



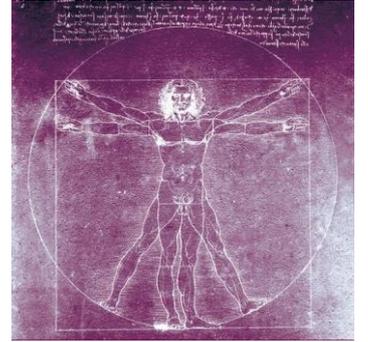
Référentiel de  
formation -  
BACHELOR  
GRAPHIC  
DESIGN



International  
Network for  
Standardization of  
Higher Education  
Degrees

INSHED





## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION.....	PAGE 4
BACHELOR 1 .....	PAGE 6
BACHELOR 2 .....	PAGE 16
BACHELOR 3 .....	PAGE 24

# Objectifs

- Développer une recherche artistique en la situant dans un contexte culturel, social et politique
- Exercer un regard critique sur une discipline en permanente évolution
- Maîtriser les techniques et les outils dans une dimension transdisciplinaire
- Mettre en œuvre une expression plastique personnelle
- Intégrer les fonctions et les compétences relatives au métier de designer graphiste

# Introduction

Logos, affiches, packaging... le **designer graphiste** donne une identité visuelle et graphique à un produit dans une perspective originale et ciblée sur les attentes du public par un travail sur la forme, la couleur et la typographie.

Le champ d'activité du **designer graphiste** est large et ses outils sont variés. C'est un excellent dessinateur et un spécialiste de l'image, capable de synthétiser ou de développer une idée en veillant à la lisibilité de l'information.

Il peut intervenir dans le secteur de la publicité en créant des logos, des images, des affiches, du packaging, dans la presse ou l'édition en déterminant une charte graphique ou la couverture d'un ouvrage, son objectif étant de créer une signalétique identifiable.

Pour ce faire, le designer graphiste inscrit sa pratique dans une démarche plurielle qui tient compte de nombreux paramètres : les techniques, l'économie, l'esthétisme, la sociologie, les technologies, la communication, le marketing...

Le **designer graphiste** tout en étant créatif, doit se montrer précis et rigoureux, comme l'exige un métier technique. Il doit être à l'écoute des envies et des besoins du client dans le respect des contraintes techniques et commerciales. Il doit être cultivé et ouvert sur le monde, conscient des faits de société et de culture et toujours à la recherche de nouvelles inspirations.

UE1 Enseignement général						
Éléments	Bachelor 1 <sup>ère</sup> année		Bachelor 2 <sup>ème</sup> année		Bachelor 3 <sup>ème</sup> année	
	Modules B1		Modules B2		Modules B3	
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2
UE1a Culture générale	UE1a.1.1 Histoire de l'art	UE1a.2.1 Histoire de l'art	UE1a.3.1 Histoire de l'art	UE1a.4.1 Histoire de l'art	UE1a.5.1 Histoire de l'art	
	UE1a.1.2 Analyse de l'image	UE1a.2.2 Actualité culturelle	UE1a.3.2 Analyse de l'image	UE1a.4.2 Actualité culturelle	UE1a.5.2 Analyse de l'image UE1a.5.3 Actualité culturelle	
UE1b Anglais	UE1b.1 Remise à niveau	UE1b.2 Presse artistique	UE1b.3 Presse artistique	UE1b.4 Presse artistique	UE1b.5 Presse artistique	UE1b.6 Mémoire

