





Vous êtes passionné par la création visuelle et les technologies numériques ?

Le Bachelier en Techniques graphiques - Orientation Techniques info-graphiques de la HEPL est fait pour vous !

Avec cette formation, vous allez acquérir les compétences nécessaires pour concevoir des images, des animations, des vidéos et des interfaces utilisateur pour divers supports : web, mobile, print, audiovisuel, etc. Vous apprendrez à maîtriser les outils professionnels de création et de production, tels que **Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Premiere Pro, Maya, Nuke, Figma, XD**, etc.

Vous serez également formé aux principes de la communication visuelle, du design graphique, de l’ergonomie, de la typographie, de la couleur, de l’animation, de l’interactivité, du storytelling, etc. Vous travaillerez sur des projets concrets.

Une fois diplômé, vous pourrez travailler dans des agences de communication, des studios de création, des entreprises de production audiovisuelle, des services de marketing digital, des start-ups innovantes, dans le gaming, etc. Vous pourrez également travailler en freelance ou créer votre propre entreprise.

Le Bachelier en Infographie est une formation dynamique et en constante évolution, qui offre de nombreuses opportunités de carrière dans un secteur en pleine expansion. Alors, n’hésitez plus et rejoignez-nous pour vivre votre passion à fond !

Structure des études

Bloc 1	1 ^{re} année commune		
Bloc 2	Option 3D / Vidéo	Option Design graphique	Option Web
Bloc 3	Stage de 3 mois	Stage de 3 mois	Stage de 3 mois

LA PREMIÈRE ANNÉE (COMMUNE)

Premier quadrimestre

- Anglais 1**
Maîtriser les structures et le vocabulaire de base de la langue anglaise. Appréhender le vocabulaire spécifique relatif à l’informatique et à l’infographie.
- Créations infographiques 2D - 1**
Maîtriser les techniques et outils de base de l’édition matricielle et vectorielle (Photoshop et Illustrator).
- Graphisme - 1**
Créer des visuels personnels, lisibles et équilibrés en utilisant principalement le dessin comme moyen d’expression.
- Photo**
Apprendre le cadrage, la lumière, la colorimétrie et maîtriser les réglages élémentaires du matériel de prise de vue.
- Création de pages Web - HTML**
Analyser et structurer le contenu d’une page Web grâce au langage HTML.
- Créations infographiques 3D**
S’initier aux outils et techniques de création de scènes en 3D dans le logiciel Maya.
- Introduction à l’image numérique**
Découvrir l’image numérique et de l’environnement de travail d’un infographiste.
- Typographie et mise en page**
Développer un sens d’équilibre dans les rapports texte/ image grâce aux bases de la typographie et de la mise en page.

Second quadrimestre

- Anglais 2**
Reproduire des schémas grammaticaux et traduire du vocabulaire anglais général et spécifique à la profession.
- Créations infographiques 2D - 2**
Maîtriser les techniques et outils de base de l’édition matricielle et vectorielle (Photoshop et Illustrator).
- Design Web**
Envisager les différents aspects du design Web : graphique (UI), fonctionnel, adaptatif, émotionnel, incitatif et UX (centré sur l’expérience utilisateur).
- Initiation à la programmation**
Intégrer les notions de base de l’informatique utilisées dans les différents domaines de l’infographie.
- Introduction à l’animation 3D**
S’initier à l’animation 3D et aux exigences liées à la réalisation (recherche, modélisation, rigging, mise en pose, éclairage, rendus et effets, etc.).
- Création de pages Web - CSS**
Transformer des maquettes de sites web en prototypes cliquables grâce au langage CSS.
- Culture artistique**
Donner à voir et à réfléchir en racontant l’histoire de l’art avec un point de vue critique.
- Graphisme - 2**
Créer des visuels personnels, lisibles et équilibrés en utilisant le dessin comme moyen d’expression.
- Image et argumentation**
Réfléchir à la notion de représentation et à l’influence du processus de création liés à chaque image.
- Rencontre professionnelle**
Réaliser des interviews de professionnels afin de lister les métiers de l’infographie et leurs caractéristiques.
- Vidéo**
Apprendre à utiliser le logiciel de montage vidéo Adobe Premiere et découvrir le logiciel d’effets spéciaux After Effects.

2^E ET 3^E ANNÉES (TRONC COMMUN)



Anglais - 3, 4 et 5

Maîtriser les structures et le vocabulaire de base de la langue anglaise. Appréhender le vocabulaire spécifique relatif à l'informatique et à l'infographie.

Culture artistique - 2

Définir et comprendre les œuvres et courants artistiques majeurs des arts du XX^e siècle.

Entreprise - 1 et 2

Découvrir l'image numérique et l'environnement de travail d'un infographiste.

Communication - 1 et 2

Sensibilisation à l'analyse des composants théoriques et technique des diverses formes d'expression visuelles.

