

## FICHE ECTS MASTER2.

<b>Code ECTS :</b>	(A=Artistique-G=Généraux-T=Technologie) A
--------------------	---

<b>Crédits ECTS :</b>	30
-----------------------	----

<b>Enseignant responsable de l'UF :</b>	Nom de l'enseignant Vincent Taforeau
---	--------------------------------------

<b>Libellé du cours</b>	Communication visuelle et graphique /Atelier
-------------------------	--

<b>Libellé du cours (anglais) :</b>	
-------------------------------------	--

--	--

## VERSION FRANÇAISE

## VERSION ANGLAISE

**Objectif de l'enseignement<sup>1</sup> (max 1000 caract.):****Objectives (max 1000 charact.) :**

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts)

- **La pratique de la communication visuelle et graphique ainsi que la plus-value qu'elle apporte.**
- **La distinction entre les thèmes de représentation graphique liés à la communication visuelle et graphique.**
- **Le design et le design graphique.**

L'étudiant devra être capable de :

- **Planifier une recherche, du concept de départ à sa concrétisation en intégrant note d'intention et cahier de charges de projet via des outils de gestion de projets.**
- **Etre capable de formaliser et de développer une communication graphique et visuelle, en y intégrant du sens, des valeurs identitaires propres aux sujets traités.**
- **Etre capable de réaliser un projet, une création, "prêts à l'emploi", de la mettre en situation dans le milieu (présentation visuel), de la défendre oralement et textuellement.**
- **Etre capable d'analyser et d'identifier différents besoins en terme de communication visuelle auprès d'éventuels commanditaires.**
- **Etre capable de gérer avec méthode et minutie les différentes phases de conception d'un projet (créativité, gestion, communication et présentation globale).**
- **Etre capable d'analyser, d'orienter une demande spécifique (commande, projet, etc.), afin de trouver des solutions plus adaptées (être force de conseil et de proposition).**

Description de l'enseignement (max 1000 caract.):	Description (max 1000 caract.) :
<p>Programme (contenu détaillé) : Contenu</p> <p><b>Concrètement en master 2, l'atelier permet d'une part à l'étudiant(e) de se projeter dans le métier de designer graphique en communication visuelle via des sujets personnels qu'il mettra en œuvre d'abord au départ d'une note d'intention qu'il précisera avec les responsables de l'option. D'autre part, l'atelier peut alimenter également des projets demandant une expertise particulière acquise par l'étudiant(e) et démontrant sa capacité d'autonomie et de direction de projet. Les projets mis en œuvre pour l'atelier doivent s'imprégner de la spécialisation choisie par l'étudiant afin de démontrer son expertise.</b></p> <p><b>L'apport extérieur comme source d'apprentissage complémentaire est également mis en œuvre, des intervenants peuvent venir se greffer au gré des sujets abordés, des visites d'entreprises ou d'expositions, des séminaires ou conférences peuvent apporter un plus dans la formation.</b></p> <p>Organisation (déroulement) : Méthodologie</p> <p>Le chemin vers la maîtrise en atelier de communication graphique et visuelle se concrétise au gré de la pratique. Après un briefing de départ, les étudiants doivent analyser et identifier la demande (cahier des charges) et renforcer éventuellement cette demande par l'apport de leur vision du projet, collecter des informations, aborder les phases de recherches créatives et graphiques (roughs, maquettes, croquis, essais, etc.), avant seulement de mettre au point les supports de leurs projets (phase de lay-out et de finalisation) et de les présenter avec le maximum d'information dans leur contexte. L'étudiant est amené à diriger (direction de projet) un projet plus personnel dans les disciplines du graphisme et de la communication visuelle (projet d'auteur, commande, etc.).</p> <p><b><i>Le principal objectif de cette méthode consiste à amener les étudiants vers la maîtrise des arts graphiques et de la communication visuelle dans le sens le plus large.</i></b></p>	

<b>Méthode d'évaluation (max 1000 caract.):</b>		<b>Assessment (max 1000 charact.) :</b>	
<p>Comment évaluez-vous que ces objectifs sont atteints ? Critères d'évaluation Par l'identification des balises et d'une méthodologie appliquée permettant de voir le respect des phases et la structure d'un projet. Les étudiants doivent pouvoir mettre au point un certain nombre de projets sous forme de maquette ou lay-out. Ces maquettes sont élaborées et mis au point à partir des constats et de l'analyse effectuée par l'étudiant (recherche, visite, rencontre, etc.), ainsi que les roughs (avant-projets). Ces évaluations se font également durant des corrections ponctuelles en atelier, animées entre professeur(s), conférencier ou intervenant extérieur éventuel et étudiant(s). Une évaluation générale est programmée durant le courant de l'année académique sous forme de jury artistique (juin) dans laquelle les projets sont identifiables sur supports physiques (impression, maquettes, etc.) et supports numériques (écran, web, etc.) avec mise en situation.</p>			
<b>Jury artistique</b>		Written ex. <input type="checkbox"/> Oral ex. <input type="checkbox"/> Report <input type="checkbox"/> Presentation <input type="checkbox"/> Labwork <input type="checkbox"/>	
<b>Autre (à préciser) :</b>		<b>Other (please describe) :</b>	

<b>Pré-requis (Code APOGEE + intitulé, sinon notions nécessaires) (max 200 caract.):</b>	<b>Necessary knowledge (APOGEE Code + title, or required knowledge) (max 200 charact.) :</b>

<b>Bibliographie (auteur, titre, éditeur, année, ISBN) :</b>	<b>Bibliography (author, title, publisher, year, ISBN) :</b>

		<b>Contact hours:</b>		<b>Personal work :</b>
		Lectures:		
		Tutorials:		
		Lab work:		
		Project:		
		Coursework		
		Exam		

<b>Langue(s) utilisée(s) pour l'enseignement :</b>	français
--	----------

<b>Mots clés :</b>	<b>Keywords :</b>