

Introduction à la communication visuelle

Domaine	Ingénierie et Architecture
Filière	Ingénierie des médias
Orientation	Ingénierie des médias (IM)
Mode de formation	Plein temps

Informations générales

Nom	: Introduction à la communication visuelle
Identifiant	: UplComVisu
Année académique	: 2019-2020
Responsable	: Natacha Cattin
Charge de travail	: 0 heures d'études
Périodes encadrées	: 36 (= 27 heures)

Semestre	E1	S1	S2	E2	S3	S4	E3	S5	S6
Cours	36								

Connaissances préalables recommandées

-

Objectifs

- Identifier les tendances actuelles du design graphique
- Connaître les principales règles d'or de la communication visuelle
- Développer un regard critique; reconnaître les assemblages qui servent - ou desservent - le message, connaître les bonnes pratiques
- Pratiquer les outils de production bitmaps et vecteurs, maîtriser les fonctions de base et les utiliser à bon escient

Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

Cours: 36 périodes

- | | |
|--|---|
| - Les tendances du design graphique et leurs origines. Critères objectifs d'un bon visuel. Introduction à la suite Adobe. | 4 |
| - Les étapes de la création graphique, brief, moodboard, modèles, maquettes, tests. | 4 |
| - Polices de caractère, identification, exploitation. La couleur, symbolique, systèmes de codage, effets d'optique. Les images, impact, types de traitement. InDesign en pratique. | 4 |
| - Format et support, grille et proportions, sens de lecture et lisibilité, architecture de l'information, gestion de l'espace. InDesign en pratique. | 4 |
| - Images bitmap, traitement d'images, retouche. Adobe Photoshop en pratique. | 4 |
| - Illustrations vectorielles, formats d'enregistrement, pictogrammes, vectorisation. Adobe Illustrator en pratique. | 4 |
| - Du print au digital. Découvrir les fonctions digitales des logiciels présentés, paramétrer correctement son espace de travail et ses projets selon le support média final. | 4 |
| - Nomenclature et lexique, finalisation des exercices pratiques. | 4 |
| - Questions-réponses, astuces et pratique logiciel. Interactions Suite Adobe. | 4 |

Bibliographie

- Mise en page(s) etc. Damien et Claire Gautier, Editions Pyramyd
- L'étonnant pouvoir des couleurs, Jean Gabriel Causse, Editions du Palio
- Couleur, une histoire visuelle, Alexandra Loske, Editions Pyramyd
- Culture graphique, une perspective, de Gutenberg à nos jours, Stéphane Darricau, Editions Pyramyd

Contrôle de connaissances

Cours : -

Calcul de la note finale

Note finale = moyenne cours x 1