Moyens d'expression et de représentation III

UE 16

Enseignant(s) responsable de l'UE : Laurie HUBERT

Année d'études	Bloc 2
Acronyme	AJU21INFG2
Nombre de crédits ECTS	3 (facteur de pondération)
Volume horaire	39 h (Q1 39 / Q2 0)
Période de l'année	Quadrimestre 1
Niveau du cycle	1er cycle
Cadre européen de certification	Niveau 6
Caractère dans le programme	Cours obligatoire dans le programme
Langue(s) d'enseignement	Français
Coordonnées du service	Campus de Bruxelles, Avenue Émile Gryson 1 (bât. 4C), 1070 Bruxelles
Mode d'évaluation	Unité évaluée en épreuve intégrée
UE prérequises	Néant
UE corequises	UE23 Projets d'architecture paysagère II

Liste des activités d'apprentissage

Activité d'apprentissage	Volume horaire	ECTS	Présence obligatoire
AJ21INFG2D Infographie en 2D	39	3	NON

Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme

- **AR01** 1. Informer, communiquer et travailler en équipe
- **AR01.2** 1.2 Élaborer des supports et documents conceptuels, scientifiques et/ou techniques adaptés à des publics cibles.
- **AR01.3** 1.3 Adapter sa communication orale, écrite et/ou graphique aux différentes situations professionnelles.
- **AR02** 2. S'engager dans une démarche de développement professionnel
- **AR02.2** 2.2 Développer un esprit critique.
- **AR04** 4. Concevoir un projet paysager
- **AR04.3** 4.3 Mobiliser son intuition, développer et utiliser sa créativité.
- **AR04.5** 4.5 Conceptualiser et spatialiser les options prises lors de la planification du développement d'un site, et les exprimer sous forme textuelle, graphique et/ou plastique.

Autres connaissances ou compétences prérequises

Infographie en 2D

Maitrise et connaissance des bases de l'outil PC sous environnement Windows.

Descriptif des objectifs et des contenus de l'UE

Infographie en 2D

Objectifs

Maîtriser les techniques de communication graphique informatisées 2D utilisées dans le milieu professionnel et

adaptées aux projets d'architecture des jardins et du paysage.

Contenu

Initiation aux logiciels d'infographie (principalement Adobe Photoshop mais aussi quelques applications sur Adobe InDesign et Adobe Illustrator) : création graphique (coloration et texturisation de plans, coupes, ...), retouches photos et rendus de type photomontage, mise en page et impression adaptées à différents objectifs (plans grands formats, book).

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement

Infographie en 2D

Exposés et démonstrations (méthodes transmissives et incitatives). Exercices et travaux dirigés en salle informatique.

Acquis d'apprentissage sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE

Infographie en 2D

- Maîtriser les différents outils et techniques permettant de réaliser un rendu attractif de projet d'aménagement d'architecture du jardin et du paysage préalablement dessiné sur Autocad à partir du logiciel Photoshop ;

- Maitriser les différents outils et techniques permettant de réaliser un book attractif qui présente les travaux réalisés par l'étudiant pendant son cursus à partir des logiciels Photoshop et In Design en vue, notamment, de pouvoir s'en servir dans le cadre d'une future recherche de stage .

Description des supports de cours indispensables

Description	Accès à la source	URL
Infographie en 2D : HUBERT L, recueil d'exercices, de ressources et fichiers de démonstrations	Ce support de cours est disponible sur le campus numérique	—
Infographie en 2D : Document de consignes pour le travail	Ce support de cours est disponible sur le campus numérique	—

Description des références et des supports complémentaires

Description	Accès à la source	URL
Infographie en 2D : LABBE, 100 tutos Photoshop, Eyrolles, Paris, 2017 (remarque: certains exercices issus de cet ouvrage sont postés sur l'e-campus)	en bibliothèque	—
Infographie en 2D : Tutoriels disponible sur le site de la société Adobe	Ce support de cours est disponible sur internet	Lien
Infographie en 2D : Documents postés sur le campus numérique	Ce support de cours est disponible sur le campus numérique	—

Mode d'évaluation et de pondération par activité au sein de l'UE

Cette unité d'enseignement est évaluée en épreuve intégrée.

Janvier			
Ensemble de l'UE			
Travaux durant la session	100 %	Type de questions : L'examen consiste en un travail à remettre le jour de l'examen	Examen à livre : —
L’évaluation consiste en la remise d’un travail de type portfolio rassemblant divers travaux réalisés par l’étudiant dont un rendu de projet qui devra être déposée au moment renseigné dans l’horaire de la session. Les consignes relatives au travail seront communiquées en séance et ensuite, sur le campus numérique. Les états d'avancement pourront être présentés par l'étudiant dans le courant du premier quadrimestre, commentés par l’enseignant (évaluation formative) et valorisés dans le travail. Note concernant l'usage de l'IAG (Intelligence Artificielle Générative): En l’**absence d’instructions spécifiques** de l’enseignant·e dans le cadre des cours, travaux, examens, rapports et toutes autres formes de productions liées à l’apprentissage, la grille d’intégration de l’Intelligence Artificielle Générative fixe la limite d’utilisation maximale autorisée par l’institution dans le respect des valeurs incontournables de la charte et du RGEE.			
Août			
Ensemble de l'UE			
Travaux durant la session	100 %	Type de questions : L'examen consiste en un travail à remettre le jour de l'examen	Examen à livre : —
Cette activité est remédiable. Une nouvelle version, améliorée, du travail de 1ère session devra être déposée au plus tard au moment prévu sur l'horaire des examens. Le contenu, les modalités de dépôt et les critères d’évaluation du travail seront disponibles sur le campus numérique. En cas d’échec en première session, si aucune version améliorée du travail n’est déposée en seconde session, la note obtenue pour l’UE sera de 0. Note concernant l'usage de l'IAG (Intelligence Artificielle Générative): En l’**absence d’instructions spécifiques** de l’enseignant·e dans le cadre des cours, travaux, examens, rapports et toutes autres formes de productions liées à l’apprentissage, la grille d’intégration de l’Intelligence Artificielle Générative fixe la limite d’utilisation maximale autorisée par l’institution dans le respect des valeurs incontournables de la charte et du RGEE.			