

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			
Ancien Code	ARPB1B16P116	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1160		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be) Merry VIER SAC (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 vise à développer l'observation et la représentation graphique par des techniques de dessin traditionnel (croquis, ombrage, perspective) et à initier les étudiants aux outils numériques. Figma sera utilisé pour la création de projets interactifs, tandis qu'Adobe Illustrator servira à l'apprentissage du dessin vectoriel. L'objectif est de combiner créativité et compétences techniques pour réaliser des projets visuels alliant dessin manuel et design numérique.

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 dans ses dessins.
- Donner du volume par le jeu des ombres et des lumières.
- Aiguiser son sens de l'observation pour mieux percevoir les formes et proportions.
- Acquérir et développer un esprit critique en comparant ses réalisations aux modèles et en respectant les proportions de base.
- Développer sa sensibilité et son sens esthétique à travers la maîtrise de diverses techniques graphiques.
- Montrer son sens de l'esthétisme en alliant technique et créativité dans ses productions.
- Traduire rapidement et clairement une idée de manière percutante et compréhensible.
- Utiliser Figma pour créer des projets visuels interactifs, en intégrant des principes de composition et de

design d'interface.

- Maîtriser les bases du dessin vectoriel sur Adobe Illustrator, en créant des illustrations précises et évolutives.

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

L'unité d'enseignement combine des séances pratiques de dessin traditionnel et des ateliers numériques sur Figma et Adobe Illustrator. Les étudiants alterneront entre des exercices d'observation, des travaux créatifs sur papier, et des projets numériques, afin d'acquérir une maîtrise équilibrée des deux domaines.

5. Cohérence pédagogique

Les activités d'apprentissage de cette unité sont cohérentes car elles allient les compétences du dessin traditionnel et du design numérique. Le dessin manuel (croquis, perspective, ombrage) développe l'observation et la représentation graphique, servant de base pour l'utilisation des outils numériques, tels que Figma et Adobe Illustrator. Ces outils permettent de transposer et enrichir les connaissances acquises en dessin dans un environnement digital.

L'unité favorise ainsi une approche intégrée, où les étudiants passent du croquis à la réalisation de projets numériques, renforçant leur créativité, esprit critique et sens esthétique. Le projet final combine ces compétences, justifiant le regroupement des activités au sein d'une seule UE, garantissant progression et complémentarité entre les deux approches.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).

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			
Ancien Code	2_ARPB1B16P116A	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1161		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Merry VIER SAC (merry.viersac@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 67 du règlement général des études 2025-2026).

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			
Ancien Code	2_ARPB1B16P116B	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1162		
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 activité d'apprentissage a pour objectif d'initier les étudiants à la conception de projets interactifs avec Figma et à l'apprentissage des bases du dessin vectoriel sur Adobe Illustrator. Dans un premier temps, les étudiants découvriront Figma, un outil collaboratif de design d'interface, en apprenant à créer des maquettes interactives et des prototypes fonctionnels. Ils seront amenés à intégrer des notions de composition, de hiérarchisation de l'information et d'expérience utilisateur.

Ensuite, une introduction à Adobe Illustrator leur permettra de maîtriser les concepts du dessin vectoriel, tels que la création de formes, l'utilisation des calques et l'exportation de visuels pour différents supports. Ces compétences leur offriront une première approche des outils professionnels utilisés dans le design graphique et interactif.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

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

- Créer des maquettes interactives et des prototypes fonctionnels sur Figma.
- Utiliser les outils de base de Figma pour concevoir des interfaces intuitives et esthétiques.
- Comprendre les principes de l'expérience utilisateur (UX) et les appliquer dans des projets interactifs.
- Maîtriser les fondamentaux du dessin vectoriel avec Adobe Illustrator.
- Créer et manipuler des formes vectorielles simples et complexes.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Cette activité d'apprentissage combine une approche pratique et théorique pour initier les étudiants à deux outils majeurs du design graphique : Figma et Adobe Illustrator. Les étudiants débiteront par une exploration de Figma, où ils apprendront à concevoir des interfaces interactives, à créer des prototypes et à comprendre les principes de base de l'expérience utilisateur (UX). Ils travailleront sur des projets collaboratifs, mettant en pratique la gestion de la hiérarchie visuelle, l'interaction et la navigation.

Dans la seconde partie, l'initiation à Adobe Illustrator leur permettra de découvrir le dessin vectoriel, un outil essentiel pour la création de logos, d'illustrations et d'autres visuels évolutifs. Les étudiants apprendront à manipuler des formes géométriques, utiliser les calques, gérer les couleurs et exporter des visuels adaptés aux différents supports (impression, Web, etc.). Ces deux volets, interactif et graphique, visent à fournir une base solide pour la présentation de projets visuels professionnels.

