

Intitulé de l'UE	Recherche créative 1
Section(s)	- (5 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Emilie DERVILLE	56	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Atelier de recherche créative	24h	Manuel DUBRAY Emilie DERVILLE
Préresse et industrie graphique 1	32h	Emilie DERVILLE

Prérequis	Corequis
- Image et retouche numérique - Dessin et illustration vectoriels	

Répartition des heures
Atelier de recherche créative : 24h de travaux
Préresse et industrie graphique 1 : 10h de théorie, 22h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Atelier de recherche créative : Français, Anglais
Préresse et industrie graphique 1 : 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"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés ◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Utiliser une langue étrangère • 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

- Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques
- Développer une pensée critique
- Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
 - Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique
- Développer sa créativité
 - 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
 - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
 - Produire et traiter des images

Objectifs de développement durable



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

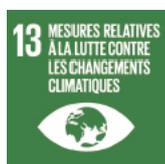
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.



industrie, innovation et infrastructure

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

- 9.c Accroître nettement l'accès aux technologies de l'information et de la communication et faire en sorte que tous les habitants des pays les moins avancés aient accès à Internet à un coût abordable d'ici à 2020.



Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques

Objectif 13 Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions

- 13.3 Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques, l'atténuation de leurs effets et la réduction de leur impact et les systèmes d'alerte rapide.

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Percevoir et analyser les nouvelles tendances en terme de graphisme prépresse contemporain
- Connaître les règles de créations de logos efficaces
- Créer et concevoir un logo efficace et établir sa charte graphique

Contenu de l'AA Atelier de recherche créative

Suite au cours de "Prépresse et industrie graphique 1", les étudiants mettront en application leurs apprentissages à travers un projet concret de développement d'identité visuelle. Ce travail se déroulera en groupes, les étudiants créeront leur propre agence de communication et répondront à un cahier des charges précis reprenant la création d'un logotype et de sa charte graphique.

Contenu de l'AA Prépresse et industrie graphique 1

Théorie

- Introduction au graphisme
- Les formes et l'espace
- La typographie
- Les couleurs
- Les techniques de recherches
- Intérêt et efficacité d'un logo et d'une charte graphique

Travaux

- Exercices pratiques de dessin vectoriel, de recherches typographiques, de couleurs
- Création de logos et de chartes graphiques

Méthodes d'enseignement

Atelier de recherche créative : travaux de groupes, approche par projets, approche par situation problème, utilisation de logiciels

Prépresse et industrie graphique 1 : cours magistral, approche par projets, approche par situation problème, utilisation de logiciels

Supports

Atelier de recherche créative : notes de cours

Prépresse et industrie graphique 1 :

Ressources bibliographiques de l'AA Atelier de recherche créative

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
- « Recherche visuelle », Ian Noble & Russell Bestley, Pyramyd, 2013
- « 100 principes fondamentaux de l'identité visuelle de marque », Kevin Budelmann, Yang Kim & Curt Wozniak, Dunod, 2013
- « Manuel de design graphique », Timothy Samara, Dunod, 2014
- « 1000 Graphic elements », Wilson Harvey, Rockport, 2004
- « 1000 Type treatments », Wilson Harvey, Rockport, 2005
- « 1000 Restaurant bar & café graphics », Luke Herriott, Rockport, 2007

Ressources bibliographiques de l'AA Prépresse et industrie graphique 1

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
- « Recherche visuelle », Ian Noble & Russell Bestley, Pyramyd, 2013
- « 100 principes fondamentaux de l'identité visuelle de marque », Kevin Budelmann, Yang Kim & Curt Wozniak, Dunod, 2013
- « Manuel de design graphique », Timothy Samara, Dunod, 2014
- « 1000 Graphic elements », Wilson Harvey, Rockport, 2004
- « 1000 Type treatments », Wilson Harvey, Rockport, 2005
- « 1000 Restaurant bar & café graphics », Luke Herriott, Rockport, 2007

Évaluations et pondérations

Évaluation

Évaluation avec notes aux AA

Pondérations	Atelier de recherche créative : 100% Prépresse et industrie graphique 1 : 0%
Langue(s) d'évaluation	Atelier de recherche créative : Français, Anglais Prépresse et industrie graphique 1 : Français, Anglais
Méthode d'évaluation de l'AA Atelier de recherche créative :	
Projet : 100% <i>- En cas d'échec, l'étudiant a la possibilité de représenter son projet corrigé durant la seconde session</i>	
Méthode d'évaluation de l'AA Prépresse et industrie graphique 1 :	
Exercices / labo : 0%	

Année académique : **2023 - 2024**