Atelier de l'option
1V100

Responsable UE
Audrey Cordonnier

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Martine Liakhov

Contact
service.etudiants@saint-luc.be
+32 4 341 81 33

Bloc 1 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle
28 crédits • 560 points • 360 heures

Activité.s d'apprentissage

V1601 - Communication visuelle et graphique atelier
22 crédits • 440 points • 240 heures • Pondant Benoît, Cordonnier Audrey

V1602 - Techniques et technologies technologies fondamentales
6 crédits • 120 points • 120 heures • Cordonnier Audrey

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :
• Engager, avec l'aide du professeur, une démarche de recherche sur base de l'analyse du briefing
• Constituer un dossier de recherches en référence à chaque projet
• Engager des choix graphiques en le situant par rapport aux principes de base de la communication visuelle
• Concrétiser un projet graphique (objet simple) en veillant à exploiter une palette d'outils et de techniques variés
• Développer un argumentaire, à son propos, en adaptant son discours à un public de pairs

COHÉRENCE PÉDAGOGIQUE

Le cours de techniques fondamentales s'articule avec les cours d'atelier en BAC 1.

Les étudiants expérimentent différentes techniques et outils à partir des briefings et des thématiques données au cours d'atelier de manière à développer des visuels simplifiés, expressifs, singulier en amont du travail de composition. La plupart des éléments qui seront composés en atelier proviendront de ces expérimentations. C'est donc un cours outils au projet d'atelier.

Les objectifs propres à chaque cours seront donc réunis dans un même projet et ce tout au long de l'année. Il est donc important de maintenir les 2 cours dans une même UE puisque l'évaluation est complémentaire. Les acquis d'apprentissage seront donc combinés pour former une évaluation globale permettant aux étudiants d'atteindre les compétences nécessaires fin de BAC 1.

A ce titre, le cours de techniques fondamentales participera au suivi de jury fin du Q2. Le dossier de recherches du jury (comprenant les essais faits au cours de techniques fondamentales sur la thématique) sera donc pris en compte dans l'évaluation du second quadri pour ce cours.

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant annuelle, une évaluation partielle est organisée lors du premier quadrimestre.

ATELIER DE L'OPTION - PONDÉRATION Q1/Q2

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 de fin d'année. 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 se trouve en annexe du règlement des études.

AUTRE(S) COURS QUE L'ATELIER DE L'OPTION - PONDÉRATION Q1/Q2

La pondération entre les quadrimestres est définie comme suit:
- la note du Q1 compte pour 40%
- la note du Q2 compte pour 60%

L'unité d'enseignement étant composée de plusieurs activités, la note finale correspond à la moyenne arithmétique des résultats obtenus pour chaque cours.

Important, il n'y a pas de seconde session pour cette unité d'enseignement.

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:
C1 C2 C3 C5 C7 de notre référentiel interne.

- Communication visuelle et graphique atelier

Pondant Benoît

Objectifs

Comprendre, développer et interpréter des langages graphiques adaptés aux besoin de la communication visuelle en posant un regard critique sur sa production personnelle ou collective. Présenter et argumenter son travail.

Contenu

Découverte des différents champs de la communication visuelle et graphique. Mise en place d'une méthode de travail créative basée sur la prise de références graphiques et conceptuelles contemporaines ainsi que sur des expérimentations personnelles sur un thème donné. Etude des principes fondamentaux de la communication graphique et visuelle. Utilisation de manière adéquate des outils liés aux champs de la communication visuelle.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours du premier bloc est organisé autour de séquences de travail distinctes et structurées. Ces séquences sont présentées sous forme de modules de formation courant sur des périodes de 2 à 6 semaines.

Ces modules proposent:

• Une recontextualisation des différents objectifs par rapport au champ abordé.
• Un apport théorique illustré d'exemples.
• Un travail de recherche de références graphiques et conceptuelles.
• Des exercices dirigés en classe (*avec prolongation à domicile*).
• Des périodes de recherches de pistes créatives.
• Des périodes d'analyse (collective ou individuelle), de coévaluation ou autoévaluation menant à des pistes de remédiation.
• Un travail de synthèse qui sera sujet à évaluation (indicative et formative dans un premier temps puis sommative dans un second).
• La réalisation d'un dossier présentant les recherches (quantitatives et qualificatives), les pistes de réflexion (exploitées ou non, flexibilité et fluidité) et les références (visuelles et conceptuelles).

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Communication visuelle et graphique atelier

Cordonnier Audrey

Objectifs

La première année de BAC en Communication visuelle et graphique est envisagée comme «une année découverte» dans laquelle l'étudiant va s'initier à différentes pratiques du graphisme. Le cours d'atelier est à la base de l'apprentissage et, à ce titre participe activement à cet éveil graphique.

