

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB117 Dessin 2			
Code	ARPB1B17P117	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Véronique PRZYBYSZEWSKI (veronique.przybyszewski@helha.be) Merry VIERSAC (merry.viersac@helha.be)		
Coefficient de pondération	60		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement vise à sensibiliser l'étudiant au dessin, par une éducation de l'oeil et l'apprentissage de différentes techniques graphiques adaptées au publicitaire.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**
 - Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit
 - 1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- Compétence 3 **Compétences spécifiques**
 - Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession
 - 3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'unité d'enseignement, il est attendu que l'étudiant démontre sa capacité à :

- Restituer la perspective et le volume
- Donner du volume par le jeu des ombres et des lumières
- Acquérir et développer son esprit critique, par la comparaison de sa retranscription des modèles
- Développer sa sensibilité et son sens esthétique par la maîtrise de diverses techniques
- Montrer son sens de l'esthétisme
- D'être rapide, percutant, simple mais toujours compréhensible dans la traduction d'une idée.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun
Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB1B17P117A Dessin 2 48 h / 4 C
ARPB1B17P117B Layout 2 24 h / 2 C

Les descriptions détaillées des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

4. Modalités d'évaluation

Les 60 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB1B17P117A	Dessin 2	40
ARPB1B17P117B	Layout 2	20

Les formes d'évaluation et les dispositions complémentaires particulières des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

Dispositions complémentaires relatives à l'UE

La présence au cours est obligatoire.

En cas de note inférieure à 8/20 dans une activité d'apprentissage, cette note devient la note de l'UE

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2019-2020).

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Dessin 2			
Code	2_ARPB1B17P117A	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Véronique PRZYBYSZEWSKI (veronique.przybyszewski@helha.be)		
Coefficient de pondération	40		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Le cours de dessin est basé avant tout sur le dessin d'observation combinant à la fois le dessin d'analyse, le dessin de structure et le dessin de valeurs. Les trois se confondant souvent dans la pratique.

Le dessin d'analyse pour la connaissance du sujet (division du sujet en formes simples, évaluation de ses proportions relatives, capture de l'inflexion de ses contours)

le dessin de structure qui pénètre à l'intérieur des formes dans l'intention de percevoir l'espace occupé par le sujet. Pour préciser non seulement ce que l'on voit mais aussi ce qui n'est pas vu! Rétablissant en transparence les articulations des masses observées.

Le dessin de valeurs qui enseigne au dessinateur la réception et la diffusion de la lumière.

La définition des sujets s'estompe au profit de la suggestion des masses.

Cours qui permet d'aiguiser le sens de l'observation

Objectifs / Acquis d'apprentissage

Objectifs

- Éduquer le regard.
- Savoir traduire en graphisme et dessin les perspectives visuelles.
- Apprendre à saisir les justes proportions d'un modèle, ses lignes directrices, son mouvement d'ensemble.
- Percevoir les raccourcis, les jeux d'ombre et de lumière pour restituer le volume.
- Apprendre à composer, à concevoir une mise en scène - objets + ombres + lumière.
- Développer par la comparaison (modèle/croquis) son esprit critique.
- Développer par l'apprentissage de diverses techniques graphiques sa sensibilité et son sens esthétique.

Compétences visées

L'étudiant sera capable de:

- d'utiliser la perspective frontale et oblique pour transcrire objets ou personnages mis à sa disposition dans un espace donné ; de donner du volume par le jeu des ombres et des lumières, et par comparaison avec les modèles d'acquérir et développer son esprit critique. 1E
- développer sa sensibilité et son sens esthétique par la maîtrise de diverses techniques de croquis

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Education de l'oeil par le travail avec les espaces négatifs, la ligne de contour pur.

Prise de mesures et utilisation de repères, lignes d'aplomb et de niveaux pour structurer tant le personnage que les objets dans l'espace.

Etude du personnage dans différentes attitudes.
Etude des quadrilatères et de cercles en perspective frontale et oblique.
Etude de la lumière et des ombres.
Etude de détails anatomiques (le visage, la main, le pied). Compréhension et élaboration de la construction de la tête.

Activités prévues :

Exercices pratiques et variés réalisés en classe.
Techniques crayon, bic, marqueur, craies, fusain, ...

Démarches d'apprentissage

Exercices dirigés. Variés!

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Ouvrages de référence

cf les livres dans DESSIN1

Supports

Photocopies, dessins, schémas au tableau.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Cours à évaluation continue.

Le travail journalier de février à mai compte pour 60% des points.

Première estimation après 6 semaines de cours.

