les divers moyens d'expression graphique pour fournir des avant-projets variés.

3. CONCEVOIR – COMMUNIQUER

- Être capable de concevoir des projets graphiques 2D/3D en utilisant les éléments de communication visuelle (règle de composition, de typographie, couleurs...)
- Être capable de mettre en pratique les codes de communication
- Être capable de soumettre un projet et de le défendre

4. UTILISER

- Être capable d'acquérir et d'exploiter les différents procédés techniques, dont

l'outil informatique

- Être capable d'acquérir une méthode de travail et une autonomie dans l'utilisation des différents procédés

5. REALISER - PRODUIRE

- Être capable de produire et de traiter des images en N/B, en couleurs et en réalité virtuelle
- Être capable de mettre au net un projet créatif grâce à l'outil numérique
- Être capable de soumettre et de présenter un produit fini correspondant aux critères du marché et répondant au cahier des charges

MOYENS D'ÉVALUATION :

Les exercices réalisés par l'élève seront régulièrement notés et auront une valeur certificative. Ces notes seront reportées dans le bulletin pour chaque période.

Deux SIPS (situation d'intégration professionnellement significative) auront lieu en décembre et en juin. Les travaux que l'élève aura produits lors de ces SIPS, sera présenté à un jury. Ce jury sera composé des professeurs graphiques de la section en décembre. En juin le jury sera composé des professeurs graphiques de la section ainsi que de professionnels extérieurs à l'école.

Les SIPS permettront à l'élève d'acquérir un module prépresse en fin de 5^{ème} et un module webdesign et 3D en fin de 6^{ème}.

À la fin de ses deux années d'étude dans la section infographie l'élève obtiendra son CESS ainsi que son certificat de qualification.

MATÉRIEL SCOLAIRE :

- clef USB
- fournitures artistiques de base, pack en vente à la procure
- une farde pour ranger le cours.

REMÉDIATION :

L'élève peut se rendre en remédiation sur le temps de midi afin de terminer son travail ou de se faire aider en cas de difficulté.