

Option

Publicité

Cours

Atelier – Graphic Design

Enseignant·e·s

Julien Favier

Année

BAC3

Crédits ECTS

3

Volume horaire

45 h

Périodicité

Annuel

Code

43DG

Unité d'enseignement

UE16 Techniques & Technologies

Langue(s)

Français

Prérequis

UE09

Corequis

UE16

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'étudiant :

- Sera capable, sur base d'un briefing réaliste, de concevoir avec efficacité une identité visuelle et/ou une communication complète, innovante et pertinente.
- Sera capable de dialoguer avec son ou ses clients et de les convaincre de la pertinence et de l'efficacité des solutions qu'il leur propose.
- Disposera d'une culture générale et spécifique approfondies et enrichies régulièrement.
- Saura mettre à profit l'ensemble de ses compétences graphiques et typographiques pour construire un message créatif, structuré, fonctionnel et esthétique en réponse à des contraintes complexes.
- Sera capable d'élaborer sa propre identité visuelle afin de mettre en valeur sa singularité et de l'aider dans son ambition prospective.

Activités d'apprentissage

L'atelier de Graphic Design a pour but de développer chez l'étudiant la maîtrise professionnelle des outils graphiques et de la mise en page. Le but, pour cette dernière année, étant de mettre à profit l'ensemble des connaissances acquises les années précédentes pour pouvoir entrer dans la vie active. Nous réaliserons différents exercices sur base de ses acquis qui permettront à l'étudiant de perfectionner son savoir-faire, qu'il pourra ensuite exploiter dans le monde du travail.

Seront abordés :

- La cohérence, la flexibilité, la créativité et la pertinence d'une identité visuelle ou d'une communication.
- La force de l'innovation et de l'expérimentation graphique ainsi que le souci du détail.
- La maîtrise d'une présentation de qualité pour convaincre de la pertinence d'une idée.
- La maîtrise des techniques graphiques les mieux appropriées à un projet en fonction de son utilisation, des délais, des budgets et de la cible.
- La réflexion en groupe et le développement des capacités individuelles par l'analyse de différentes productions.
- La participation à des concours, appels d'offres, briefs professionnels...
- La maîtrise des outils et technologies contemporains afin de les mettre au service de ses idées.

2025-2026

Option

Publicité

Cours

Atelier – Graphic Design

Enseignant-e-s

Julien Favier

Année

BAC3

Crédits ECTS

3

Volume horaire

45 h

Périodicité

Annuel

Code

43DG

Unité d'enseignement

UE16 Techniques & Technologies

Langue(s)

Français

Prérequis

UE09

Corequis

UE16

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Méthode basée sur une approche essentiellement pratique. Les ateliers seront orientés autour de véritables projets, afin d'acquérir un savoir-faire technique et créatif professionnel.

L'étudiant développera des concepts sous forme de recherches en réponse à une problématique réelle. Suite à une réflexion collective avec le professeur, l'étudiant finalisera de façon autonome et pertinente ses meilleures idées. Il sera encouragé à innover et à justifier ses choix de direction artistique. La communication entre les étudiants sera régulièrement favorisée par le biais de corrections collectives qui développeront leur sens d'analyse et leur esprit critique.

Modalités d'évaluation

Les corrections se feront en priorité de façon individuelle afin de guider au mieux chacun des étudiants. Régulièrement, des corrections collectives seront mises en place afin de permettre à l'étudiant de se situer par rapport au groupe. L'évaluation se fera de façon continue. L'ensemble des travaux est réévalué lors du jury de fin de session. L'étudiant sera évalué en fonction de la pertinence de ses travaux, de sa créativité, son assiduité, son investissement et son autonomie dans la conception de ses projets.