

2025-2026

Option

Graphisme

Cours

Atelier – Atelier Numérique

Enseignant·e-s

Damien Mathé, Mikael Broidioi

Année

BAC2

Crédits ECTS

9

Volume horaire

135 h

Périodicité

Annuel

Code

22DB

Unité d'enseignement

UE06 Ateliers de Graphisme

Langue(s)

Français

Prérequis

UE01

Corequis

22C, 22C1, 22MD, UE07, UE08, UE09, UE10

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'étudiant·e :

- Apprendra à utiliser les outils de façon appropriée et pertinente
- Jonglera entre les différents logiciels et mélangera les techniques
- Conservera un regard critique sur ses créations graphiques
- Développera une culture numérique lui permettant de combiner les méthodes et de produire des images modernes et adaptées
- Construera progressivement son autonomie de création graphique numérique
- Intégrera les paramètres techniques fondamentaux permettant de concevoir et restituer ses images de façon optimale sur les divers supports visés
- Développera sa capacité à apporter ses propres solutions graphiques aux demandes formulées
- Apprendra à être rigoureux dans la finalisation graphique de ses projets

Activités d'apprentissage

- Projets de recherche graphique sur base de critères préétablis
- Expérimentations par association de traitements graphiques variés
- Acquisition d'images ou de séquences d'images par la prise de vue photo/vidéo et la numérisation, et restitution sur supports variés
- Micro-formations et mise en application
- Ateliers ponctuels de courte durée avec le concours d'acteurs extérieurs
- Travail en équipe

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia
- Mise en ligne de contenu pédagogique
- Mise en place d'exercices de conception graphique faisant appel aux moyens de créations numériques
- Contrôle permanent de l'évolution des travaux réalisés en atelier
- Donner le goût de l'exploration et de l'invention de nouveaux procédés permettant la création d'images singulières

Utilisation de l'IA

L'intelligence artificielle (IA) peut être utilisée si le **cahier des charges** du projet l'indique clairement. L'étudiant·e est tenu·e de prendre connaissance des **conditions d'utilisation fixées**, et d'en respecter les

2025-2026

Option

Graphisme

Cours

Atelier – Atelier Numérique

Enseignant·e·s

Damien Mathé, Mikael Broidioi

Année

BAC2

Crédits ECTS

9

Volume horaire

135 h

Périodicité

Annuel

Code

22DB

Unité d'enseignement

UE06 Ateliers de Graphisme

Langue(s)

Français

Prérequis

UE01

Corequis

22C, 22C1, 22MD, UE07, UE08, UE09, UE10

termes, en plus de ceux indiqués dans la charte IA de l'option. Le professeur se réserve le droit d'imposer les contraintes qui lui semblent pertinentes pour chaque projet.

Tout non respect du cadre fixé par l'enseignant peut conduire à des conséquences sur l'évaluation finale du travail.

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Celui-ci devra avoir acquis les compétences techniques fondamentales permettant la création numérique, et devra avoir effectué les choix techniques, graphiques et conceptuels pertinents par rapport à son propre projet.

Contrôles et appréciations finales aux mois de décembre et juin.

Volume de travail estimé (hors cours)

3 à 4 heures par semaine¹.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud²
- Une tablette graphique (pas obligatoire, mais vivement recommandée)
- Un appareil photo numérique
- Un ou plusieurs disques durs pour sauvegardes (voire une solution de type cloud)

1. En moyenne. Peut être supérieur si manque de travail et/ou retards accumulés. ←

2. Fourni par l'école. ←