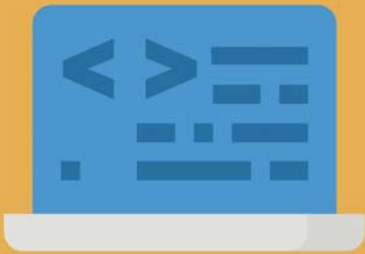




01001
11010



010
1010



Conception visuelle et graphique

Plan de cours





Sommaire

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	4
COMPÉTENCES	4
EXIGENCES LIÉES AU COURS	5
ÉQUIPEMENT	5
MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT	5
NOTES	6
ÉVALUATIONS	6
DURÉE DU COURS	6
PROGRAMME ET RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE	6
1. INTRODUCTION (2 h)	6
2. TRAVAILLER AVEC DES LOGICIELS DE CONCEPTION GRAPHIQUE RASTER (4 h) .8	
3. PSYCHOLOGIE DES COULEURS (2 h)	8
4. TRAVAILLER AVEC DES LOGICIELS DE CONCPETION GRAPHIQUES VECTORIELLE (5 h)	8
5. RÉDACTION (1 h)	9
6. EXERCICE DU DEVOIR (3 h)	9
7. GUIDE DE NORMES GRAHIQUES (2 h)	9
8. COLLABORER AVEC LES IMPRIMERIES (1 h)	10





Social Hackademy - #hackAD

612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Numéro de la convention :

Inclusion sociale Erasmus+ KA3

www.socialhackademy.eu

Partenaires :

ALL DIGITAL aisbl (Belgique),
European Grants International Academy (Italie),
Université ouverte hellénique (Grèce), CTC Rijeka (Croatie),
SIMPLON.co (France), Public libraries 2030 (Belgique)

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète seulement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



Acronyme du projet	#hackAD
Titre du projet	Social Hackademy
Lot de travail	WP2 Adaptation des meilleures pratiques
Titre du livrable	Plan du cours sur la conception visuelle et graphique #hackAD
Niveau de diffusion	Publique
Version	Finale
Date de livraison	31/05/2020
Résumé	Ce document fournit aux organisations et aux formateurs un plan de la structure du cours sur la conception visuelle et graphique, les compétences clés et les résultats d'apprentissage qui peuvent être acquis au cours de ce cours, les directives générales, les exigences et les notes pour le cours.
Auteur	CTC Rijeka
Projet n°	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Accord n°	2018 – 3186
Site web	www.socialhackademy.eu

Cette publication est disponible sous



Attribution - Non Commerciale - Pas de dérivés 4.0 International

(CC BY-NC-ND 4.0)

licence



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

L'objectif du cours est d'enseigner aux participants comment créer un guide de normes graphiques et comment l'utiliser pour créer des graphismes à des fins spécifiques comme des affiches, des publications sur les réseaux sociaux et des brochures. Les participants acquerront des connaissances et des compétences numériques de base sur :

- l'identité visuelle et les principes de conception graphique,
- travailler avec des graphismes raster et vectoriels,
- la psychologie des couleurs et les techniques pour choisir et combiner les couleurs dans le dessin,
- la préparation des graphismes pour le web et l'impression,
- collaborer avec les imprimeries pour obtenir des résultats de haute qualité.

En plus des compétences numériques, ce cours encourage les utilisateurs à réfléchir de manière critique, à être créatifs et à utiliser les atouts dont ils disposent pour créer des solutions. Ils auront donc la possibilité d'améliorer leurs compétences entrepreneuriales et leurs aptitudes pour le XXI^e siècle.

COMPÉTENCES

Un étudiant qui assiste à la majorité des cours, fait les devoirs et participe activement au cours devrait, à la fin du cursus, acquérir les compétences suivantes :



DigComp 2.1 -> Domaine de compétence 3 : Création de contenu numérique -> Compétence 3.1 - Développement de contenu -> Niveau 3 - Intermédiaire



EntreComp -> Domaine de compétence 1 : Idées et opportunités -> Compétence 1.2 - Créativité





EntreComp -> Domaine de compétence 3 : En action -> Compétence 3.5 - Apprendre en faisant

EXIGENCES LIÉES AU COURS

Les participants doivent avoir des compétences informatiques de base conformément à DigComp 2.1 - Domaine de compétence 1 : Maîtrise de l'information et des données - 1.3 Gestion des données, de l'information et du contenu numérique - ECDL, niveau 4 - L'essentiel sur l'ordinateur.

ÉQUIPEMENT

Ordinateur ou portable pour chaque participant avec une connexion internet stable et les logiciels nécessaires en fonction des préférences du formateur (Adobe Photoshop, Illustrator ou équivalents gratuits), projecteur numérique, stylos, papiers. Une tablette graphique peut être un complément utile pour le cours, sans pour autant être une obligation.

MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Travail en cours – travaux théoriques ou pratiques effectués par les étudiants selon les instructions du formateur pendant les cours

Autoformation – travaux théoriques ou pratiques réalisés individuellement par les étudiants selon les suggestions du formateur (tutoriels, lectures en ligne, etc.) en dehors des cours

Exercices – tâches rapides réalisées par les étudiants eux-mêmes pendant le cours animé par le formateur

Projets – tâches complètes que les étudiants accomplissent seuls ou en groupe avec les conseils et le soutien du formateur



NOTES

Le cours est conçu selon une méthodologie pratique d'« apprentissage par la pratique » et est principalement composé de tâches et d'exercices que les participants feront eux-mêmes avec les conseils du formateur.

