

## FICHE ECTS MASTER2.

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

<b>Crédits ECTS :</b>	34
-----------------------	----

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

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

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

--	--

## VERSION FRANÇAISE

## VERSION ANGLAISE

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

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

- **La pratique de la communication visuelle et graphique ainsi que la plus-value qu'elle apporte.**
- **La méthodologie et l'approche concrète d'un projet de communication visuelle.**
- **Le design et le design graphique en intégrant des outils de gestion de projet orientés design thinking.**

Description de l'enseignement (max 1000 caract.):	Description (max 1000 caract.) :
<p>Programme (contenu détaillé) : Contenu</p> <p><b>La spécialisation atelier, permet à l'étudiant(e) de se projeter dans le métier de designer graphique en communication visuelle via des sujets personnels dans des domaines qu'il souhaite aborder, ceci afin de s'orienter vers un domaine ou un ensemble de domaines de prédilection dans la communication visuelle. Cette expertise s'appuyera sur l'usage réel d'outils permettant à l'étudiant de professionnaliser son approche. Ces outils sont essentiellement des outils de gestion de projets issus du design thinking, et d'une certaine expérience de terrain qui verra l'étudiant devenir un investigateur pour que la forme trouvée du projet soit en lien direct avec le fond (l'esprit du projet et de la commande ce celui-ci). L'apport extérieur comme source d'apprentissage complémentaire est également mis en œuvre, des intervenants peuvent venir se greffer au gré des sujets abordés, des visites d'entreprises ou d'expositions, des séminaires ou conférences peuvent apporter un plus dans la formation.</b></p> <p>Organisation (déroulement) : Méthodologie</p> <p>Le chemin vers la maîtrise en atelier de communication graphique et visuelle se concrétise au gré de la pratique, la recherche graphique appuyée sur une méthodologie et des outils d'analyse et de gestion de projets variés (dessein, design thinking, storytelling, brainstorming, moodboard, prisme identitaire, etc.) qui permettent d'identifier la demande et d'y répondre avec précision. La mise en œuvre est basée sur la réflexion qui s'appuie sur les outils de gestion de projet (le fond) ainsi que sur les recherches créatives (la forme). L'étudiant est amené à diriger (direction de projet) un projet plus personnel dans les disciplines du graphisme et de la communication visuelle (projet d'auteur, commande, etc.).</p> <p><b><i>Le principal objectif de cette méthode consiste à amener les étudiants vers la maîtrise des arts graphiques et de la communication visuelle dans le sens le plus large.</i></b></p>	

<b>Méthode d'évaluation (max 1000 caract.):</b>		<b>Assessment (max 1000 charact.) :</b>	
<p>Comment évaluez-vous que ces objectifs sont atteints ? Critères d'évaluation Par l'identification des balises et d'une méthodologie appliquée permettant de voir le respect des phases et la structure d'un projet. Les étudiants doivent pouvoir mettre au point un certain nombre de projets sous forme de maquette ou lay-out appuyés sur de l'analyse et se mettre à la place des usagers de leur création. Ces maquettes sont élaborées et mis au point à partir des constats et de l'analyse effectuée par l'étudiant (recherche, visite, rencontre, etc.), ainsi que les roughs (avant-projets). Ces évaluations se font également durant des corrections ponctuelles en atelier, animées entre professeur(s), conférencier ou intervenant extérieur éventuel et étudiant(s). Une évaluation générale est programmée durant le courant de l'année académique sous forme de jury artistique (juin) dans laquelle les projets sont identifiables sur supports physiques (impression, maquettes, etc.) et supports numériques (écran, web, etc.) avec mise en situation</p>			
Jury artistique		Written ex. <input type="checkbox"/> Oral ex. <input type="checkbox"/> Report <input type="checkbox"/> Presentation <input type="checkbox"/> Labwork <input type="checkbox"/>	
Autre (à préciser) :		Other (please describe) :	

<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>

<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>