

582-222-HU

Design graphique

Hiver 2018

Techniques d'intégration multimédia

Cégep de L'Outaouais

Enseignant : Steve Beaubien

Courriel : steve.beaubien@cegepoutaouais.qc.ca

Bureau : 2537C

1. INTRODUCTION

1.1 Finalité du cours

Le cours 582-222-HU – Design graphique a pour but d’initier l’étudiant aux grands principes théoriques du design graphique.

L’étudiant devra ensuite agir en proposant diverses maquettes graphiques où il devra démontrer qu’il a compris les notions de base de la communication graphiques et de son langage.

1.2 Préalables

Aucun préalable n’est exigé pour ce cours.

1.3 Explication de la pondération du cours

La pondération du cours (1-2-2) correspond à une heure d’activités théoriques en classe, à deux heures de laboratoire et à deux heures de travail en dehors des périodes de cours.

1.4 Relation entre le cours et d’autres cours du programme

Ce cours fait partie de la discipline design et elle est considérée comme une discipline contributive aux autres cours du programme d’intégration multimédia.

2. COMPÉTENCES À DÉVELOPPER

2.1 Compétences principales

Adapter le design de la page-écran.

2.2 Éléments de la compétence

- Analyser la structure de communication de la page-écran
- Analyser le design de la page-écran
- Proposer des adaptations au design de la page-écran
- Organiser la page-écran
- Vérifier la qualité de la mise en page-écran

3. LES METHODES D'ENSEIGNEMENT ET LES ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

Méthodes d'enseignement	Activités d'apprentissage de l'élève
Exposés : démonstrations de techniques, de procédés ou du fonctionnement d'un appareil. Exposés théoriques de principes élémentaires liés à la matière.	Observation de la démonstration et prise de notes par l'élève. Poser des questions. Réalisation de tutoriels.
Exposé multimédia (présentation en utilisant un éventail de média visuel).	Observation de la démonstration et prise de notes par l'élève. Poser des questions.
Exposé de l'étudiant (l'enseignant commente à la fin de l'exposé).	L'étudiant fait une présentation orale au groupe de son travail tout en justifiant sa démarche. Il bonifie ensuite son travail.
Projets : l'enseignant agit comme personne-ressource pour assister les étudiants et supervise les activités et fait de l'évaluation formative.	L'élève applique les différentes connaissances et habiletés acquises au cours de la réalisation d'une tâche ou une activité.

4. ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Un document qui expose le sujet ainsi que les critères d'évaluation seront fournis à l'étudiant pour chaque projet au moment de l'explication du travail à faire.

Type	Semaine	Dates	Pondération
Travail pratique 1 --- projet imprimé	Semaine 6	28 février 2018	30 %
Travail pratique 2 --- image de marque	Semaine 10	4 avril 2018	30 %
Travail synthèse --- maquette fonctionnelle d'un site internet. (Ensemble de la matière)	Semaine 15	9 mai 2018	40 %

4. DÉROULEMENT DES COURS

	Éléments de la compétence	Balises de contenu	Déroulement du cours	Évaluation
1	Analyser la structure de communication de la page-écran.	<p>COMPOSANTE D'UNE MISE EN PAGE</p> <p>Identification des éléments de communication (Typographie, images, couleur, identification, etc). Hiérarchisation de l'information.</p> <p>Analyser différentes productions multimédias.</p> <p>Réaliser des mises en pages simples.</p> <p>Hiérarchisation de l'information</p> <p>MESSAGE ET OBJECTIFS DE COMMUNICATION</p> <p>Identification du message à livrer à travers différentes productions multimédias. Analyse du travail de designers professionnels.</p> <p>Respect du message et de la clientèle</p> <p>Hiérarchisation de l'information</p>	<p>Présentation du plan d'études.</p> <p>Exposé A : composantes d'une mise en page.</p> <p>Exposé B : Messages et objectifs de communication.</p>	Correction formative des exercices.
2	Analyser la structure de communication de la page-écran.	<p>PROCESSUS CRÉATIF ET MÉTHODES DE TRAVAIL</p> <p>Briefing, esquisses, maquettes, finaux</p> <p>Processus de validation.</p> <p>Collaboration avec la direction artistique.</p> <p>Rechercher des idées, faire des esquisses, les présenter à l'enseignant.</p> <p>Faire des choix.</p>	<p>Exposé : processus créatif.</p> <p>Atelier : réalisation d'une mise en pages en respectant un processus de création.</p>	Correction formative des exercices.
3	Analyser le design de la page-écran.	<p>INNOVATION ET DESIGN</p> <p>Analyser plusieurs designers novateurs et leurs styles.</p> <p>PROCESSUS CRÉATIF ET MÉTHODES DE TRAVAIL</p> <p>Briefing, esquisses, rechercher des idées, faire des esquisses, les présenter à l'enseignant. Faire des choix.</p>	<p>Exposé : designers</p> <p>Explication du TP1.</p> <p>Atelier TP1 : choix et recherche sur un designer</p>	Correction formative des exercices.