UE2 Enseignement technique						
Éléments	Bachelor 1 <sup>ère</sup> année		Bachelor 2 <sup>ème</sup> année		Bachelor 3 <sup>ème</sup> année	
	Modules B1		Modules B2		Modules B3	
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2
UE2a <b>Outil de développement</b>	<b>UE2a.1.1</b> Méthodologie du mémoire					
	<b>UE2a.1.2</b> Recherche documentaire					
UE2b <b>Méthodologie et outils</b>		<b>UE2b.2</b> Découverte de l'édition graphique	<b>UE2b.3</b> Méthodologie de la conception		<b>UE2b.5</b> Marketing	
UE2c <b>Compétences professionnelles</b>	<b>UE2c.1</b> Expression plastique, fondamentaux	<b>UE2c.2</b> Exploitation artistique des logiciels	<b>UE2c.3</b> Exploitation artistique des logiciels	<b>UE2c.4</b> Exploitation artistique des logiciels	<b>UE2c.5</b> Exploitation artistique des logiciels (web)	<b>UE2c.6</b> Exploitation artistique des logiciels (web)
UE3 Enseignement professionnel						
Éléments	Bachelor 1 <sup>ère</sup> année		Bachelor 2 <sup>ème</sup> année		Bachelor 3 <sup>ème</sup> année	
	Modules B1		Modules B2		Modules B3	
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 1	Semestre 2
UE3a <b>Enseignement professionnel</b>	<b>UE3a.1</b> Stratégies de communication	<b>UE3a.2</b> Typographie, techniques graphiques	<b>UE3a.3</b> Packaging	<b>UE3a.4</b> Pack édition	<b>UE3a.5</b> Gravure et impression	<b>UE3a.6</b> Projet professionnel
UE3b <b>Stage</b>		<b>UE3b.2</b> Stage de découverte (6 semaines)		<b>UE3b.4</b> Stage approfondissement (8 semaines)		<b>UE3b.6</b> Stage professionnel (3 mois)

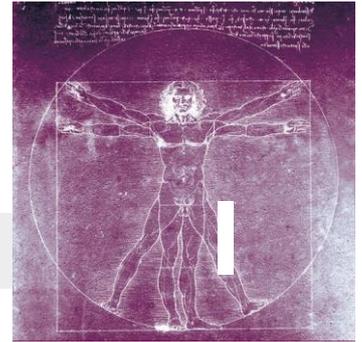
# BACHELOR 1

Première année - Semestre 1

9

Première année - Semestre 2

14



La première année du **Bachelor Graphic Design** vise une initiation en arts basée sur des fondamentaux théoriques et sur des cours pratiques.

Les **objectifs généraux** consistent à développer les connaissances culturelles et les capacités artistiques, à s'initier ou à approfondir des pratiques pour commencer à opérer des choix et à mettre en œuvre des réflexions personnelles.

## Première année - Semestre 1

### Histoire de l'art

#### Objectif

- 
- S'initier aux questions sur l'art et son histoire à travers l'étude d'œuvres prises dans différents domaines (peinture, architecture, sculpture, arts décoratifs)



#### Remarque

---

L'histoire de l'art aborde les théories et les critiques d'art, la réception des œuvres, le patrimoine, la muséologie...

Les contenus font appel à l'histoire générale, dans une approche culturelle, religieuse, sociale, politique, économique, ainsi qu'à l'histoire littéraire et à l'histoire des idées.

#### Compétences visées

- 
- Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques
  - Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire



### *Contenu théorique*

---

- De la préhistoire au 14ème siècle: l'art de la préhistoire, l'art du proche orient, l'art égyptien, l'art celte, l'art grec, l'art étrusque et roman, l'art paléochrétien et byzantin, l'art carolingien, l'art roman, l'art gothique.

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Analyse de l'image**

### *Objectifs*

---

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

### *Compétence visée*

---

- Comprendre comment la perception visuelle engage dans une construction et une représentation du monde



### *Contenu théorique*

---

- **Rapport de l'homme à l'image** : logosphère, graphosphère et vidéosphère
- **Sémiologie** : Saussure, Peirce, Sémiologie et communication, code rhétorique et figures de style

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Anglais - Remise à niveau**

### *Objectifs*

---

- S'exprimer facilement sur des sujets divers
- Produire des textes clairs en variant sa formulation
- Lire des textes plus ou moins longs en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés (exposés, documentaires, dvd, etc.)

