

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

PB221 Typographie 4			
Code	ARPB2B21P221	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Isabelle HUBINON (isabelle.hubinon@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

- Etude et analyse des besoins d'une "entreprise": étude du marché et de la concurrence, mise en place d'un cahier des charges qui va permettre la création d'une identité visuelle et de son adaptation pour la création d'une charte graphique.
- Mettre en place une réflexion pertinente pour justifier la démarche créative.

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

1.1.2 Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept

1.1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit

1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique

1.1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente

Sous Compétence 1.2 S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier

1.2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel

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

2.1.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle

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

3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...

Sous Compétence 3.2 Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la publicité

Acquis d'apprentissage visés

L'étudiant devra être capable de

- Développer une vision globale de sa créativité avec une perception d'unité graphique et publicitaire.
- Mettre en place un dossier de travail et un moodboard complet pour développer la créativité.
- Dégager une vision pertinente de la place de l'identité visuelle dans le design graphique actuel.
- Développer son travail créatif et de passer au stade de production.
- D'argumenter, de défendre et de présenter son travail dans les règles de l'art.

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) :

ARPB2B21P221A Typographie 4

24 h / 2 C

Contenu

- Analyse des besoins d'une entreprise en vue de la création d'une identité visuelle et du développement de ses déclinaisons pour une charte graphique.
- Mise en place d'un dossier complet:
 1. Création d'un logo en fonction des valeurs de l'entreprise
 2. Processus de création
 3. Développement d'une identité visuelle cohérente
 4. Argumentation
 5. Développement et création d'une charte graphique.

Démarches d'apprentissage

- La partie théorique du cours va servir à mettre en place un processus de réflexion sur la stratégie créative.
- La recherche sera focalisée essentiellement sur l'étude graphique.
- Acquérir une vision large de l'identité visuelle et du design graphique actuel.
- Développer une réflexion stratégique pertinente sur base d'études et de conclusions sur le sujet.

Dispositifs d'aide à la réussite

Guidance du travail créatif à chaque cours.

Sources et références

- Diverses sources internet (modèles, tendances graphiques, studios et agences de design ...)
- Références bibliographiques:
 - 100 principes fondamentaux de l'identité visuelle des marques, K. Budelmann.
 - La création de logos, B. Gardner. Logos et identité visuelle - principes fondamentaux, M. Healey.
 - Typo l'essentiel, T. Seddon. Typographie, Ambrose & Haris.
 - Le graphisme en textes, Armstrong.
 - Guide pratique de choix typographique, Rault.
 - Logos et identité visuelle, Healey.
 - Mises en page(s), etc. Gautier.
 - Comprendre la typographie, Lupton.

Supports en ligne

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

PDF et vidéos disponibles sur connectED

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation d'un exercice se fait progressivement, à chaque cours l'étudiant reçoit une guidance et des remarques sur son travail créatif.

Le travail pour l'examen est réalisé en autonomie.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Trv = Travaux

Dispositions complémentaires

- Le cours peut être donné en distanciel de façon asynchrone (la matière est à disposition par le biais de PDF ou de vidéos explicatives). Les supervisions peuvent se faire en distanciel (via teams) ou en présentiel sur RDV selon des modalités qui seront présentes sur ConnectED en temps voulu.
- Le non-respect des consignes du briefing sanctionnera l'étudiant.e d'un zéro à la note du travail.
- Un retard dans la remise d'un travail sera sanctionné d'un zéro à la note du travail.
- Un CM ou un justificatif officiel va permettre de différer la remise d'un travail pratique avec les directives de l'enseignant.

L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour cette activité d'apprentissage.

Tout travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance."

L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :

- L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
- Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
- Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
- Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

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).