4	Organiser la page-écran.	<p>TYPOGRAPHIE ET MISE EN PAGES.</p> <p>Étude et construction de grilles de mise en pages selon des principes établis.</p> <p>Hierarchisation de l'information par la typographie.</p>	<p>Exposé : lisibilité des textes.</p> <p>Atelier TP1 : rédaction et remise du texte.</p>	Correction formative des exercices.
5	Vérifier la qualité de la mise en page-écran	<p>PROCESSUS DE VALIDATION ET DE CORRECTION</p> <p>Collaboration avec la direction artistique (enseignant).</p> <p>Consignes de réalisation (écrit et oral).</p> <p>Agir suite à des demandes de corrections et changements.</p> <p>Respecter les délais de remise.</p>	<p>Exposé : grille de mise en pages.</p> <p>Exposé : double page magazine.</p> <p>Atelier TP1: réalisation et remise d'esquisses de doubles pages.</p>	Correction formative des exercices.
6	Vérifier la qualité de la mise en page-écran	<p>REMISE D'UN PROJET</p> <p>Vérifier les consignes de remise.</p> <p>Remettre le projet à l'enseignant.</p> <p>Finaliser les propositions graphiques.</p>	<p>Atelier réalisation du TP1</p> <p>Remise du projet final à l'enseignant (dépôt en PDF sur LEA).</p>	<p>Correction formative des exercices.</p> <p>Remise 1 (30%)</p>
7	Analyser le design de la page-écran	<p>DISCOURS SUR LE DESIGN GRAPHIQUE</p> <p>Théories sur les règles de mise en pages et de typographie.</p>	Projection du film Helvetica.	<p>Correction formative des exercices.</p> <p>FILM</p>
8	Analyser le design de la page-écran	<p>ORGANISATION DE L'INFORMATION</p> <p>Étude et construction de grilles de mise en pages selon des principes établis.</p> <p>Respecter les règles qui s'appliquent au design graphique.</p> <p>Grilles de mise en pages.</p> <p>Utilisation de différents types de maquettes (esquisses, Wireframe, maquette finale).</p>	<p>Exposé : logo</p> <p>Explication du TP2 (projet Food Truck).</p> <p>Atelier 1 : recherche visuelle (inspiration, regarder ce que font les compétiteurs), idéation.</p> <p>Atelier TP2 : brainstorming : trouver un nom de Food Truck. Croquis et idéation.</p>	Correction formative des exercices.

8	Vérifier la qualité de la mise en page-écran	<p>MAQUETTE GRAPHIQUE D'UN SITE WEB</p> <p>Réaliser une maquette graphique destinée à être présentée à client.</p>	<p>Exposé sur les principes théoriques de la communication graphique.</p> <p>Atelier TP2 : Esquisses et réalisation d'un logo final.</p>	Correction formative des exercices.
9	Vérifier la qualité de la mise en page-écran	<p>ORGANISATION DE L'INFORMATION</p> <p>Étude et construction de grilles de mise en pages selon des principes établis.</p> <p>Respecter les règles qui s'appliquent au design graphique.</p> <p>Grilles de mise en pages.</p> <p>Utilisation de différents types de maquettes (esquisses, Wireframe, maquette finale).</p>	<p>Exposé sur les principes théoriques de la communication graphique.</p> <p>Atelier TP2 : remise du logo</p>	Correction formative des exercices.
10	Analyser le design de la page-écran	<p>PROCESSUS DE VALIDATION ET DE CORRECTION</p> <p>Collaboration avec la direction artistique (enseignant).</p> <p>Consignes de réalisation (écrit et oral).</p> <p>Agir suite à des demandes de corrections et changements.</p> <p>Respecter les délais de remise.</p>	<p>Exposé sur les principes théoriques de la communication graphique.</p> <p>Atelier TP2 : Remise du guide de normes.</p>	<p>Correction formative en atelier (projet synthèse).</p> <p>Remise TP2 (à la fin du cours). (30%)</p>
11	Analyser le design de la page-écran.	<p>COMPOSITION GRAPHIQUE</p> <p>Rythme, formes, couleurs. Composition d'une mise en pages.</p> <p>Notions d'esthétisme</p> <p>Analyser la composition des éléments dans diverses mises en pages.</p>	<p>Exposé : composition et mise en pages.</p> <p>Explication du projet synthèse</p> <p>Atelier : formation des équipes et démarrer le projet synthèse. Brainstorming. Lectures et recherche visuelle.</p> <p>Remise A : Membres de l'équipe / Nom du Food Truck / Échéancier / choix de l'image de marque sous la forme d'un PDF.</p>	Correction formative en atelier (projet synthèse).