### *Compétence visée*

---

- Se mettre à niveau dans la perspective de la maîtrise du niveau B1 du cadre européen de référence



### *Contenu théorique*

---

- Grammaire : révisions des bases pour le niveau B1 du cadre européen de référence
- Lexique : développer et varier le vocabulaire général

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## Méthodologie du mémoire

### Objectif

---

- Rendre compte, en termes de formation/emploi, des diverses analyses réalisées au cours d'une expérience pré-professionnelle

### Compétences visées

---

- Comprendre les enjeux de la rédaction d'un mémoire
- Restituer son immersion dans un univers professionnel
- Respecter les règles de fond et de forme de la communication
- Préparer la soutenance orale et les échanges avec les membres du jury



### Contenu théorique

---

- **Généralités** : définition du mémoire et critères d'évaluation
- **Réalisation du mémoire** : objectifs des stages, rédaction du mémoire (organisation et écriture), règles de forme
- **Soutenance orale** : généralités (communication verbale et non verbale, exposé oral) préparation (construction du plan) et prestation finale

## Recherche documentaire

### Objectifs

---

- S'informer et à traiter l'information en fonction d'une intention donnée ou en vue d'un projet

### Compétences visées

---

- Acquérir une méthodologie documentaire
- Mettre en place des outils de recherche



### Contenu théorique

---

- **Méthodologie** de la recherche d'information
- **Typologie des documents** : critères de distinction, mode de publication
- **Références** : dictionnaires, annuaires, catalogues, bibliothèques
- **Internet**

### Évaluation

---

- Contrôle continu et application dans le mémoire

## Expression plastique, les fondamentaux

### Objectifs

---

- Rappeler les fondamentaux plastiques
- Approfondir les savoir-faire et les techniques de base



### Remarque

---

Il s'agit d'appréhender les notions dans une interaction permanente et d'amener une pratique polyvalente et personnelle.

### Compétences visées

---

- Connaître différents termes techniques
- Utiliser un vocabulaire approprié
- Transférer un savoir théorique sur des œuvres pratiques
- Connaître quelques œuvres et artistes majeurs de l'Histoire de l'art



### Contenu théorique

---

- **Les différentes techniques** : dessin, écriture, peinture, sculpture, gravure, images, techniques de création, démarches contemporaines
- **Les couleurs** : bases, termes techniques, contrastes d'Itten, symbolique des couleurs
- **Les formes**
- **La composition** : format, organisation, plans, points de vue, sens, cadrage, lecture d'image, poids visuel des formes et mouvements
- **La perspective** : termes techniques, approche de quelques perspectives
- **La lumière**
- **La matière et la texture**
- **Le figuratif et l'abstrait**

### Évaluations

---

- Contrôle continu et constitution d'un book

## Stratégies de communication visuelle

### Objectifs

---

- S'initier aux mécanismes de la publicité

- Produire et commercialiser des solutions de communication permettant de répondre aux attentes de publics variés.
- Appréhender la communication institutionnelle et promouvoir l'image d'une l'entreprise vis à vis de ses clients et de ses différents partenaires (soutien de causes humanitaires, sociales ou relatives à la santé des consommateurs)

### *Compétences visées*

---

- Informer sur un objet
- Inciter à adopter un comportement déterminé vis-à-vis d'un objet
- Comprendre les objectifs et les moyens de la communication institutionnelle
- Participer à la construction de l'image d'une entreprise



### *Contenu théorique*

---

- **Rhétorique de la publicité** : phases, structures de l'inconscient, épargne psychique, idée, territoires et valeurs
- **Forme de la publicité** : modèles de hiérarchie des effets, étapes de conception d'une campagne, principes fondamentaux, styles de consommateurs
- **Stratégie de la communication** : modèles de communication, copy stratégie
- **Notions de psychosociologie** : historique, objectif publicitaire, dépenses et messages publicitaires, techniques, fait social, image
- **Analyse critique de publicités** : images, sémiologie et sémiotique, grilles de description, approches, médias, vision classique et baroque, acte de communication

