

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

PB116 Dessin 1			
Code	ARPB1B16P116	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Véronique PRZYBYSZEWSKI (veronique.przybyszewski@helha.be) Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@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 2 Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués

Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques

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

3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget

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
- Aiguiser son sens de l'observation.
- Acquérir et développer son esprit critique, par la comparaison de sa retranscription des modèles au plus proche des proportions de base
- 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) :

ARPB1B16P116A	Dessin 1	48 h / 4 C
ARPB1B16P116B	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 60 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB1B16P116A	Dessin 1	40
ARPB1B16P116B	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

Le cours de Dessin1 est donné par deux professeurs: Przybyszewski V.et Viersac M.

Mme Przybyszewski assure le cours de dessin d'observation directe (perspective linéaire) et MR Viersac assure le cours de dessin/rouge basé sur la perspective cavalière.

L'évaluation du cours de Dessin 1 se fera sur la moyenne des deux cours.

5. Cohérence pédagogique

Les étudiants sont sensibilisés à la fois à l'image, sa construction, sa réalisation graphique à main levée . Mais également via l'ordinateur en layout pour une conception et une réalisation numérique, avec intégration de textes.

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 66 du règlement général des études 2023-2024).

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 1			
Code	2_ARPB1B16P116A	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
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 vise à éduquer le regard de l'étudiant, qu'il puisse traduire en graphisme les perspectives visuelles, qu'il puisse saisir les justes proportions d'un modèle (personnage, animal, objets espace,...), ses lignes directrices, son mouvement d'ensemble, qu'il puisse percevoir les raccourcis, les jeux d'ombre et de lumière dans la restitution du volume, dans ses créations, dans ses retouches d'images.

Le cours vise à aiguiser le regard de l'étudiant, développer ses capacités d'analyse et de synthèse.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

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.

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
 Etudes de quadrilatères et de cercles en perspective frontale et oblique
 Etude de la lumière et des ombres
 Etude de détails anatomiques (visage, main, pied)
 Compréhension et élaboration de la construction de la tête

Démarches d'apprentissage

Atelier avec des exercices pratiques utilisant différentes techniques graphiques et variant les temps d'exposition pour répondre à différents objectifs.

Aide de tutoriels sur Youtube.

Dispositifs d'aide à la réussite

A l'entame de l'année, tous les étudiants réaliseront un dessin « test » (A).

Après six semaines, l'étudiant reçoit une première estimation sur le travail réalisé jusque-là.

Evaluation formative, à titre indicatif, en vue d'être améliorée par l'implication de l'étudiant, son application au cours. Des critiques par rapport aux objectifs fixés lors des séances seront faites au cours régulièrement.

Critique collective et individuelle.

Le dessin "test" sera redessiné au bout des 12 semaines de cours du Q1, offrant un instantané (B) de l'évolution de l'étudiant. Il clôturera le Travail journalier du Q1.

Ces dessins devront figurer à la suite l'un de l'autre, dans leur farde.

Au terme des 12 premières semaines, l'étudiant remettra une farde reprenant au min.14 travaux et les « test »(A et B)

Des tutorats, de la remédiation seront organisés au plus tard après les évaluations de novembre.

Sources et références

Bammes, G. (1991). L'étude du corps humain. Paris :Dessain et Tolra

Bodson, B. (1991). Les clés du dessin. Ulisséditions.

Dessain et Tolra. (1985). Dessiner les personnages. Paris : Bru.

Ducourant, B. (1989). L'art du dessin enseigné par les maîtres. Paris : Bordas. Edwards, B. (2004). Dessiner grâce au cerveau droit. Pierre Mardaga

Martin, J. (2003). L'art du croquis. Maxi-Livres.

Metzger, P. (1988). La perspective sans peine. Evergreen.

Parramon, JM. (2000). Comment dessiner en perspective. Dessin et Tolra. Parrens, L. (1993). Traité de perspective d'aspect.Eyrolles

Stanton, J. (1999). L'art du monde vivant. Coll. Techniques de l'art. Suffudt, M. (1990). Les secrets du croquis. Fleurus Idées

Supports en ligne

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

Livres et manuels.

Tutos.

Matériel didactique.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation se fera uniquement sur base des travaux réalisés en classe.

La présence au cours est obligatoire.

En cas de seconde session, la note du travail journalier reste acquise. Seule la note de l'atelier est remise en jeu.

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 40

Dispositions complémentaires

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant retardataire sera envoyé à la Direction.

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 66 du règlement général des études 2023-2024).

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 1			
Code	2_ARPB1B16P116B	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be)		
Coefficient de pondération		20	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique du baccalauréat en Publicité. Elle vise à acquérir la maîtrise des principales techniques de mise en page de projets simple et du dessin vectoriel avec les logiciels Figma et Illustrator (de la CreativeSuite Adobe) afin de l'utiliser à bon escient dans la réalisation de créations graphiques, d'illustrations ou de mise en page destinées tant au pré-presse qu'au web.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

À l'issue du cours, l'étudiant(e) sera capable de :

- réaliser une présentation de projet pour exprimer ses idées créatives à travers des textes et des images
- Gérer son temps de travail
- Acquérir un esprit d'initiative
- Développer son sens critique et son auto-critique par rapport aux visuels réalisés
- Maîtriser des logiciels professionnels d'UX, d'UI et de dessin vectoriel

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Exercices portant sur quatre valeurs fondamentales :

- La simplicité
- L'observation
- La rapidité
- L'efficacité

Démarches d'apprentissage

- En fonction d'éventuelles nouvelles mesures liées au Covid, la démarche d'apprentissage pourrait être amenée à changer en cours d'année. Actuellement, il est prévu que le cours se donne en présentiel.
- La méthode est expositive, interrogative et active : explications en classe, applications de la théorie par des exercices pratiques et réalisation de créations personnelles en évaluation continue

Dispositifs d'aide à la réussite

- Organisation de tutorat à la demande des étudiants.
- Evaluation continue, conseils et soutien personnels lors des exercices réalisés en classe.

Sources et références

Nombreux supports en ligne

Supports en ligne

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

Ressources :

Bibliographiques :

- Adobe Creative Team - "Adobe Illustrator Classroom in a Book" - Editions Adobe Press
- Pierre Labbe - Illustrator CS - Editions Eni Eds
- Pierre Strapelias - Apprendre Illustrator : les fondamentaux" - Editions Elephorm
- Sylvie Lesas - "Illustrator, le guide complet" - Editions Micro Application
- Etc.

Internétiques :

- Nombreux sites internet (précisés durant l'année)

Supports :

- Labos informatiques équipés : rétroprojecteur, connexions WiFi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (CreativeSuite, navigateurs, etc)
- Syllabus (PDF)
- Fiches techniques (PDF), boîte à outils en ligne, etc

4. Modalités d'évaluation

Principe

Il s'agit d'un cours à évaluation continue :

- Les exercices sont travaillés en classe et évalués au fur et à mesure de leur réalisation jusqu'à la remise d'un document final qui est noté, l'ensemble de ces travaux représentent 60% de la moyenne finale de l'UE.
- Un travail de synthèse est demandé en fin de session et évalué à raison de 40% du total des points.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

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

Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour toute activité d'apprentissage, un travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance.
- Les travaux non présentés au cours pour évaluation continue ne seront plus commentés après la remise.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

- En raison de circonstances particulières, certains cours pourraient être donnés en distanciel.

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 66 du règlement général des études 2023-2024).