

<b>Code ECTS :</b>	(A=Artistique-G=Généraux-T=Technologie) A
--------------------	---

<b>Crédits ECTS :</b>	Nombre d'ECTS par quadrimestre 7 crédits/quadrimestre
-----------------------	---

<b>Enseignant responsable de l'UF :</b>	Nom de l'enseignant Vincent Taforeau
---	--------------------------------------

<b>Libellé du cours</b>	Communication visuelle et graphique /Atelier
-------------------------	--

<b>Libellé du cours (anglais) :</b>	
-------------------------------------	--

--	--

**VERSION FRANÇAISE****Objectif de l'enseignement<sup>1</sup> (max 1000 caract.):**

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) :

- La pratique de la communication visuelle et graphique.
- La distinction entre les thèmes de représentation graphique liés à la communication visuelle et graphique et ses mots-clés.
- Ce qui entoure la création typographique.

L'étudiant devra être capable de :

- D'analyser, structurer, affiner une demande spécifique dans son contexte
- De rechercher, collecter des informations et des références
- De respecter les délais et consignes de travail
- De schématiser, synthétiser des éléments par le dessin et des moyens graphiques.
- De multiplier des solutions graphiques propre à une recherche artistique et production artistique ou graphique.
- Mettre en œuvre une recherche graphique expérimentale conséquente dans un cadre précis, commande ou graphisme d'auteur
- De réaliser un projet avec les moyens techniques inhérents aux métiers de la communication visuelle (chaîne graphique) dans le but d'une diffusion en série.
- Visualiser/simuler, contextualiser, communiquer, défendre et présenter son travail de manière à le crédibiliser.
- D'exécuter un projet dans un style précis ou propre à sa démarche d'auteur.
- De communiquer graphiquement avec cohérence sur un ensemble de support variés.
- De reconnaître le(s) public(s) concerné(s) d'une demande spécifique.
- D'intégrer une équipe et d'évoluer en son sein.

**VERSION ANGLAISE****Objectives (max 1000 charact.) :**

<b>Description de l'enseignement (max 1000 caract.):</b>	<b>Description (max 1000 caract.):</b>
<p>Programme (contenu détaillé) : Contenu</p> <p>L'atelier de « C.V. &amp; Graph. » aborde, par la sensibilisation, la théorie, la pratique et la recherche, les différents champs de design graphique et conceptuels de la communication visuelle et graphique dans son sens le plus large. Différents thèmes de représentation graphique liés à la communication visuelle sont abordés de manière distincte et se distingueront par des mots clés qui permettront à l'étudiant de bien se situer dans les différents thèmes de représentation graphique du domaine de design de communication dans lequel il évolue.</p> <p>Organisation (déroulement) : Méthodologie</p> <p>L'initiation et la sensibilisation au graphisme dans l'atelier de communication graphique et visuelle se fait essentiellement via la pratique et la recherche graphique. La nécessité d'utiliser des outils dits « manuels » est toujours incontournable dans ce bachelors pour empêcher les mauvaises habitudes et les « effets » de certains logiciels. La mise en œuvre est basée sur la recherche ainsi que sur des pratiques techniques, créatives et méthodologiques. Après un briefing de départ, les étudiants doivent collecter des informations sur les thèmes donnés et aborder les phases de recherches graphiques (roughs), puis seulement mettre au point leur projet (phase de lay-out) de manière à pouvoir l'exploiter en plus grand nombre (reproduction en série via des logiciels de traitement d'images ou de supports appropriés à la reproduction en nombre).</p>	

<b>Méthode d'évaluation (max 1000 caract.):</b>	<b>Assessment (max 1000 caract.):</b>
<p>Comment évaluez-vous que ces objectifs sont atteints ?</p> <p>Critères d'évaluation</p> <p>Les étudiants doivent pouvoir mettre au point un certain nombre de projets sous forme de maquette ou lay-out. Ces maquettes sont élaborées et mis au point à partir des roughs (avant-projets) et des informations reçues au cours, durant les corrections permanentes (continues) et ponctuelles en atelier. Deux évaluations sont programmées durant le courant de l'année académique sous forme de jury artistique (janvier-juin) dans lesquels les projets sont simulés ou mis en situation.</p>	
<p>Jurys artistiques</p>	<p>Written ex. <input type="checkbox"/> Oral ex. <input type="checkbox"/> Report <input type="checkbox"/> Presentation <input type="checkbox"/> Labwork <input type="checkbox"/></p>
<p><b>Autre (à préciser) :</b> Evaluation continue et ponctuelle</p>	<p><b>Other (please describe) :</b></p>

<b>Pré-requis (Code APOGEE + intitulé, sinon notions nécessaires) (max 200 caract.):</b>	<b>Necessary knowledge (APOGEE Code + title, or required knowledge) (max 200 charact.) :</b>
Programme Atelier Bachelor 1	

<b>Bibliographie (auteur, titre, éditeur, année, ISBN) :</b>	<b>Bibliography (author, title, publisher, year, ISBN) :</b>

		<b>Contact hours:</b>		<b>Personal work :</b>
		Lectures:		
		Tutorials:		
		Lab work:		
		Project:		
		Coursework		
		Exam		

<b>Langue(s) utilisée(s) pour l'enseignement :</b>	français
--	----------

<b>Mots clés :</b>	<b>Keywords :</b>
Regarder, reconnaître (distinguer une chose d'une autre), lire, (se) repérer (dans l'espace ou dans un support prépresse ou numérique), graphisme numérique (l'écran)	