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## Première année - Semestre 2

### Histoire de l'art

#### Objectifs

---

- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux proposés au semestre 1

#### Compétences visées

---

- Les compétences visées sont identiques à celles du semestre 1 en lien avec le contenu abordé



#### Contenu théorique

---

- Du 15<sup>ème</sup> siècle au 18<sup>ème</sup> siècle : Renaissance italienne, Renaissance en Europe du nord, maniérisme, art baroque, rococo, néoclassicisme

#### Évaluation

---

- Contrôle continu

### Actualité culturelle

#### Objectifs

---

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

#### Compétence visée

---

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



#### Contenu théorique

---

- Créer des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Mettre en place une procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

## Évaluation

---

- Contrôle continu

### **Anglais - Presse artistique**

## Objectifs

---

- Communiquer en anglais, dans le contexte du monde de l'art
- S'exprimer sur des sujets artistiques
- Lire des textes spécialisés en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés

## Compétence visée

- S'initier à l'anglais technique lié au monde de l'art
- 



## Contenu théorique

---

- **Presse artistique** : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

## Évaluation

---

- Contrôle continu

### **Découverte des principes de l'édition graphique**

## Objectifs

---

- S'initier à l'utilisation des logiciels graphiques
- Acquérir les bases et les connaissances fondamentales

## Compétences visées

---

- Ouvrir le champ créatif sur les nouvelles techniques pouvant nourrir une démarche artistique
- Comprendre le potentiel de création apporté par les nouvelles technologies



## Contenu théorique

---

Pré-requis : couleur et règles de mise en page

- **Corel Draw x4** : outils, effets, création et transformation **Corel Photopaint x4** : outils, effets et masques
- **Compression d'image**

## Évaluation

---

- Contrôle continu

### **Exploitation technique et artistique des logiciels**

## Objectifs

---

- Introduire l'édition graphique en PAO
- Maîtriser les bases de **Photoshop** et **Illustrator**

## Compétence visée

---

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



## Contenu théorique

---

- Immersion dans l'environnement de la PAO (matériel et soft)
- Initiation et acquisition de base en bitmap
- Initiation et acquisition de base en vectoriel
- Ateliers d'applications

## Évaluation

---

- Contrôle continu

### **Typographie, techniques graphiques**

## Objectif

---

- Comprendre les règles fondamentales de la publication imprimée

## Compétence visée

---

- Acquérir les moyens techniques pour créer des produits répondant à une identité visuelle personnelle et permettant une bonne lisibilité de l'information véhiculée



## *Contenu théorique*

---

- Histoire de l'écriture
- Calligraphie latine
- Outils et travail du calligraphe
- Morphologie de la lettre dans la calligraphie latine
- Calligraphie, typographie et informatique
- Termes techniques

## *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Stage de découverte**

### *Objectifs*

---

- Le stage de découverte est effectué dans des espaces culturels ou artistiques (musées, galeries, centres d'art, etc.) ou en entreprise (nouvelles technologies, graphisme, production, mode, etc.).
- La durée du stage est de 200 heures.

### *Compétences visées*

---

- Favoriser l'immersion du candidat dans le milieu artistique et lui permettre de créer un réseau de contacts
- Acquérir de nouvelles compétences pratiques, techniques, ou théoriques



## *Contenu théorique*

---

Après le stage, l'étudiant remet un rapport de 8 à 10 pages comprenant :

- la description du lieu de stage (avec photos ou dessins),
- les conditions de déroulement du stage,
- l'intérêt du stage pour la vie professionnelle artistique à venir et les suites possibles,
- des documents, des productions personnelles

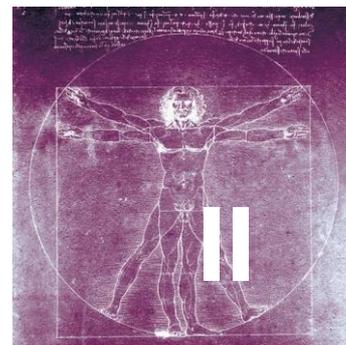
50 heures sont consacrées à la rédaction de ce rapport.