Un atelier en janvier constituera les 40% restant des points du cours. Seule cette cote pourra être "rejouée" lors d'une deuxième session.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Évc	60		
Période d'évaluation			Exp	40		

Évc = Évaluation continue, Exp = Examen pratique

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 40

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2019-2020).

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53

Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Layout 2			
Code	2_ARPB1B17P117B	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Merry VIERSAC (merry.viersac@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Le dessin est un moyen efficace pour exprimer un idée, permet de communiquer de faire comprendre une idée, un concept de publicité. Un moyen d'expression utile et nécessaire dans le milieu professionnel : pour présenter un concept, une idée, un dessin vaut mieux que des mots.

· Pas besoin de grandes compétences ou de maîtrise graphique. L'objectif de cet apprentissage est de permettre d'esquisser rapidement des croquis efficaces dans un temps imparti allant de 10 secondes à 5 minute

Objectifs / Acquis d'apprentissage

À l'issue du cours, les étudiants :

- Auront acquis une connaissance de principes de dessin rough grâce à des exercices pratiques en temps imposés.
- Auront acquis les bases du dessin de mouvement grâce à des exercices d'anatomie et de morphologie détaillée des extrémités, des exercices d'acquisition du dessin dans l'espace :
 - o Les proportions
 - o Les raccourcis pour tout dessiner rapidement
 - o Les angles de vue (plongée, contre plongée et normale)
 - o Les axes de vue (face, côté et profil)
 - o L'équilibre de composition, de placement sur la feuille,
- Seront capables de dessiner de mémoire, de réaliser des dessins de mémoire, de positionner leur dessin dans l'espace de la feuille, de respecter les proportions des différents éléments dessinés, et selon différents angles.
- Seront capables de dessiner tous les jours naturellement et rapidement.
- Seront capable de, grâce à une méthodologie de dessin rough, de réaliser un dessin clair et lisible, dans la rapidité, pour s'exprimer et exposer une idée de conception pour un projet (conception d'affiches, de mise page, etc.)
- Auront acquis une connaissance de principes de la narration par l'image.
- Auront acquis une connaissance de base des codes graphique et du langage du storyboard.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Technique de dessin rapide et d'expression graphique

- Méthodes et principes de création, avec une idée de mise en page
- Raconter une idée, un concept, une histoire autour d'un produit avec des dessins sommaires, clairs et lisibles

Démarches d'apprentissage

Sont abordés des méthodes de dessin à partir de formes géométriques basiques et en volume pour appréhender la vue avec une perspective légère et facile :

- phases de dessin de formes géométriques plates pour apprécier la souplesse et la rapidité du geste (dessiner avec légèreté),
 - phases de dessin de formes géométriques en volume pour toujours apprécier la souplesse et la rapidité du geste (dessiner avec légèreté) et le dessin en volume dans l'espace,
 - l'étudiant doit réaliser un grand nombre de dessin rough dans des temps courts et imposés,
 - des fiches de cours détaillés et méthodiques accompagnent les exercices toute l'année
 - l'étudiant doit réaliser de mémoire puis avec l'imagination lors d'exercices divers :
1. Regarder le modèle proposé plusieurs minutes puis dessiner de mémoire.
 2. Dessiner avec l'imagination à partir des méthodes étudiées et dans un temps imposé, le sujet demandé.
 3. Travail interdisciplinaire (possible) : simulation d'un brief professionnel, durant lequel les étudiants devront réaliser plusieurs rough de qualité.

Chaque séance de cours représentera un à deux voire trois objectifs à atteindre, dans le cycle d'apprentissage :

1. La prise en main du crayon pour avoir et pratiquer un dessin rapide
2. Le dessin pour l'apprentissage des formes géométriques fondamentales pour le dessin rough
3. Le dessin d'objets courants et divers
4. Le dessin de mobiliers divers
5. Le dessin de bâtiments, d'une manière globale, sans emprunter une démarche de dessin
6. Le dessin de personnages
7. Le dessin d'animaux familiers
8. Le dessin de véhicules courants
9. Le dessin d'éléments de décors extérieurs

Dispositifs d'aide à la réussite

- Exercices répétitifs de techniques graphiques avec des méthodes et des principes simples suivis d'un accompagnement personnalisé,
- Exercices individuels et collectifs d'apprentissage.

Ouvrages de référence

Néant

Supports

syllabus

4. Modalités d'évaluation

Principe

- Rendus et évaluations : une évaluation des apprentissages, avec un temps imposé,
- Rendus et évaluations interdisciplinaires (1 ou 2 à voir...) avec un temps imposé.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60		
Période d'évaluation			Exp	40	Exp	40

Evc = Évaluation continue, Exp = Examen pratique

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 20

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2019-2020).