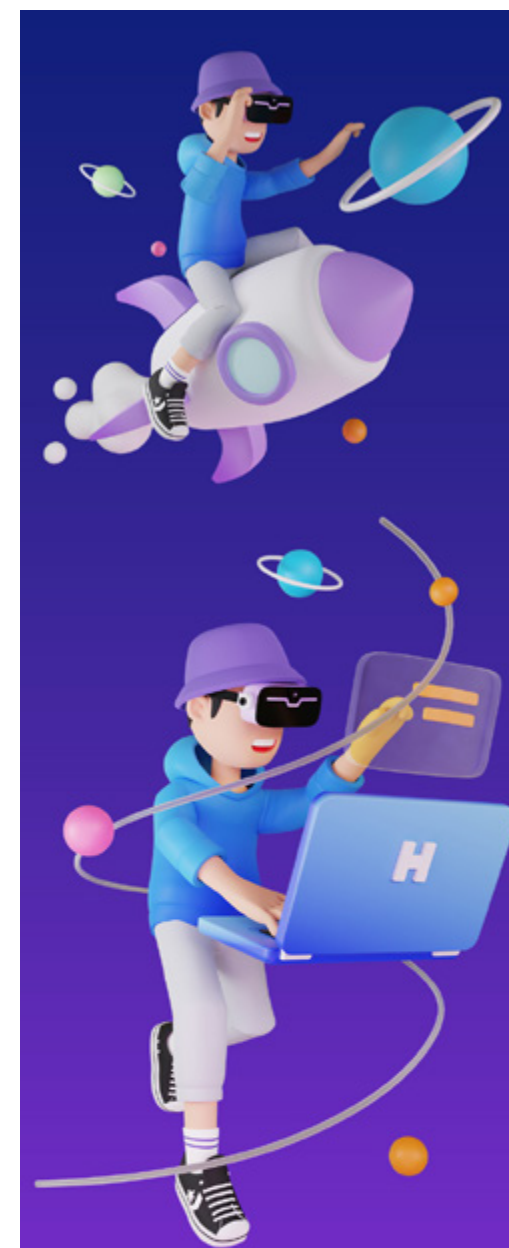
Graphisme - 3 et 4

Créer des visuels personnels, lisibles et équilibrés en utilisant principalement le dessin comme moyen d'expression.

Introduction au droit d'auteur

Définir ce qu'est le droit d'auteur, en comprendre les principes généraux et questionner sa propre pratique au regard du droit d'auteur.

3D / VIDÉO



Bienvenue dans l'univers fascinant de l'option 3D/Vidéo du Bachelier en Infographie ! Cette formation est conçue pour vous apprendre à maîtriser les outils de création et d'animation 3D, ainsi que la production et la post-production audiovisuelle, dans différents domaines tels que le cinéma, les jeux vidéo, la réalité virtuelle, le concept art, l'impression 3D, etc.

Nous abordons tous les aspects de la 3D vidéo, de la modélisation à la post-production en passant par le rigging, l'animation, le texturing, le lighting, le setup, le layout, le rendu, le montage et l'habillage sonore. Nous croyons que la maîtrise de ces différents domaines est cruciale pour être un professionnel accompli de la 3D vidéo.

Les cours spécifiques

- | Pré-production 3D
- | Scénario et storyboarding
- | Advanced modelling and texturing
- | Character design, modelling & rigging
- | Acoustique
- | Motion design
- | Vidéo
- | Animation temps réel
- | Production 3D
- | Techniques avancées 3D

Les débouchés spécifiques

- | | |
|--------------|--------------------|
| Animateur 3D | Lighting artist |
| 3D artist | Rigging artist |
| VFX artist | Compositing artist |

Les mots-clés

Animation, cinéma, effets spéciaux, gaming, télévision, films d'entreprise, impression 3D, AR/VR.

DESIGN GRAPHIQUE



L'option Design graphique forme des créateurs qui prennent en charge les besoins graphiques d'un client en créant les objets qui y répondent le mieux. Ils connaissent les différentes possibilités techniques et gèrent l'entièreté du développement d'un projet, de l'idée de départ aux livrables, imprimés ou autres. Ils sont capables de prendre en charge la réalisation d'objets graphiques sous toutes les formes et dans tous les domaines : identité et communication visuelle et événementielle, packaging, campagnes publicitaires, motion design, typographie, mise en page et édition multi-supports, design d'information, systèmes d'identification graphique, signalétique, graphisme, design interactif, etc.

Une grande attention est accordée à l'immersion dans le monde professionnel aux travers de nombreuses visites, rencontres, séminaires, stages...

Les cours spécifiques

- Actualité des Arts graphiques
- Projet intégré
- Design d'information
- Étude de cas en design et communication
- Mise en page appliquée
- Motion design
- Packaging
- Stylisation et pratiques numériques
- Techniques non conventionnelles

Les débouchés spécifiques

- Directeur artistique
- Motion designer
- Graphiste
- Designer graphique

Les mots-clés

Datavisualisation, identité visuelle, design de packaging, arts numériques, édition, métiers de l'imprimerie.