ÉVALUATIONS

Les progrès des étudiants doivent être suivis par le formateur pendant le cours, qui donnera les retours nécessaires sur les points forts et qui mettra l'accent sur les éléments qui doivent encore être améliorés. Les compétences et les connaissances de l'étudiant doivent être évaluées pendant le Hackathon, en évaluant l'implication de l'étudiant pendant le Hackathon, la qualité des résultats produits, la créativité, la résolution de problèmes et le travail d'équipe.

DURÉE DU COURS

Le cours est divisé en 20 heures d'ateliers en face à face.

PROGRAMME ET RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE

1. INTRODUCTION (2 h)

1.1. Introduction à la conception graphique et à la terminologie utilisée

À la fin du cours, les participants sauront ce qu'est la conception graphique en général et comprendront la terminologie utilisée par les graphistes.

1.2. Introduction à l'identité visuelle

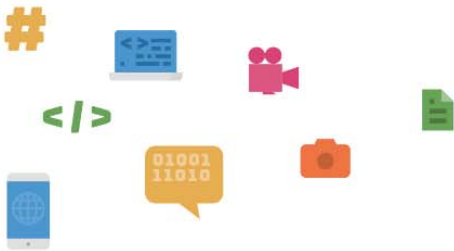
À la fin du cours, les participants sauront expliquer les principes de la création d'une identité visuelle.

1.3. Principes de conception majeurs

À la fin du cours, les participants comprendront les principes de conception majeurs.

1.4. Graphismes raster et vectoriels

À la fin du cours, les participants connaîtront la définition des graphismes raster et vectoriels, ils sauront quelles sont les principales différences entre les graphismes raster et les graphismes vectoriels, et quand utiliser des graphismes raster et des graphismes vectoriels.



1.5. La théorie des couleurs

À la fin du cours, les participants comprendront les types de modes de couleur utilisés par les graphistes, ils connaîtront les principales différences entre les différents modes de couleur et sauront quand utiliser un mode de couleur spécifique.



2. TRAVAILLER AVEC DES LOGICIELS DE CONCEPTION GRAPHIQUE RASTER (4 h)

2.1. Introduction aux logiciels de conception graphique raster

À la fin du cours, les participants seront capables de naviguer dans l'interface utilisateur du logiciel de conception graphique raster, et de se former pour en apprendre davantage sur ce logiciel.

2.2. Traitement et retouche d'images simples

À la fin du cours, les participants sauront réaliser des modifications et des retouches d'images simples, et exporter des graphismes à partir du logiciel raster pour les utiliser dans d'autres médias.

2.3. Créer une mise en page à l'aide de texte

À la fin du cours, les participants sauront utiliser l'outil texte dans le logiciel de conception graphique raster.

3. PSYCHOLOGIE DES COULEURS (2 h)

3.1. Introduction à la théorie et à la psychologie des couleurs, à l'harmonie des couleurs et aux façons de choisir un dessin spécifique.

À la fin du cours, les participants sauront ce qu'est la psychologie des couleurs, ils posséderont des connaissances de base sur la théorie des couleurs, ils sauront comment fonctionnent les harmonies de couleurs et comment utiliser différents outils en ligne qui aident à choisir les palettes de couleurs.

4. TRAVAILLER AVEC DES LOGICIELS DE CONCEPTION GRAPHIQUES VECTORIELLE (5 h)

4.1. Introduction aux logiciels de conception graphique vectorielle

À la fin du cours, les participants seront capables de naviguer dans l'interface utilisateur du logiciel de conception graphique vectorielle, et de se former pour en apprendre davantage sur ce logiciel.

4.2. Chemins, formes, typographie et autres outils logiciels de conception graphique vectorielle



À la fin du cours, les participants sauront utiliser des outils logiciels de conception graphique vectorielle de base pour créer des dessins.

4.3. Créer un dessin spécifique

À la fin du cours, les participants sauront utiliser un logiciel de conception graphique vectorielle pour créer un dessin spécifique, et exporter des graphismes vectoriels pour les utiliser dans d'autres médias.

5. RÉDACTION (1 h)

5.1. L'importance d'une bonne copie et comment l'écrire

À la fin du cours, les participants sauront ce qu'est une copie et quel est le spectre du travail d'un rédacteur, les règles de base d'une bonne copie, et pourquoi une copie peut aider un graphiste à créer des dessins de meilleure qualité.

6. EXERCICE DU DEVOIR (3 h)

6.1. Créer une publication/un graphisme de réseau social

À la fin du cours, les participants sauront créer un graphisme pour différents réseaux sociaux et plateformes web.

7. GUIDE DE NORMES GRAHIQUES (2 h)

7.1. L'objectif d'un guide de normes graphiques

À la fin du cours, les participants sauront quel est l'objectif du guide des normes graphiques et l'utiliseront.

7.2. Créer un guide de normes graphiques

À la fin du cours, les participants sauront créer un guide de normes graphiques, expliquer et clarifier les choix de conception graphique qu'ils ont faits lors de la création du dessin, et présenter leurs dessins aux clients potentiels.



8. COLLABORER AVEC LES IMPRIMERIES (1 h)

8.1. Terminologie et technologie utilisées par les imprimeries

À la fin du cours, les participants connaîtront la terminologie utilisée par les imprimeries, les différentes technologies qu'elles utilisent pour imprimer les dessins, ils seront capables de spécifier leurs besoins à l'imprimerie afin d'assurer des résultats de haute qualité, et ils sauront préparer les graphismes à imprimer à l'imprimerie.