

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Communication visuelle et graphique	
Programme de cours : 2026 - 2027	
Cycle MASTER	MASTER 2
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Conduite d'une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
2	Acquisition avérée des connaissances hautement spécialisées et des compétences en communication visuelle et graphique faisant suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3	Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4	Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5	Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6	Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7	Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8	Développement et intégration d'un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

UE 11:	Crédits : 34 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Communication visuelle et graphique / Atelier	Vincent Taforeau
Travail de fin d'études : Mémoire	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Communication visuelle et graphique / Atelier	Artistique	Annuel		juin
Travail de fin d'études : Mémoire				juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requis

UE 23

Objectifs de l'enseignement

Communication visuelle et graphique / Atelier
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ La pratique de la communication visuelle et graphique ainsi que la plus-value qu'elle apporte ☐ La distinction entre les thèmes de représentation graphique liés à la communication visuelle et graphique ☐ La méthodologie et l'approche concrète d'un projet de communication visuelle ☐ Le design et le design graphique. <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Planifier une recherche, du concept de départ à sa concrétisation en intégrant note d'intention et cahier de charges de projet via des outils de gestion de projets. ☐ Etre capable de formaliser et de développer une communication graphique et visuelle, en y intégrant du sens, des valeurs identitaires propres aux sujets traités. ☐ Etre capable de réaliser un projet, une création, "prêts à l'emploi", de la mettre en situation dans le milieu (présentation visuel), de la défendre oralement et textuellement. ☐ Etre capable d'analyser et d'identifier différents besoins en termes de communication visuelle auprès d'éventuels commanditaires. ☐ Etre capable de gérer avec méthode et minutie les différentes phases de conception d'un projet (créativité, gestion, communication et présentation globale). ☐ Etre capable d'analyser, d'orienter une demande spécifique (commande, projet, etc.), afin de trouver des solutions plus adaptées (être force de conseil et de proposition). ☐ Etre capable de situer sa conception

Description de l'enseignement

Communication visuelle et graphique / Atelier

Programme

Concrètement en master, l'atelier permet d'une part à l'étudiant(e) de se projeter dans le métier de designer graphique en communication visuelle via des sujets personnels qu'il mettra en œuvre d'abord au départ d'une note d'intention qu'il précisera avec les responsables de l'option. D'autre part, l'atelier peut alimenter également des projets demandant une expertise particulière acquise par l'étudiant(e) et démontrant sa capacité d'autonomie et de direction de projet. Les projets mis en œuvre pour l'atelier doivent s'imprégner de la spécialisation choisie par l'étudiant afin de démontrer son expertise.

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.

Organisation

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 (dessin, design thinking, brainstorming, moodboard, prisme identitaire, etc.) qui permettent d'identifier la demande. 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). Après un briefing de départ, les étudiants doivent analyser et identifier la demande et renforcer éventuellement cette demande par l'apport de leur vision du projet et celle du commanditaire éventuel, collecter des informations. Avant d'aborder les phases de recherches créatives et graphiques (roughs, maquettes, croquis, essais, etc.) et sur base des éléments du brief, l'étudiant réalise le cahier des charges, avant seulement de mettre au point les supports de leurs projets (phase de lay-out, prototypage et finalisation) et de les présenter avec le maximum d'information dans leur contexte. 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.).

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 et de pouvoir et de pouvoir aussi en assumer la direction artistique.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Communication visuelle et graphique / Atelier

Conduite d'une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;

Acquisition avérée des connaissances hautement spécialisées et des compétences en communication visuelle et graphique faisant suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;

Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
Développement et intégration d'un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

Mode d'enseignement

Communication visuelle et graphique / Atelier
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Communication visuelle et graphique / Atelier	19 crédits
Communication visuelle et graphique / Atelier	
Jury artistique	
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 (prototypes). Ces maquettes sont élaborées et mises 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.	

Bibliographie

Communication visuelle et graphique / Atelier
--

Une classroom de l'atelier existe et a pour objet la diffusion des informations nécessaires (Brief et/ou cahier des charges, infos diverses, bibliothèques d'outils de recherche et/ou de ressources, syllabus, etc.) au bon déroulé des projets mis en place ou demandés aux étudiant.e.s. C'est aussi par ce canal que l'on communique de manière générale les dates de présentation ou de remise ou communication importante dans le cadre du cours ou autres faits utiles au bon déroulement des projets.

