

# Bachelier en Publicité option : médias contemporains

<b>HELHa Campus Mons</b> 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : <a href="mailto:pub.mons@helha.be">pub.mons@helha.be</a>

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB209 Dessin 3			
Code	ARPB2B09P209	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Véronique PRZYBYSZEWSKI</b> ( <a href="mailto:veronique.przybyszewski@helha.be">veronique.przybyszewski@helha.be</a> ) Merry VIERSAC ( <a href="mailto:merry.viersac@helha.be">merry.viersac@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération		40	
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 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**
  - Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques
  - 2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
  - 2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique
- Compétence 3 **Compétences spécifiques**
  - Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession
  - 3.1.1 Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
  - 3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée

### Acquis d'apprentissage visés

A l'issue du cours, l'étudiant sera capable :

- d'identifier les éléments importants à mettre en valeur sans se perdre dans les détails inutiles.
- de simplifier judicieusement et de manière explicite les éléments proposés.
- d'analyser les valeurs d'ombres et de lumières pour traduire le volume d'objets divers, de personnages ... dans un temps donné.
- de restituer graphiquement la réalité avec sensibilité et personnalité.
- d'acquérir une rapidité d'exécution.
- de s'adapter aux formats proposés.

### 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) :

ARPB2B09P209A	Dessin 1	24 h / 2 C
ARPB2B09P209B	Layout 1	24 h / 2 C

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

### 4. Modalités d'évaluation

Les 40 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB2B09P209A	Dessin 1	20
ARPB2B09P209B	Layout 1	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**

En cas de deuxième session, la note du travail journalier reste acquise. Seule la note réservée pour l'atelier est concernée.

La présence au cours est obligatoire.

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 2021-2022).

## 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](mailto:pub.mons@helha.be)

### 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Dessin 1			
Code	2_ARPB2B09P209A	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	<b>Véronique PRZYBYSZEWSKI</b> ( <a href="mailto:veronique.przybyszewski@helha.be">veronique.przybyszewski@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération		20	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

### 2. Présentation

#### Introduction

Cette unité d'enseignement vise à sensibiliser l'étudiant au dessin, à acquérir les bases techniques du graphisme par une éducation de l'oeil et l'apprentissage de différentes habilités graphiques adaptées à des créations originales, dans le respect des consignes réalistes et propres au monde publicitaire.

#### Objectifs / Acquis d'apprentissage

- Analyse des pratiques artistiques et graphiques, et leurs usages
- Acquérir les bases techniques du graphisme
- Comprendre et appliquer la perspective, l'ombrage et la lumière
- Composer et cadrer une oeuvre graphique
- Restituer graphiquement la réalité avec sa sensibilité et personnalité
- Traduire graphiquement un concept, une idée, un projet inexistant
- Concevoir des créations graphiques dans le respect des contraintes de temps et/ou de support
- Argumenter et évaluer la pertinence de ces réalisations

### 3. Description des activités d'apprentissage

#### Contenu

- Durant le cours, nous allons voir les différentes techniques de dessin à travers de projets créatifs réalistes et de plus en plus complexe.
- Nous allons apprendre à connaître et à tenir compte de l'application de la création sur un média choisi.
- Tenir compte des proportions et des volumes pour retranscrire la réalité
- Interpréter la réalité pour la retranscrire dans son style
- Créer un visuel équilibré et décodable (via l'application des tiers, de l'ombrage et de la perspective,...)
- Nous allons retourner sur un projet finalisé pour en faire une version amélioré appliquant les acquis du cours.
- Nous évaluerons ensemble leur points forts et leurs points faibles pour appliquer un suivi via des exercices plus personnalisés

#### Démarches d'apprentissage

- Atelier - exercices pratiques et variés utilisant les techniques directes (crayon, bic, feutre, marqueur,...)
- Observation et études de sujets réel ou sur photo
- Critique collective et auto-critique
- Créations croisées avec d'autres unités de cours

## Dispositifs d'aide à la réussite

- Sessions de remédiation
- Accompagnement personnalisé
- Réévaluation sur base d'un exercice à renouveler selon les acquis en remédiation

## Sources et références

Apprendre à dessiner - Peter Grey

16 Erreurs de débutants et comment les régler - Les carnets de Scendre - Scendre

Benjamin Cerbai - Youtube

L'art Invisible - Scott Mccloud

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

PDF de référence et vidéos disponibles sur connectED

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

L'évaluation se fera uniquement sur base des travaux remis en fin de cours et réalisés en classe. L'étudiant a la possibilité en session de remédiation d'améliorer son évaluation en bénéficiant de conseil et d'un accompagnement personnalisé.

### 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

En cas de deuxième session, la note du travail journalier reste acquise. Les sessions de remédiions permettent à l'étudiant une réévaluation de celle-ci en cas de nécessité (un travail journalier non-satisfaisant ou une compétence non-acquise).

La présence au cours est obligatoire.

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 2021-2022).

## 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](mailto:pub.mons@helha.be)

### 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Layout 1			
Code	2_ARPB2B09P209B	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Merry VIERSAC ( <a href="mailto:merry.viersac@helha.be">merry.viersac@helha.be</a> )		
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 minutes.

#### 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 détaillées 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
10. Les fondamentaux de la grammaire et de la narration en images (narration cinématographique) (Année 2)
11. Les fondamentaux et les clés de la création d'un storyboard (Année 2)

## 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.

## Sources et références

Néant

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

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 2021-2022).