

	Fiche module		Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique		Page 1 sur 2

Module : Design 2D				Code	
				
Période	Semestre 7	Volume horaire	21 H	ECTS	2

Responsable	AFFOURI Emna	email	emnaaffouri617@gmail.com
Equipe pédagogique		

1. Objectifs de Module (Savoirs, aptitudes et compétences)

Mettre en pratiques les concepts acquis en cours UI/UX.

Apprendre les manipulations de base d'un outil de design graphique tel que photoshop

Acquis d'apprentissage :

A la fin de cet enseignement, l'élève sera capable de :

- Maîtriser les principaux détournages d'images avec Photoshop. (**C2.2**)
- Caractériser les bases essentielles de Photoshop pour redimensionner, recadrer, retoucher les couleurs et les imperfections de vos photos. (**C3.2**)
- Simuler et tester vos visuels pour l'impression ou pour le Web. (**C4.3**)
- Concevoir de nombreux cas concrets, des exemples variés et stimulants (**C5.2, C6.2**)

2. Pré-requis (autres UE et compétences indispensables pour suivre l'UE concernée)

- Pas de prérequis

3. Répartition d'Horaire de Module

Intitulé de l'élément d'enseignement	Total	Cours	TD	Atelier	PR
Module : Design 2D	21 H	06 H		15 H	

4. Méthodes pédagogiques et moyens spécifiques au Module

(pédagogie d'enseignement, ouvrages de références, outils matériels et logiciels)

- Supports de Cours
- Projecteur et Tableau
- Travaux dirigés
- Logiciel : Photoshop

Bibliographie		
Titre	Auteur(s)	Edition
UX Design and Usability Mentor Book: With Best Practice Business Analysis and User Interface Design Tips and Techniques	Emrah Yayici	2014

	Fiche module		Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique		Page 2 sur 2

5. Contenu (Descriptifs et plans des cours / Déroulement / Détail de l'évaluation de l'activité pratique)		Durée allouée	
Module : Design 2D			
Séance 1 <ul style="list-style-type: none">Introduction au manipulation des images et photoshop		Cours	3H
Séance 2 <ul style="list-style-type: none">Les notions de base de photoshop		Cours	3H
Séance 3 <ul style="list-style-type: none">Découvrir la palette d'outils		Atelier	3H
Séance 4 <ul style="list-style-type: none">Gérer les calques		Atelier	3H
Séance 5 <ul style="list-style-type: none">Manipuler des images		Atelier	3H
Séance 6 <ul style="list-style-type: none">Concevoir une maquette pour un site web		Atelier	3H
Séance 7 <ul style="list-style-type: none">Concevoir une maquette pour une application mobile		Atelier	3H

6. Mode d'évaluation de Module (nombre, types et pondération des contrôles)					
Eléments d'enseignement	Coeff	DS	EX	TP	PR
Module - Design 2D			60%		40%
<p>Pour valider le module, les étudiants devront réaliser un projet pratique avec un coefficient de 40% et passer un examen écrit avec un coefficient de 60%.</p> <p>Le projet, évalué par une soutenance technique à la fin du module, permettra aux étudiants de mettre en pratique les connaissances acquises. L'examen final, prévu après 7 semaines, portera sur l'ensemble des thématiques abordées pendant les 21 heures de cours.</p> <p>Le module est validé si l'étudiant obtient une moyenne supérieure ou égale à 10 sur 20.</p>					