## *Évaluation*

---

- Rédaction du mémoire

# BACHELOR 2



Deuxième année - Semestre 3	19
Deuxième année - Semestre 4	23

La deuxième année du **Bachelor Graphic design** s'inscrit dans un approfondissement des fondamentaux théoriques et des cours pratiques.

Les **objectifs généraux** visent à développer et à approfondir les connaissances culturelles et artistiques afin d'exercer un regard critique et de développer sa technicité.

## Deuxième année - Semestre 3

### Histoire de l'art

#### *Objectif*

- 
- S'initier aux questions sur l'art et son histoire à travers l'étude d'œuvres prises dans différents domaines (peinture, architecture, sculpture, arts décoratifs)

#### *Compétences visées*

- 
- Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques
  - Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire



### Contenu théorique

---

- Du 19ème à nos jours : romantisme, réalisme, art académique français, impressionnisme, néo et post-impressionnisme, symbolisme et art nouveau, fauvisme, cubisme, art abstrait, modernisme, constructivisme, Dada, Surréalisme, Bahaus, art minimal, Pop art, land art, art conceptuel...

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Analyse de l'image**

### *Objectifs*

---

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

### *Compétence visée*

---

- Appliquer les concepts de la sémiologie à l'analyse de l'image
- 



### Contenu théorique

---

- **Rhétorique de l'image** : Barthes, message linguistique, iconique et littéral, fonction d'ancrage et de relais, connotation et dénotation
- **Signe iconique et signe plastique** : les signes graphiques, le groupe  $\mu$ , signes iconiques, signes plastiques spécifiques et non spécifiques, grille d'analyse

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Anglais - Presse artistique**

### *Objectifs*

---

- Communiquer en anglais, dans le contexte du monde de l'art
- S'exprimer sur des sujets artistiques
- Lire des textes spécialisés en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés

### *Compétence visée*

- Approfondir à l'anglais technique lié au monde de l'art
- 



### *Contenu théorique*

---

- **Presse artistique** : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Méthodologie de la conception**

### *Objectifs*

---

- Encadrer la recherche créative des produits
- Détailler les étapes pour éviter les erreurs de conception tout en préservant l'aspect créatif du design

### *Compétences visées*

---

- Comprendre les étapes de la conception d'un produit à travers une approche analytique et généraliste
- Prendre en compte les différents paramètres et organiser ses recherches



### *Contenu théorique*

---

- **Étude de faisabilité**: analyse du besoin, étude de l'existant, cahier des charges, brainstorming, démarche et réponse créative
- **Phase de développement** : maquettage, rédaction de plans, prototypage, étude des coûts, bilan de développement

### *Évaluation*

---

- Contrôle continu

## **Exploitation artistique des logiciels**

### *Objectif*

---

- Mettre en application les outils découverts en **Bachelor 1**.

### *Compétence visée*

---

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



### Contenu théorique

- **Études de cas** : mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application.

### Évaluation

- 
- Contrôle continu

## **Packaging**

### Objectifs

- 
- Comprendre et assimiler les contraintes techniques du packaging
  - Exécuter des projets packaging fonctionnels, esthétiques et conformes aux impératifs d'une production industrielle



### Remarque

Ce livret et l'évaluation sont intégralement en anglais

### Compétences visées

- 
- Concevoir des emballages
  - Améliorer les produits d'emballages existants en les optimisant
  - Faire interagir le graphisme, l'image, le texte, pour créer une signalétique identifiable pour le client



### Contenu théorique

- **Concepts and process** : objectives and design, fundamental concepts of packaging design, design process, packaging design and sustainability, packaging design examples
- **Correct design packages** : Larissa Thut, Waterproof cushioned paper envelope, Jewel packaging, Square Food Can, Origami, paper folding