Les étudiants seront capables de:

Découvrir, comprendre, développer et interpréter des langages graphiques en tenant compte des objectifs d'un projet de communication visuelle tout en posant un regard critique sur sa production personnelle et/ou collective.

Lâcher prise / d'échanger / de partager/ d'expérimenter / de découvrir /de faire / de défaire / de créer / de ressentir / de synthétiser / d'observer / de contraster/ de proposer / de détourner / d'innover / d'être curieux / d'argumenter / de présenter…

Les étudiants seront amenés à:

Expérimenter / imprimer / reproduire / dessiner / coller / découper / superposer / décomposer / composer / plier / animer / narrer / tramer / hiérarchiser / mixer / photographier..... être actifs.

Contenu

- Mise en place d'une méthode de travail créative basée sur la prise de références contemporaines tant graphiques que conceptuelles, ainsi que sur les propres expérimentations de l'étudiant autour du thème abordé.

- Découverte de différentes approches de communication visuelle et graphique.

- Initiation à la conceptualisation.

- Étude des principes fondamentaux de la communication visuelle et graphique.

- Utilisation de manière adéquate des outils
liés aux champs de la communication visuelle.

L'étudiant sera amené à:

*Créer ses propres matières premières (visuels, typographies…) et exploiter, détourner ses recherches manuelles en vue de développer des langages graphiques singuliers.

*Composer avec des images, de la typographie, des formes, des lignes …dans différents formats, sur différents supports selon des objectifs de communication visuelle.

*Se nourrir de références graphiques contemporaines, les détourner pour développer une communication visuelle cohérente et contemporaine singulière.

Méthode d’enseignement et d’apprentissage

Le cours de première année est organisé autour de séquences de travail distinctes et structurées. Ces séquences sont présentées sous forme de modules de formation courant sur des périodes de une à quatre semaines.

Ces modules proposent:

- Une recontextualisation des différents objectifs par rapport au champ du graphisme abordé.

- Un apport théorique.

- Un travail de recherche de références graphiques et conceptuelles.

- Des exercices dirigés en classe (avec prolongation à domicile).

- Des périodes d'analyse (collective ou individuelle) menant à des pistes de remédiation.

- Un travail de synthèse qui sera sujet à évaluation

- La réalisation d'un dossier présentant les recherches (quantitatives et qualitatives), les pistes de réflexion (exploitées ou non) et les références (visuelles et conceptuelles).

Pédagogie inductive par une démarche d’essais et d’erreurs

Pédagogie du projet.

Autoévaluation

Bibliographie

En constante évolution/ présentation régulière d’ouvrages.

Mode d'évaluation pratiqué

L’évaluation de fin Q1 et de fin de Q2 portera sur:

*** Les recherches et expérimentations**

En première année, afin de développer chez
l' étudiant sa capacité à mener une recherche exploratoire afin de développer des pistes de solutions graphiques, les essais et expérimentations prendront une grand place dans l'évaluation finale d'un projet. Si l’étudiant n’est pas présent lors des ateliers ou ne respecte pas les étapes de travail proposées, La partie de l'évaluation portant sur "les recherches de pistes de solutions visuelles et graphiques" sera pénalisée.

*** L’ investissement personnel en classe et à domicile (évolution des projets)**
l’ensemble des expérimentations réalisées en classe et/ou à domicile ainsi que la démarche de travail de chaque étudiant (participation au cours, recherches, investissement de l'étudiant) sera également prise en compte dans l'évaluation finale d'un projet. Un travail régulier à domicile est nécessaire au bon développement des projets de finalité.

*** Les travaux de finalité de l'atelier de graphisme.**

Les modalités concernant la remise et les critères propre à chaque travail seront annoncés dans les briefings distribués à chaque début de projet.
La pondération évaluation d'un projet définitif par rapport à l'investissement et aux recherches sera définie en fonction des difficultés et du délai de réalisation de ce dernier.

Chaque atelier met en place de nouvelles compétences à développer. Les acquis se veulent évolutifs. Sans échanges et suivis réguliers lors des ateliers, les compétences nécessaires à la validation de la BAC 1 ne pourront être acquises. Une présence maximale au cours est donc requise.

Un projet non suivi, même si remis dans les délais, ne sera jamais évalué.