Mots clés

Communication visuelle et graphique / Atelier

storytelling, hiérarchie, consistance, design, développement, échange, créativité, concertation, communication, veille, connaissance, co-création, itération, protoypage, présentation, équilibre, structure / Mots du territoire : 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), etc.

UE 12 :	Crédits : 8 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Communication graphique et visuelle / Design graphique	Alexandre Lavallée

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Communication graphique et visuelle / Design graphique	Artistique	Annuel	4h/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requis

UE 26

Objectifs de l'enseignement

Communication graphique et visuelle / Design graphique

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

- ☐ L'articulation des différents paramètres à utiliser pour la conception, réalisation et finition d'une démarche graphique cohérente et structurée.
- ☐ La pertinence des images produites en fonction des contextes
- ☐ La méthodologie et l'approche concrète des sujets
- ☐ La pertinence de la technique utilisée
- ☐ La lecture différenciée d'une production graphique quel qu'en soit le support ou la démarche
- ☐ L'utilisation concrète de la démarche en tant que graphiste d'auteur dans un contexte professionnel.

L'étudiant devra être capable de :

- ☐ Concrétiser une production graphique d'auteur rigoureuse et créative et ce quel que soit le support, en phase avec la démarche initiée en atelier en mettant à profit les expérimentations et les techniques accumulées durant les années précédentes.
- ☐ Insuffler et utiliser concrètement sa production issue de sa démarche artistique au sein de son travail d'atelier.
- ☐ Planifier et structurer les différentes étapes nécessaires à la bonne réalisation de ses projets et ce, en fonction des différentes périodes et étapes qui ponctuent l'année.
- ☐ Développer une réflexion écrite et argumentée de ses différentes démarches mises en place
- ☐ Développer son sens critique face, entre autres, à sa propre production

Description de l'enseignement

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Programme

L'autonomie est la priorité dans ce master 2. Le professeur joue le rôle d'une direction artistique et aide l'étudiant dans la réflexion créative et artistique.

Les projets peuvent prendre la forme d'une démarche personnelle qui aura vocation à développer un champ de recherche nouveau et/ou déjà expérimenté dans le passé ou d'une demande spécifique de l'enseignant si l'étudiant ne parvient pas à définir un champ exploratoire viable.

Toute démarche doit être accompagnée de recherches préalables étoffées et de rencontres avec des acteurs du terrain.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Mode d'enseignement

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Communication graphique et visuelle / Design graphique	8 crédits

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Evaluation continue et jury artistique à l'issue du deuxième quadrimestre

Critères d'évaluation

- ☐ La méthodologie de recherche : il sera demandé à l'étudiant de répertorier les différentes étapes par lesquelles il passera. Un contenu rédactionnel étoffé et argumenté sera un plus
- ☐ Les expérimentations : Pour structurer son projet, une série d'expérimentations lui seront nécessaires. Ces étapes seront présentée et suivies durant l'année et feront l'objet d'une édition
- ☐ La réalisation concrète : L'aboutissement du travail se fera par une présentation en bonne et due forme (sur support physique ou numérique) permettant d'apprécier toute la valeur de la démarche
- ☐ L'implémentation de la démarche dans le travail personnel initié à l'atelier et argumentation : Des liens doivent se faire entre la recherche graphique et l'usage que l'on peut en avoir dans la concrétisation d'un projet qui se veut professionnel. Il

sera donc demandé d'implémenter, utiliser, mettre à profit les recherches graphiques dans le travail d'atelier.

- ☐ Des corrections ponctuelles ont lieu durant l'année.
- ☐ Une évaluation générale est prévue en juin sous forme de jury artistique.

Bibliographie

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Mots clés

Communication graphique et visuelle / Design graphique

UE 13 :	Crédits : 14 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Stages / Externes	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Stages / Externes				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Stages / Externes

Description de l'enseignement

Stages / Externes

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Stages / Externes

Mode d'enseignement

Stages / Externes
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Stages / Externes	14 crédits
Stages / Externes	

Bibliographie

Stages / Externes