### Évaluation

- 
- Contrôle continu

## Deuxième année - Semestre 4

### Histoire de l'art

#### Objectifs

---

- Découvrir les arts des pays de l'Asie, de l'Océanie, de l'Afrique, de l'Amérique centrale et du sud
- Appréhender le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques

#### Compétences visées

---

- Se repérer dans les arts dits "premiers"
- Connaître les mouvements artistiques des pays des divers continents
- Comprendre les interactions entre les différents courants artistiques du monde



#### Contenu théorique

---

- L'art islamique : primitif et 17ème et 18ème siècles
- L'Asie : Indes, Chine, Japon
- L'art précolombien : Chavins, Moches, Mayas, Nazcas, Teoti-huacan, Incas, Aztèques
- L'art mexicain : muralisme et autres styles
- L'art africain : Pendé, Kota, Chokwé, Kwele, Fang, Bamana, Dogon
- L'art d'Océanie : polynésien, mélanésien, fidjien et aborigène australien

#### Évaluation

---

- Contrôle continu

### Actualité culturelle

#### Objectifs

---

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

#### Compétence visée

---

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



### Contenu théorique

- Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Poursuivre la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

### *Évaluation*

- 
- Contrôle continu

## **Anglais - Presse artistique**

### *Objectifs*

- 
- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux proposés au semestre 3

### *Compétence visée*

- Les compétences visées poursuivent celles du semestre 3
- 



### Contenu théorique

- Presse artistique : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

### *Évaluation*

- 
- Contrôle continu

## **Exploitation artistique des logiciels**

### *Objectif*

- 
- Mettre en application les outils découverts en [Bachelor 1](#).

### *Compétence visée*

- 
- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



### Contenu théorique

- Études de cas : mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application.

## Évaluation

---

- Contrôle continu

## Pack édition

### Objectif

---

- Concevoir un support de communication imprimé (cartes de visite, papier en-tête, brochures, plaquettes, flyers, affiches...) alliant lisibilité et esthétique.

### Compétence visée

---

- Maîtriser une méthodologie pour concevoir et réaliser des documents de communication.



### Contenu théorique

---

- **Réalisation et partenaires**
- **Cahier des charges** : questions préalables à la conception d'un produit de communication, devis et budget, planning de production, stratégie créative générale
- **Communication écrite et visuelle** : notions théoriques, exemples
- **Coordination éditoriale et chaîne graphique** : travail éditorial, préparation des images, mise en page, fabrication,
- **Exemples de mises en pages** : journaux, prospectus, marketing haut de gamme, communication institutionnelle, édition d'art
- **Aspects juridiques** : droit d'auteur, liberté de publier, droit à l'image, dépôt légal, relations éditeur et industriel graphique

## Évaluation

---

- Contrôle continu

## Stage d'approfondissement

### Objectifs

---

- Le candidat, tout en continuant à développer son travail artistique ou ses prolongements, enrichit ses perspectives en se confrontant à une expérience professionnelle.
- Le stage est effectué dans des espaces culturels ou artistiques (musées, galeries, centres d'art, enseignement, etc.) ou en entreprise (nouvelles technologies, graphisme, production, mode, etc.).
- La durée du stage est de 300 heures.

### Compétences visées

---

- Favoriser l'insertion du candidat dans le milieu Professionnel

- Acquérir de nouvelles compétences pratiques, techniques, théoriques et en matière de gestion de projets



### *Contenu théorique*

---

Après le stage, l'étudiant remet un rapport dactylographié de 20 pages comprenant :

- la description du lieu de stage avec photo, dessins...
- les travaux effectués ou les fonctions exercées
- les conditions de déroulement du stage,
- l'intérêt du stage pour la vie professionnelle artistique à venir et les suites possibles,
- des documents, des productions personnelles

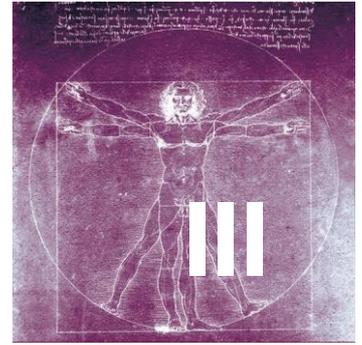
75 heures sont consacrées à la rédaction de ce rapport.

