

## CV300 - Atelier CVG - 3B

2019 / 2020 - Communication visuelle et graphique (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

### Description de l'UE :

CV300 : 19 crédits / 380 pds / 300 h / Français

UE optionnelle : Non

Responsable de l'UE : Philippe Landrain

Période : Annuelle

Secrétaire de jury : LIAKHOV Martine

### Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Communication visuelle et graphique atelier <b>Landrain Philippe</b> <b>Sion Marie</b>	19	300	380

### Acquis d'apprentissage spécifiques :

Au terme du cours d'**ATELIER**, l'étudiant est capable de :

- Réaliser une analyse critique et citoyenne d'une demande interne et/ou externe en formulant un projet personnel.
- Propose des pistes de solutions graphiques en mettant en place un processus singulier de recherche.
- Engager des choix graphiques cohérents dans une approche globale de la communication, en veillant à affirmer sa sensibilité artistique et son positionnement.
- Communiquer sur son projet graphique, argument à l'appui devant un jury de professionnels.
- Porter un regard analytique et critique sur les différentes étapes du processus de réalisation en proposant des pistes de gestion des erreurs
- Maîtriser les différents outils techniques et technologiques utiles à la réalisation de tout support graphique.

### Calcul de la note de l'unité d'enseignement :

Ce cours fondamental est soumis à une évaluation artistique, cela signifie que la note finale de l'atelier est constituée pour 50% d'une note d'année et pour 50% de la note du jury artistique. La note d'année est déterminée par les enseignants titulaires, elle est constituée pour 25% des résultats du premier quadrimestre et pour 25% des résultats du second quadrimestre.

Le jury artistique, composé majoritairement de membres du personnel enseignant de l'école, est un jury artistique interne. Le jury artistique, composé majoritairement de membres extérieurs à l'école, est un jury artistique externe.

Pour les années ne menant pas à un grade, le jury artistique est un jury interne, pour les années menant à un grade (3ème bachelier/ dernière année de master), le jury est externe. Le règlement des jurys artistiques complet est disponible en annexe 2 du règlement des études.

### Contribution à notre profil d'enseignement (référentiel interne)

Cette unité d'enseignement participe au développement des compétences :

#### C1 - Analyser une demande :

- Identifier les spécificités, les finalités et les contraintes de la demande
- S'approprier et contextualiser la demande
- Faire émerger et formuler un projet personnel

#### C2 - Rechercher des pistes de solutions visuelles et graphiques

- Mener une recherche exploratoire (dont recherche de références)
- Expérimenter des pistes créatives et techniques (outils, matériaux, techniques, etc)
- Réguler un processus créatif

#### C3 - Développer des solutions graphiques

- Gérer et/ou détourner les règles, les principes, les codes conventionnels
- Décliner ses choix graphiques
- Engager un choix graphique
- Développer et rédiger une charte graphique

#### **C4 - Réaliser techniquement un projet, une maquette**

- Appliquer une charte graphique
- Mettre en œuvre les outils de création et de conception visuelle et graphique (de reproduction, de dessin, de mise en couleur, de finition et numériques)
- Concrétiser le projet (maquette, prototype...)

#### **C5 - Communiquer, argumenter et présenter son travail**

- Organiser, synthétiser et structurer sa pensée
- Nourrir, illustrer son discours et argumenter ses choix
- Utiliser les outils de communication
- S'exprimer et se faire comprendre oralement et par écrit

#### **C6 - Gérer et contrôler la chaîne graphique**

- Déterminer le procédé d'impression et/ou de diffusion adéquat
- Préparer un fichier pour l'impression et/ou multimédia
- Contrôler la pertinence et le suivi de chaque étape

#### **C7 - Mettre en place une démarche artistique personnelle**

- Construire un univers artistique
- Evaluer ses forces et faiblesses et interroger sa pratique artistique

#### **C8 - S'insérer dans un contexte professionnel**

- Se positionner par rapport aux enjeux d'une organisation et de la société
- Anticiper les évolutions du métier et actualiser ses connaissances socioprofessionnelles
- Trouver et prendre sa place au sein d'un groupe
- Planifier et gérer son travail

## Communication visuelle et graphique atelier > Communication visuelle et graphique

Professeur : Landrain Philippe

### Objectifs :

L'atelier en 3e bac vise principalement deux objectifs; D'une part, démontrer devant un jury de professionnels, la capacité de l'étudiant à apporter des solutions créatives et novatrices, face à une problématique communicationnelle actuelle. D'autre part, investiguer les orientations proposées en master, de façon à préparer l'étudiant dans le développement d'une pratique et d'une réflexion personnalisées.

### Contenu :

Analyse et critique des différents systèmes graphiques, ainsi que la recherche d'un langage graphique adéquat, en poursuivant l'exploration entreprise en 1re et 2e bac, des différents champs du graphisme: typographique, d'identité, d'édition, d'information, d'auteur, d'opinion, culturel, institutionnel.

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Apprentissage, individuellement et en sous-groupes, par la pratique et la réflexion critique.

### Bibliographie :

Tout élément susceptible d'alimenter toute référence et toute démarche, touchant de près ou de loin, la création, l'art et la communication dans son ensemble (récits, événements, expositions, spectacles, performances, installations, projections...).

### Mode d'évaluation pratiqué et charte :

L'évaluation s'effectuera sur un mode formatif et sommatif. Chaque réalisation sera présentée et argumentée devant les professeurs d'atelier, en concertation avec les autres cours artistiques (dessin et moyen d'expression/sérigraphie/infographie).

## Communication visuelle et graphique atelier > Communication visuelle et graphique

Professeur : Sion Marie

### Objectifs :

L'atelier en 3e bac vise principalement deux objectifs; D'une part, démontrer devant un jury de professionnels, la capacité de l'étudiant à apporter des solutions créatives et novatrices, face à une problématique communicationnelle actuelle. D'autre part, investiguer les orientations proposées en master, de façon à préparer l'étudiant dans le développement d'une pratique et d'une réflexion personnalisées.

### Contenu :

Analyse et critique des différents systèmes graphiques, ainsi que la recherche d'un langage graphique adéquat, en poursuivant l'exploration entreprise en 1re et 2e bac, des différents champs du graphisme: typographique, d'identité, d'édition, d'information, d'auteur, d'opinion, culturel, institutionnel.

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Apprentissage, individuellement et en sous-groupes, par la pratique et la réflexion critique.

### Bibliographie :

Tout élément susceptible d'alimenter toute référence et toute démarche, touchant de près ou de loin, la création, l'art et la communication dans son ensemble (récits, événements, expositions, spectacles, performances, installations, projections...).

### Mode d'évaluation pratiqué et charte :

L'évaluation s'effectuera sur un mode formatif et sommatif. Chaque réalisation sera présentée et argumentée devant les professeurs d'atelier, en concertation avec les autres cours artistiques (dessin et moyen d'expression/sérigraphie/infographie).