Un projet pourra toutefois être recommencé et ré-évalué à une condition :

La première version du projet doit avoir été remise dans les délais. Il doit avoir été suivi par le professeur lors des heures des ateliers consacrées à l'élaboration de ce projet. Le travail rendu doit être l'aboutissement de recherches et non le résultat d'un exercice de dernière minute.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Techniques et technologies technologies fondamentales

Cordonnier Audrey

Objectifs

La première année de BAC en Communication visuelle et graphique est envisagée comme «une année découverte» dans laquelle l'étudiant va s'initier à différentes pratiques du graphisme. Le cours de techniques fondamentales collabore avec l'atelier et à ce titre participe à cet éveil graphique.

L'apprentissage d'outils et de techniques sera à la base du cours mais pas seulement... les étudiants au travers des outils et moyens d'expression abordés, développeront leur sensibilité, leur curiosité et différents langages graphiques.

le cours est envisagé comme un cours «outils» aux ateliers de l'option. Les expérimentations autour des outils et techniques seront appliquées, voir détournées, dans les projets de l'atelier de l'option. Le cours, au fur et à mesure de l'année, s'articulera et exploitera également les acquis des autres cours (infographie, dessin et moyens d'expression, typographie....)

Les étudiants seront capable de:

Lâcher prise / d' échanger/ de partager/ d'expérimenter / de découvrir /de faire / de défaire / de créer / de ressentir / de synthétiser / d'observer / de contraster/ de proposer / de détourner / d'innover /

Les étudiants seront amener à:

imprimer / reproduire / dessiner / coller / découper / superposer / décomposer / graver/ composer / plier / animer / narrer / tramer / hiérarchiser / mixer / photographier..... être actifs.

Contenu

Au travers d'exercices abordant les notions de schématisation / d'abstraction / d'interprétation graphique / de composition / de typographie expressive, l'étudiant développera divers langages graphiques

* Explorer, détourner, inventer divers outils et techniques. Faire cohabiter les outils de dessin traditionnels (techniques d'impression, dessins,….) avec d'autres techniques et moyens d'expression (numériques, inventés.)…

*Manipuler des images, de la typographie, des dessins...existants ou créés.

*Détourner les supports (papiers, textiles, plastiques, …)

*Explorer le contraste sous toutes ses formes (couleurs / formes / valeurs…), les jeux graphiques, optiques, visuels liés aux mélanges de teintes, de lignes, de formes, de matières...

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Pédagogie inductive par une démarche d'essais et d'erreurs.

Pédagogie du projet.
Analyse par des mises en commun ou lors de suivis personnalisés
Autoévaluation

Bibliographie

En constante évolution, présentation régulière d'ouvrages.

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation de fin Q1 et de fin de Q2 portera sur:

*** Les recherches et expérimentations**

L'atelier de Techniques fondamentales permettra à l' étudiant de développer des pistes de solutions graphiques grâce à l'expérimentation d'outils et de techniques,
les essais, expérimentations et appropriation singulière de ces outils prendront donc une grand place dans l'évaluation finale d'un projet. Chaque atelier proposera la découverte de nouveaux outils et techniques. Si l'étudiant n'est pas présent lors de ces ateliers ou ne participe pas à ces derniers, La partie de l'évaluation portant sur "les recherches de pistes de solutions visuelles et graphiques"
sera pénalisée.

*** L' investissement personnel en classe et à domicile (évolution des projets)**

l'ensemble des expérimentations réalisées en classe et/ou à domicile ainsi que la démarche de travail de chaque étudiant (participation au cours, recherches, investissement de l'étudiant) sera également prise en compte dans l'évaluation finale d'un projet. Un travail régulier à domicile est nécessaire au bon développement des projets de finalité.

*** Les travaux de finalité propre aux ateliers de techniques fondamentales et les projets en lien avec l'atelier de graphisme**

Les modalités concernant la remise et les critères propre à chaque travail seront annoncés dans les briefings distribués à chaque début de projet.
La pondération évaluation d'un projet définitif par rapport à l'investissement et aux recherches sera définie en fonction des difficultés et du délai de réalisation de ce dernier.

Chaque atelier met en place de nouvelles compétences à développer. Les acquis se veulent évolutifs. Sans échanges et suivis réguliers lors des ateliers, les compétences nécessaires à la validation de la BAC 1 ne pourront être acquises. Une présence maximale au cours est donc requise.

Un projet non suivi, même si remis dans les délais, ne sera jamais évalué.

Un projet pourra toutefois être recommencé et ré-évalué à une condition :

La première version du projet doit avoir été remise dans les délais. Il doit avoir été suivi par le professeur lors des heures des ateliers consacrées à l'élaboration de ce projet. Le travail rendu doit être l'aboutissement de recherches et non le résultat d'un exercice de dernière minute.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur