

2025-2026

Option

Graphisme

Cours

Technique – Création Numérique

Enseignant·e-s

Damien Mathé, Mikael Broidioi

Année

BAC3

Crédits ECTS

4

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuel

Code

IM23

Unité d'enseignement

UE16 Techn. & Technologies I

Langue(s)

Français

Prérequis

/

Corequis

UE14, UE15, UE17, UE18, UE24

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'étudiant·e :

- Perfectionnera son expérience avec les outils de création numérique
- Consolidera sa maîtrise de la prise de vue (photo et vidéo)
- Développera des projets hybrides mélangeant diverses approches techniques et créatives s'appuyant sur des méthodologies connues, ou qui seront développées spécifiquement pour le projet
- Gagnera en autonomie en participant au processus de développement des projets
- Obtiendra un soutien technique et artistique à la mise en œuvre de son T.F.E.

Activités d'apprentissage

- Développement de projets axés sur la création numérique
- Suivi de formations dynamiques et mise en application
- Activités de groupe
- Partenariats avec des acteurs extérieurs¹
- Analyse individuelle et en groupe
- Workshops ponctuels

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
- Atelier dynamique et modulable qui s'adapte en fonction des propositions/questions émises par les étudiants

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 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.

2025-2026

Option

Graphisme

Cours

Technique – Création Numérique

Enseignant·e·s

Damien Mathé, Mikael Broidioi

Année

BAC3

Crédits ECTS

4

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuel

Code

IM23

Unité d'enseignement

UE16 Techn. & Technologies I

Langue(s)

Français

Prérequis

/

Corequis

UE14, UE15, UE17, UE18, UE24

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.

Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

Matériel et logiciels requis

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

-
1. Selon les opportunités ou les projets spécifiquement préparés. ←
 2. Fourni par l'école. ←