Démarches d'apprentissage

- **Exploration et découverte :**
Les étudiants commenceront par une introduction aux outils Figma et Adobe Illustrator. Ils exploreront les fonctionnalités de base à travers des démonstrations guidées et des tutoriels, ce qui leur permettra de se familiariser avec l'interface et les outils disponibles.
- **Exercices pratiques :**
Pour Figma, les étudiants réaliseront des exercices de création de maquettes interactives et de prototypes. Ils travailleront sur des projets de design d'interface, en mettant en pratique les principes de l'expérience utilisateur et en utilisant les fonctionnalités collaboratives de l'outil.
Pour Illustrator, des exercices de dessin vectoriel seront proposés, incluant la création de formes, l'application des calques et la manipulation des couleurs. Les étudiants apprendront à créer des illustrations et des visuels en utilisant des techniques spécifiques au dessin vectoriel.
- **Projets appliqués :**
Les étudiants appliqueront leurs compétences acquises en développant un projet intégratif. Pour Figma, ils concevront un prototype interactif complet en suivant un brief spécifique. Pour Illustrator, ils créeront une illustration vectorielle, telle qu'un logo ou une affiche, en intégrant les techniques apprises.
- **Critique et Feedback :**
Les projets seront présentés en classe pour une critique constructive. Les étudiants recevront des retours sur leur travail, ce qui leur permettra d'affiner leurs compétences et de développer une approche critique de leur propre processus créatif.
- **Réflexion et révision :**
Suite aux retours reçus, les étudiants auront l'occasion de réviser et d'améliorer leurs projets. Cette étape les aidera à consolider leur compréhension des outils et des principes de design et à préparer des versions finales plus abouties.

Dispositifs d'aide à la réussite

- **Supports pédagogiques :**
Tutoriels et guides : fourniture de tutoriels vidéo et de guides écrits (syllabus) détaillant les fonctionnalités de Figma et Adobe Illustrator.
Exemples et modèles : Mise à disposition d'exemples de projets réussis pour illustrer les bonnes pratiques et inspirer les étudiants.
Feedback et évaluation formative :
Critiques intermédiaires : organisation de séances de critique en cours de projet pour fournir un retour constructif et orienter les étudiants dans la direction appropriée.
Évaluations formatives : évaluations régulières des progrès des étudiants permettant de mesurer leur compréhension et leur application des compétences acquises.
Ressources en ligne :
Accès à des forums et communautés : Encouragement à rejoindre des forums en ligne et des communautés dédiées à Figma et Illustrator pour obtenir des conseils et partager des expériences avec d'autres utilisateurs.
Bibliothèque de ressources : Accès à une bibliothèque en ligne de ressources supplémentaires, telles que des articles, des livres et des études de cas en design graphique.
Soutien technique :
Assistance technique : Aide pour résoudre les problèmes techniques rencontrés lors de l'utilisation des logiciels, y compris le dépannage des erreurs et l'optimisation des configurations.

Sources et références

Pour Figma :

- Site officiel de Figma : Figma Learning Resources (offre des tutoriels, des guides et des études de cas pour débutants et utilisateurs avancés)
- Figma Community (Accès à des modèles, des plug-ins et des projets partagés par la communauté Figma)
- Livre : Design Systems par Alla Kholmatova (livre est utile pour comprendre comment structurer des projets interactifs dans Figma).
- Formation en ligne : Figma Fundamentals (Coursera), Figma for Beginners (Udemy)

Pour Adobe Illustrator :

- Site officiel d'Adobe Illustrator : Adobe Illustrator Learn & Support (Tutoriels et guides détaillés pour maîtriser Illustrator)

- Livre : Adobe Illustrator Classroom in a Book par Adobe Creative Team (un manuel complet pour apprendre Illustrator avec des exercices pratiques)
- Formation en ligne : Adobe Illustrator CC – Essentials Training (Udemy), Adobe Illustrator for Beginners (LinkedIn Learning)

Ressources générales sur le design graphique :

- Livre : The Elements of Graphic Design par Alex W. White (un ouvrage fondamental sur les principes du design graphique, utile pour les étudiants souhaitant approfondir leur compréhension du design visuel)
- Site Web : Smashing Magazine (articles et ressources sur le design graphique, UX/UI et les outils numériques)
- Blog : Creative Bloq (conseils, critiques et tutoriels sur les outils de design et les tendances du secteur)

Supports en ligne

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

- Labos informatiques équipés : rétroprojecteur, connexions Wi-Fi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (Creative Suite, 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.
- Les modalités d'évaluation du Q2 sont identiques aux modalités du Q3 (Travail de synthèse : 40%)
- 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 67 du règlement général des études 2025-2026).