

# SYLLABUS DE COURS

## FILIERES

- ☒ design graphique   ☐ design d'espace   ☐ design de mode   ☐ design produit  
☐ illustration   ☐ animation   ☐ art et design

## NIVEAUX

- ☐ Bachelor 1   ☐ Bachelor 2   ☐ Bachelor 3   ☐ Mastère 1   ☒ Mastère 2

UNITE D'ENSEIGNEMENT : Création et innovation

COURS : PROJET 3 - design et réalité augmentée

VOLUME HORAIRE : 30 heures

SEMESTRES : ☒ S1 ☐ S2

## PREREQUIS

Niveau master 1 validé

## OBJECTIFS DU COURS

L'objectif de ce cours est de comprendre les enjeux de la réalité augmentée dans la création graphique, de créer des expériences interactives captivantes, et encourager la créativité des apprenants grâce aux outils tels que Adobe Aero, Artivive, Spark AR Studio etc.. Grâce au projet d'application, les participants développeront leurs compétences et leur vision critique pour utiliser la réalité augmentée de manière innovante et efficace.

## COMPETENCES VISEES

# SYLLABUS DE COURS

Semestre 1	Semestre 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Acquérir une compréhension approfondie de la réalité augmentée, de son fonctionnement, en vue de l'exploiter de manière créative dans des projets.</li> <li>&gt; Connaître et manipuler des logiciels de création graphique pour intégrer des visuels fixes ou animés dans un projet de réalité augmentée.</li> <li>&gt; Connaître les différents outils de réalité augmentée pour maintenir une veille efficace.</li> <li>&gt; Prendre en main un outil de réalité augmentée dans le but d'intégrer, gérer des animations et effets visuels et créer des interactions.</li> <li>&gt; Répondre à un bref créatif en réalité augmentée</li> </ul>	

## CONTENU DU COURS

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction à la réalité augmentée <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Définition de la réalité augmentée et son impact sur le design graphique</li> <li>&gt; Principes et fonctionnement de la réalité augmentée</li> <li>&gt; Différence entre réalité augmentée, virtuelle et mixte</li> <li>&gt; Études de cas inspirantes de projets de réalité augmentée dans le domaine du design graphique (édition augmentée, campagne de communication etc..)</li> <li>&gt; Tendances et évolutions de la réalité augmentée</li> </ul> </li> <li>2. Création graphique pour la réalité augmentée <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Présentation et utilisation des outils de conception graphique pour créer des éléments visuels fixes ou animés adaptés à la réalité augmentée : Illustrator, Photoshop, Animate, After effect, Sketchup, Blender, Cinéma 4D etc..</li> </ul> </li> <li>3. Les outils de réalité augmentée <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Présentation et démonstration des outils de réalité augmentée (Adobe Aero / ARTVIVE / Spark AR Studio etc...)</li> <li>&gt; Installation, initiation, expérimentation avec un outil, application, logiciel spécifique proposé par le formateur</li> <li>&gt; Intégration d'animation et effet visuel dans l'application de réalité augmentée</li> <li>&gt; Création d'interaction à partir de composition graphique</li> </ul> </li> <li>4. Projet <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Brief proposé par le formateur qui impose une réponse intégrant la réalité augmentée</li> </ul> </li> <li>5. Mise en commun des réalisations, échange et débats</li> </ol>	
---	--

**MODALITE DE MISE EN ŒUVRE** (cochez une ou plusieurs cases)

# SYLLABUS DE COURS

- ☐ Cours magistral   ☐ Etude de cas   ☐ Débat et échange  
☐ Workshop / atelier   ☒ Projet   ☐ Mise en situation professionnelle

## Recommandations

Travail individuel ou en groupe

Le brief projet est donné en début de module, il est le fil conducteur ce qui permet une réappropriation de l'enseignement en adéquation avec le niveau de l'élève.

Le projet pourra proposer une réponse plus ou moins complexe en fonction de l'avancée des élèves.

Profil intervenant: graphiste ou designer numérique avec une pratique en réalité augmentée

## MODALITE D'EVALUATION

### Critères d'évaluation

Deux notes :

- Investissement personnel
- Qualité du rendu (critères définis par le formateur)

Mode d'évaluation (cochez une ou plusieurs cases)

- ☒ contrôle continu   ☐ partiel/jury

## BIBLIOGRAPHIE RESSOURCES

<https://realite-augmentee.fr/>

<https://reality.fr/blog/>

<https://etapes.com/11-concepts-creatifs-qui-emploient-la-realite-augmentee-et-virtuelle/>

<https://creapills.com/affiches-design-realite-augmentee-rigved-sathe-20220303>

<https://etienne.design/>

<https://volumique.com/v2/skill-type/realite-augmentee/>