12	Analyser le design de la page-écran	<p>COMPOSITION GRAPHIQUE</p> <p>Rythme, formes, couleurs. Composition d'une mise en pages.</p> <p>Notions d'esthétisme</p> <p>Analyser la composition des éléments dans diverses mises en pages.</p>	<p>Exposé sur les principes théoriques de la communication graphique.</p> <p>Remise B : structure du site Web sous la forme de WIRE FRAME en PDF. Choix d'un Template WordPress.</p>	Correction formative en atelier (projet synthèse).
13	Proposer des adaptations au design de la page-écran	<p>ATELIER : PROJET SYNTHÈSE</p> <p>Réalisation de maquettes et présentation des maquettes préliminaires</p>	<p>Exposé sur les principes théoriques de la communication graphique.</p> <p>Atelier pratique projet synthèse.</p> <p>Remise C : maquette préliminaire du site Web (page accueil + menu + contact) en PDF.</p>	Correction formative en atelier (projet synthèse),
14	Vérifier la qualité de la mise en page-écran	<p>PROCESSUS DE VALIDATION ET DE CORRECTION</p> <p>Collaboration avec la direction artistique (enseignant).</p> <p>Consignes de réalisation (écrit et oral).</p> <p>Agir suite à des demandes de corrections et changements.</p> <p>Respecter les délais de remise.</p>	<p>Atelier pratique projet synthèse.</p> <p>Remise D du projet synthèse à la fin de la troisième heure.</p> <p>Lien de votre site dans un <i>fichier texte</i> sur LEA.</p>	Correction formative en atelier (projet synthèse).
15	Vérifier la qualité de la mise en page-écran	<p>PRÉSENTATION DU PROJET SYNTHÈSE</p> <p>Présenter son projet (et son designer) devant la classe.</p> <p>Expliquer ses choix graphiques.</p> <p>Expliquer le style et la philosophie du designer choisi pour le projet.</p>	<p>Présenter et commenter le projet</p> <p>Synthèse en classe.</p>	Remise synthèse (40%)

N.B : L'ordre des interventions pédagogiques peut varier selon les difficultés rencontrées et le rythme du groupe.

5. MÉDIAGRAPHIE

Livres

- Le graphisme en textes, lecture indispensables, Helen Armstrong, Pyramyd.
- Les fondamentaux du design graphique, Richard Poulin, Dunod
- Mise en page (s), etc. : Manuel, Damien et Claire Gautier, Pyramyd
- History of the poster, Josef Muller-Brockmann, Phaidon Press
- Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus, Johannes Itten, Dessain & Tolra
- Responsive Web design, Ethan Marcotte, Eyrolles
- The End of Print, David Carson,
- Bauhaus, Magdalena Droste, Taschen
- L'ABC du métier, Massin, Imprimerie Nationale (France)
- Brodovitch, Masters of American Design, Andy Grunberg
- La laideur se vend mal, Raymond Loewy, Gallimard
- L'art de la couleur, Johannes Itten, Dessain & Tolra
- Comment construire une image, Claude Cossette, Transcontinental
- Comment faire des images qui parlent, Luc Saint-Hilaire, Transcontinental

Sites Internet et magazines en ligne

- www.adobe.com
- www.aiga.org
- www.awwwards.com
- www.bauhaus.de
- www.graphis.com
- www.commarts.com
- www.lynda.com