### *Évaluation*

---

- Rédaction du mémoire

# BACHELOR 3



Troisième année - Semestre 5	27
Troisième année - Semestre 6	31

La troisième année du **Bachelor Graphic Design** est une application pratique à travers la mise en œuvre d'un projet.

L'**objectif général** consiste à appréhender l'art dans une dimension transdisciplinaire à travers une réflexion et une création personnelles

## Troisième année - Semestre 5

### Histoire de l'art

#### *Objectifs*

---

- Se positionner en tant qu'artiste
- Développer un jugement critique sur le marché de l'art contemporain

#### *Compétence visée*

---

- Appréhender la problématique de l'art à travers l'étude des rapports reliant les commanditaires, les institutions, les créateurs et les publics.



#### *Contenu théorique*

---

- **Le monde de l'art** : l'artiste, la propriété artistique et littéraire, les commandes, mécénat et parrainage, les institutions, les lieux d'exposition, le marché de l'art

## Évaluation

---

- Examen final : CQM et QCU

## Analyse de l'image

### Objectifs

---

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

### Compétences visées

---

- Appréhender le concept de fait social
- Comprendre les enjeux de la publicité sociale
- Mettre l'image au service d'une cause



### Contenu théorique

---

- L'image au service de la société : les faits sociaux et leur fonction symbolique, la publicité sociale : complexité et enjeux

## Évaluation

---

- Examen final : CQM et QCU

## Actualité culturelle

### Objectifs

---

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designers et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

### Compétence visée

---

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



### Contenu théorique

- Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Poursuivre la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

### Évaluation

- Examen final : CQM et QCU

## **Anglais - Presse artistique**

### Objectif

- S'exprimer en anglais dans le contexte de l'art

### Compétence visée

- Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art



### Contenu théorique

- Presse artistique : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

### Évaluation

- Examen final : CQM et textes avec questions de compréhension

## **Marketing**

### Objectifs

- Connaître les politiques et les bonnes conduites à adopter
- S'initier au droit de l'information et de la communication en incitant à une réflexion sur les enjeux éthiques de toute communication



## Remarque

Ce module se veut une passerelle entre les études et le monde professionnel en étudiant les méthodes marketing permettant de déterminer les actions à mettre en œuvre pour concevoir des produits lors de l'entrée en activité.

## Compétences visées

---

- Acquérir les notions de base des études marketing
- Savoir utiliser le type d'étude approprié
- Savoir exploiter et évaluer les résultats
- Analyser l'entreprise, son marché et son évolution
- Élaborer un plan marketing cohérent, selon les contraintes de l'entreprise
- Assurer un avantage concurrentiel durable
- Connaître la législation relative au droit de l'information et de la communication



## Contenu théorique

---

Les besoins : motivation et freins

- Le comportement d'achat et sa modélisation
- Les méthodes qualitatives d'enquête et l'interprétation des données recueillies
- Les études descriptives ponctuelles, permanentes et le traitement des données d'enquête
- Les études de marché causales et l'analyse statistique des résultats d'expérimentation
- Le choix d'une stratégie de développement
- La compétitivité et l'avantage concurrentiel
- Les objectifs et les choix fondamentaux d'une stratégie marketing
- Le plan marketing
- La stratégie de communication
- La stratégie de distribution
- La stratégie de prix
- La stratégie de produit
- Droit de l'information et de communication

## Évaluation

---

- Examen final : CQM et QCU

## Exploitation artistique des logiciels

### Objectif

---

- Concevoir l'interface d'un **site Internet** comme vitrine de communication et de publicité

## Compétence visée

---

- S'initier à la création de pages web



## Contenu théorique

---

- Création de la maquette web
- Découpe de la maquette et optimisation des images • Intégration html à l'aide d'un logiciel.

