

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE
ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT
ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

TECHNIQUE DE L'IMAGE

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT
DOMAINE : SCIENCES ECONOMIQUES ET DE GESTION

<p>CODE : 7534 10 U32 D1 CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710 DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX</p>
--

Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 11 juillet 2012,
sur avis conforme de la Commission de concertation

TECHNIQUE DE L'IMAGE

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

1.1. Finalités générales

Conformément à l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991 organisant l'Enseignement de promotion sociale, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale et culturelle ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

Cette unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant :

- ◆ de manipuler des outils permettant de produire et optimiser des images bitmaps et vectorielles en vue de leur publication sur le web au travers de différents médias ;
- ◆ de se familiariser aux concepts qualité et esthétique d'une image web,
- ◆ d'accroître la richesse de ses réflexions techniques et ses compétences en communication, en organisation, en observation.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

En français,

- ◆ résumer les idées essentielles d'un texte d'intérêt général et les critiquer ;
- ◆ produire un message structuré qui exprime un avis, une prise de position devant un fait, un événement,... (des documents d'information pouvant être mis à sa disposition).

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS).

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquats et en tenant compte de la législation en vigueur,

- ◆ de produire et d'optimiser des éléments graphiques « bitmaps » et « vectorielles » via des ressources logiciels telles que : outils, calques, masques, détourage, filtres, éléments colorimétriques en vue de leur publication dans une page web et au travers de différents médias;
- ◆ de justifier les méthodes et techniques utilisées.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- ◆ la pertinence des choix d'optimisation,
- ◆ l'exploitation judicieuse des différentes commandes des logiciels utilisés,
- ◆ le niveau de qualité des éléments produits,
- ◆ le degré d'autonomie atteint.

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable :

En disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en justifiant ses choix techniques et esthétiques, en se servant d'un équipement informatique, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquats et en tenant compte de la législation en vigueur,

4.1. Laboratoire d'informatique : création de retouche de fichiers images bitmap

- ◆ de différencier et d'identifier des images bitmap et images vectorielles ;
- ◆ d'acquérir des images bitmaps (périphériques, Internet, ...) ;
- ◆ de caractériser les différents modes colorimétriques ;
- ◆ d'utiliser les capacités des logiciels afin de produire des images de qualité professionnelle (outils, calques, masques, détourage, filtres, éléments colorimétriques, ...) ;
- ◆ de distinguer et de caractériser les principales propriétés et formats d'image exploitables sur le web ;
- ◆ d'optimiser les caractéristiques des éléments graphiques en vue de leur publication sur différents média Web ;
- ◆ d'évaluer la pertinence des choix d'optimisation ;
- ◆ d'automatiser les tâches (traitements par lots,...) ;
- ◆ d'exploiter les fonctionnalités web des logiciels utilisés.

4.2. Laboratoire d'informatique : création et retouche de fichiers images vectorielles

- ◆ de caractériser les images vectorielles et les courbes de Bézier ;
- ◆ d'utiliser des capacités du logiciel afin de produire des objets graphiques 2D ou 3D ;
- ◆ d'associer images bitmaps et dessins vectoriels en vue d'une production graphique de qualité professionnelle (outils, calques, masques, détourage, éléments colorimétriques, ...) ;
- ◆ d'optimiser les caractéristiques des éléments graphiques en vue de leur publication sur différents média Web ;
- ◆ d'évaluer la pertinence des choix d'optimisation ;
- ◆ d'utiliser les fonctionnalités Web des logiciels utilisés.

5. CHARGE(S) DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le programme du présent dossier.

6. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Pour les cours de laboratoire, il est recommandé de ne pas dépasser plus d'un étudiant par poste de travail

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination des cours	Classement	Code U	Nombre de périodes
Laboratoire d'informatique : création et retouche de fichiers images bitmap	CT	S	64
Laboratoire d'informatique création et retouche de fichiers images vectorielles	CT	S	64
7.2. Part d'autonomie		P	32
Total des périodes			60