

Intitulé de l'UE	Recherche créative 2
Section(s)	- (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Emilie DERVILLE	30	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Prépresse et industrie graphique 2	30h	Emilie DERVILLE

Prérequis	Corequis
	- Recherche créative 1

Répartition des heures
Prépresse et industrie graphique 2 : 10h de théorie, 20h de travaux

Langue d'enseignement
Prépresse et industrie graphique 2 : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Développer une pensée critique • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique • Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> ◦ Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs ◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes ◦ Se différencier ◦ Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes • Maîtriser les outils informatiques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie ◦ Produire et traiter des images

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Connaître les règles de mises en page d'un dépliant
- Percevoir et analyser les nouvelles tendances en terme de graphisme prépresse
- Créer et concevoir un dépliant répondant aux règles de mise en page
- Résoudre des problèmes en groupes en mobilisant les compétences et connaissances requises de chacun
- Communiquer au sein d'un groupe de travail

Contenu de l'AA Prépresse et industrie graphique 2

Théorie

- Théorie de mise en page d'une dépliant
- Etudes de cas

Laboratoires

- Création graphique d'un dépliant

Projet de fin d'année en groupes d'étudiants

- Création d'une agence créative composée de 2 à 3 étudiants
- Développement d'une identité graphique complète reprenant les notions abordées pendant l'année (Logo, charte graphique, affiche, dépliant, brochure, site web)

Méthodes d'enseignement

Prépresse et industrie graphique 2 : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Prépresse et industrie graphique 2 : notes de cours, activités sur eCampus

Ressources bibliographiques de l'AA Prépresse et industrie graphique 2

Notes de cours en ligne

- Magazines « Etapes Graphiques », Pyramid
- Magazines « Idn », Idn Magazine
- « Letterheads and logo design 9 », Christophr Simmons, Rockport, 2005
- « logolounge 1 et 2 », Catharine Fischel & Bill Gardner, Rockport, 2005
- « Tres logos », Robert Klanten, Nicolas Bourquin, Thorsten Geier, Die Gestalten Verlag, 2007
- « Manuel de design graphique », Timothy Samara, Dunod, 2014
- « Communication par l'objet en 100 maquettes à plier - volume 2 », Luke Herriott, Dunod, 2012
- « 100 principes fondamentaux de l'identité visuelle des marques », Kevin Budelmann, Yang Kim, Curt Wozniak, Dunod, 2013
- « 1000 Restaurant bar & café graphics », Luke Herriott, Rockport, 2007
- « 1000 Bags, tags & labels », Kiki Eldridge, Rockport, 2006

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Prépresse et industrie graphique 2 : Français

Méthode d'évaluation de l'AA Prépresse et industrie graphique 2 :

Projets : 40%

Projet d'examen : 60%

