Atelier de la spécialité
4VY50

Responsable UE
Cindy Marchal

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Martine Liakhov

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

Master 1 • Cycle 2 • Niveau 7 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle
14 crédits • 280 points • 120 heures
Corequis : 4V100 Atelier de l'option

Activité.s d'apprentissage

VI450 - Cvg: atelier "design d'identités visuelles"
14 crédits • 280 points • 120 heures • Marchal Cindy

Acquis d'apprentissage

Au terme du cours d'**Atelier en design d'identités**, l'étudiant est capable de :

- Développer le sens de l'écoute active, analyser un contexte, identifier les besoins d'un commanditaire.
- Proposer des solutions cohérentes et novatrices dans une démarche de recherche en identité visuelle.
- Nourrir et confronter son discours avec des intervenants spécialisés, dans une perspective professionnelle.
- Dépasser sa propre liberté créative au bénéfice de lui même ou d'un tiers dans le cadre de la contrainte.
- Communiquer le résultat de ses recherches via différents supports et médias pertinents et adéquats.
- Tendre à l'autonomie - initier la gestion du stress et du temps

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

L'atelier est l'activité fondamentale de la formation. Son évaluation est artistique, cela signifie que la note finale 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 formations de type court (cycle unique), seul le jury artistique de 3ème bachelier est externe. Pour les formations de type long (deux cycles), seul le jury artistique de 2ème master est externe.

Le règlement des jurys artistiques complet est disponible en annexe 2 du règlement des études.

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 C4 C5 C7 C8 de notre référentiel interne.

- Cvg: atelier "design d'identités visuelles"

Marchal Cindy

Objectifs

Au terme de l'atelier, l'étudiant·e sera capable de gérer les différentes phases de développement d'une identité visuelle et d'utiliser les outils qui la compose dans une démarche de recherche artistique :

- **Gestion client** : contact, écoute active, identification des besoins, suivi client, planning…
- **Analyser une demande** : être capable de réagir à un contexte extérieur à soi, enquêter, synthétiser, faire des choix, s'approprier un contexte par la recherche, le questionnement, les outils de stratégie marketing, l'expérimentation…
- **Concevoir un logotype** : dépasser sa liberté créative au bénéfice d'un tiers, proposer différentes pistes singulières et innovantes, prise en compte des remarques, mise au point et validation d'une solution durable et évolutive
- **Développer un système graphique global**, cohérent, mobile, évolutif
- **Présenter et argumenter ses choix**
- **Choisir les applis pertinentes au contexte** et déployer l'identité sur un choix de supports print et web
- **Fournir au client les supports adéquats** : déclinaisons du logo, charte, gabarits…
- **Poursuivre sa recherche identitaire** et la situer dans un contexte global
- **Se questionner sur le rôle des identités visuelles**: qui rendre visible ? A quelles fins, au profit de qui et comment ?
- **Développer et nourrir une culture visuelle** liée à ce champ du design graphique
- **Tendre à l'autonomie** : auto-évaluation et initiation à la gestion du temps et du stress

Contenu

Le contenu de l'atelier traite de thématiques variées (privé, institutionnel, culturel, territorial, activisme, environnemental, social, commercial…) afin d'aborder différentes formes d'identité. Il dépend en partie d'opportunités extérieures : intervenants et/ou demandes externes touchant à la réalité du terrain. Certains projets se déroulent en collaboration avec les autres cours du master (marketing, motion, anthropologie…).

L'identité visuelle se déploie à travers tous les champs du design graphique : on ne fera donc pas exclusivement du logo et du marketing ! Le système graphique se construira sur tous supports promo print et web adapté au contexte du projet (papeterie, affiche, publication, edition, packaging, signalétique, scénographie, site, médias sociaux…).

Master = démarche de Recherche et démarche Artistique. On rentre donc dans une démarche exploratoire afin de proposer du sensible, du sens, du conceptuel.

Le contenu se situe au croisement de la contrainte et de la liberté afin que l'étudiant puisse identifier un espace de jeu et l'explorer. Il aborde également l'expérimentation du compromis en réponse aux exigences du contexte, tout en invitant à la prise de risque.

L'atelier sera enrichi de contenus didactiques : conférence, ouvrage de référence, supports didactiques, études de cas, création d'une bibliothèque de ressources…

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'expérimentation sera le mode de fonctionnement principal de cet atelier : le développement de la créativité au service de l'identité visuelle est abordée de manière concrète. L'étudiant·e sera entraîné à développer ses propres compétences et à éprouver sa démarcation positive dans un contexte commun afin d'en extraire sa différence, d'affiner sa vision et de prendre conscience de sa propre identité au service d'un tiers.

Les aspirations individuelles sont prises en compte afin d'aider l'étudiant à trouver sa place et à se projeter dans l'avenir.

Chaque travail est accompagné d'un briefing favorisant et encourageant l'autonomie visée en Master. Un travail de groupe pourrait être envisagé en fonction du projet à réaliser. Des notions théoriques liées à la méthodologie et à la conception viendront compléter les dispositifs pédagogiques.

Bibliographie

Bibliographie en évolution permanente : https://pin.it/2FuqGJE

Quelques sources de référence :

- Gautier, D., & Roller, F. (2019). *Concevoir une identité visuelle.* Éditions deux-cent-cinq.
- Fesson, J. (2021). *TAGS de l'EPSAA - Grapheine : Conférence Logos Fictions.* En partenariat avec le Théâtre des Quartiers d'Ivry.

Mode d'évaluation pratiqué

Les compétences, critères et pondération seront définis clairement pour chaque travail à rendre. Un suivi individuel et collectif permettra de se situer durant chaque projet. Chaque projet devra être suivi en classe et les recherches seront structurées et disponibles sur demande, elles feront partie de l'évaluation. Pas de seconde session possible en atelier.

Au Q1 : 2 à 3 projets (évaluation continue cloturée par un jury interne en janvier)

Au Q2 : jury de juin + éventuellement 1 projet en début de quadri

Évaluation artistique : la note finale est constituée pour 50% d'une note d'année et pour 50% de la note du jury artistique interne de fin d'année (juin). La note d'année est déterminée par l'enseignant titulaire, elle est constituée pour 25% des résultats du Q1 et pour 25% des résultats du Q2.

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