WEB

L'option Web forme des spécialistes en design et en développement web et mobile.

Ses diplômés travaillent tant dans le design visuel et fonctionnel des sites et applications que dans leur réalisation technique.

La formation est fortement ancrée dans la réalité et les étudiants réalisent très vite des projets pour de vrais clients. Grâce aux contacts qu'elle entretient avec les entreprises actives dans le domaine et son réseau vivant d'alumni, elle propose un large éventail de stages et de débouchés.

Les cours spécifiques

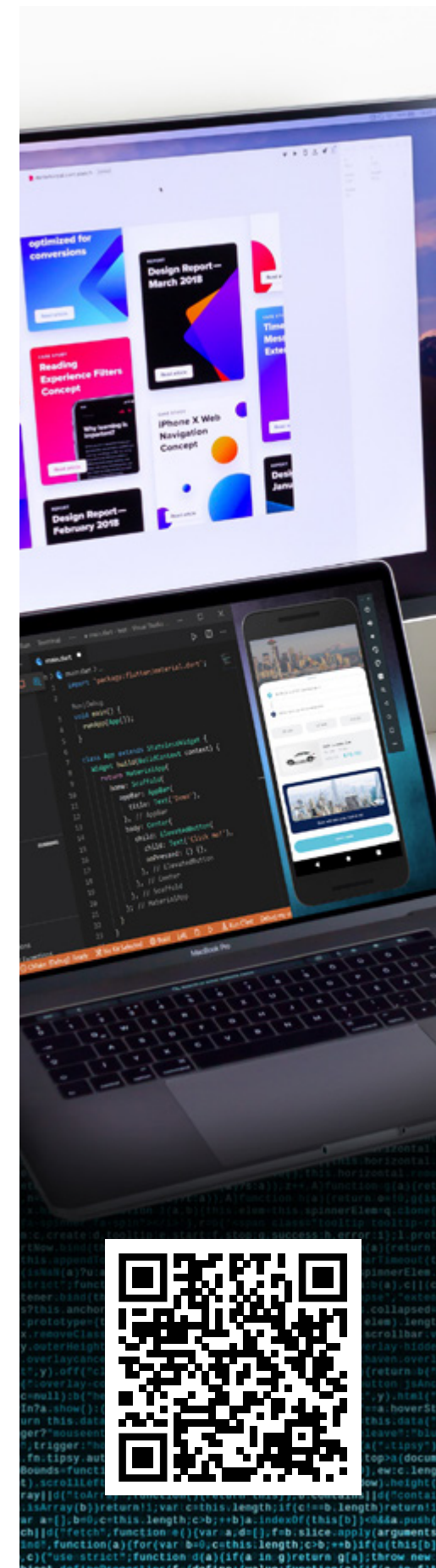
- Design d'applications mobiles
- Design Web
- Développement côté client
- Développement côté serveur
- Multimédia
- Systèmes de gestion de contenu
- Développement d'applications mobiles
- Projets Web

Les débouchés spécifiques

- UI designer
- Développeur Web front-end
- UX designer
- Développeur Web back-end
- Designer mobile
- Designer Web

Les mots-clés

Web, mobile technology, responsive, HTML, CSS, JavaScript, bases de données, PHP, sites web, applications mobiles.



DROIT D'INSCRIPTION

Pour l'année académique 2025-2026, le minerval s'élève, pour les études de niveau Bachelier, à :

175,01 € en 1^{er} bloc et en 2^e bloc (par année académique)

227,24 € en 3^e bloc

Particularités qui modifient ce droit d'inscription :

- Statut d'étudiant de condition modeste :

64,01 € en 1^{er} bloc et en 2^e bloc (par année académique)

116,23 € en 3^e bloc

- Bénéficiaire d'une allocation d'études :

0 €

- Originaire d'un pays hors Union européenne :

Droit d'inscription spécifique et supplémentaire de 4175 € par bloc

FRAIS SPÉCIFIQUES

Des frais spécifiques sont ajoutés au montant du minerval. Seul le montant relatif aux activités doit être payé. Concernant le matériel et/ou les ouvrages, vous pouvez les acquérir par vos propres moyens ou auprès de la HEPL.

Bloc 1 : activités, 56 €

Option Design graphique, bloc 2 : activités, 180 € - matériel et/ou ouvrages, 27 €

CONTACT

HAUTE ÉCOLE DE LA PROVINCE DE LIÈGE
DÉPARTEMENT SCIENCES ET TECHNIQUES

+32 (0)4 279 64 00

tech.secretariat@hepl.be

ADRESSE

BACHELIER EN INFOGRAPHIE

Rue Peetermans 80

4100 Seraing

+32 (0)4 279 75 00



Bachelier en Infographie



D'autres informations vous attendent sur notre site Internet : www.hepl.be

Éditeur responsable : Province de Liège - 18A Place Saint Lambert - 4000 Liège