## Gravure et impression

### Objectif

- 
- S'initier aux techniques d'impression utilisées dans le cas de créations destinées à des tirages limités et réalisées manuellement

## Compétence visée

---

- Connaître les techniques d'impression traditionnelles
- 



## Contenu théorique

---

- Notions préliminaires : gravure, pochoir, taille douce, techniques mixtes, impression à plat, associations, monotype
- Histoire des techniques traditionnelles d'estampe et de gravure
- Données techniques de l'impression traditionnelle
- Le numérique
- La sérigraphie
- L'impression en relief : outils, technique, impression manuelle, impression sur taille-douce ou autres types de presses
- L'eau forte
- La collagraphie
- La lithographie
- Le monotype
- Le livre d'artiste, l'estampe contemporaine : livre enluminé, livre illustré, livre objet

## Évaluation

---

**Examen final :** Transfert des connaissances pour le projet personnel

## Troisième année - Semestre 6

### Anglais : mémoire de stage

#### Objectif

---

- Communiquer en anglais avec une certaine aisance une partie de son projet de façon claire et fluide, avec une gamme étendue de vocabulaire

#### Compétences visées

---

- Présenter un projet personnel en anglais
- Répondre à des questions sur son projet en anglais



#### Contenu théorique

---

Ce travail est mis en place de façon personnalisée, selon le stage de chaque candidat sur support papier et grâce à un accompagnement téléphonique régulier avec un tuteur.

#### Évaluation

---

- Examen final : soutenance orale d'une partie du mémoire de stage

### Exploitation artistique des logiciels

#### Objectif

---

- Définir et concevoir un **site Internet** personnel

#### Compétences visées

---

- Développer et mettre en ligne son propre site Internet sur un projet précis et déterminé



#### Contenu théorique

---

- Conception de son propre site WEB

Il s'agit de réaliser une interface web simple et fonctionnelle qui rende compte des objectifs essentiels du projet professionnel personnel.

#### Évaluation

---

- Examen final : présentation de son site en 3 minutes

## Projet professionnel personnel

### Objectifs

---

- Préciser et détailler le projet en vue du diplôme, afin d'en vérifier la faisabilité, et d'en maîtriser tous les paramètres

### Compétences visées

---

- Démontrer la cohérence de ses choix
- Finaliser un projet en appliquant les savoirs et savoir-faire étudiés
- Structurer son propos et s'exercer à une bonne formulation de ses intentions à l'oral



### Contenu théorique

---

- **1ère étape** : le candidat envoie des photos ou des films des étapes de la réalisation de son projet ainsi que des commentaires écrits ou enregistrés. Il expérimente différentes techniques pour évaluer les contraintes.
- **2ème étape** : Il réalise et met en œuvre un projet personnel. Il doit mettre sa production en espace, la filmer et la commenter. Le film est évalué par un professionnel qui vérifie la justesse des propos (inscription dans le contexte de l'art et pertinence des références) ainsi que la bonne tenue des réalisations



### Remarque

---

Un tuteur accompagne, par mail et par suivi téléphonique, le candidat le long de ces deux étapes.

### Évaluation

---

- Examen final : présentation du projet et soutenance

## Stage professionnel

### Objectifs

---

- Se confronter aux exigences de la vie professionnelle.
- Le stage professionnel est effectué dans des agences de design, des agences de publicité, de communication, des ateliers graphiques... Il est recommandé de trouver un lieu de stage en dehors de la France.
- La durée du stage est de 500 heures (environ 3 mois)

### Compétence visée

---

- Favoriser l'insertion dans le milieu professionnel



## *Contenu théorique*

---

Après le stage, l'étudiant remet un rapport de 20 pages:

- description du lieu de stage,
- travaux ou fonctions exercés,
- conditions de déroulement du stage,
- intérêt du stage pour la vie professionnelle à venir, • documents, des productions personnelles.

## *Évaluation*

---

- Examen final : mémoire et soutenance