

2025-2026

Option

Graphisme

Cours

Atelier – Atelier Numérique

Enseignant·e-s

Damien Mathé

Année

BAC3

Crédits ECTS

4

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuel

Code

23DM

Unité d'enseignement

UE14 Ateliers de Graphisme

Langue(s)

Français

Prérequis

UE06

Corequis

23C, 23D, 23LD, UE15, UE16, UE17, UE18, UE24

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'étudiant·e :

- Apprendra à décoder et à expérimenter de nouveaux codes de communication par l'image
- Créera des images personnelles significatives sur imprimé et sur écran
- Évaluera objectivement la force communicatrice de ses réalisations graphiques
- Intégrera les technologies numériques pour une meilleure qualité de réalisation
- Réalisera en équipe des montages complexes et ambitieux (produits numériques et interactifs)
- Mettra en valeur ses capacités à travailler en équipe et apportera ses propres solutions graphiques lors d'ateliers visuels, éventuellement en partenariat avec des professionnels
- Apprendra à être rigoureux dans la finalisation graphique de ses projets

Activités d'apprentissage

- Exploration de thèmes et projets de recherche graphique ayant une démarche de création structurée
- Expérimentations par association de traitements graphiques différents
- Mise en scène d'images et de textes sur des supports variés
- Atelier de créations visuelles (éventuellement avec intervenants extérieurs)
- Consolidation du savoir-faire acquis depuis le bloc précédent

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

- Maîtrise de la communication visuelle par le biais d'un atelier interactif exploitant les techniques les plus variées, des plus simples aux plus complexes
- Mise en ligne de contenu pédagogique
- Contrôle permanent de l'évolution du travail
- Donner le goût de l'exploration et de l'invention de nouveaux procédés permettant la création d'images singulières et personnelles

Utilisation de l'IA

L'intelligence artificielle (IA) peut être utilisée si le **cahier des charges** du projet l'indique clairement. L'étudiant·e est tenu·e de prendre connaissance des **conditions d'utilisation fixées**, et d'en respecter les termes, en plus de ceux indiqués dans la charte IA de l'option. Le

2025-2026

Option

Graphisme

Cours

Atelier – Atelier Numérique

Enseignant-e-s

Damien Mathé

Année

BAC3

Crédits ECTS

4

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuel

Code

23DM

Unité d'enseignement

UE14 Ateliers de Graphisme

Langue(s)

Français

Prérequis

UE06

Corequis

23C, 23D, 23LD, UE15, UE16, UE17, UE18, UE24

professeur se réserve le droit d'imposer les contraintes qui lui semblent pertinentes pour chaque projet.

Tout non respect du cadre fixé par l'enseignant peut conduire à des conséquences sur l'évaluation finale du travail.

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Il devra faire preuve d'autonomie, de créativité, et de démontrer sa capacité à poser des choix artistiques pertinents tout au long de la réalisation des projets. Il devra prouver sa maîtrise des outils numériques ainsi que d'en justifier l'utilisation à chaque étape du processus.

Tout étudiant n'ayant pas respecté les conditions et/ou consignes fixées dans le cadre de la fréquentation du cours et de l'exécution des projets verra son évaluation finale minorée en conséquence.

Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

Volume de travail à domicile

2 à 3 heures par semaine¹.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud²
- Un abonnement à Maxon One (Cinema 4D) en licence éducative (70 € par an)
- Un appareil photo numérique
- Une tablette graphique (pas obligatoire, mais vivement recommandée)

1. En moyenne. Peut augmenter si manque de travail et/ou retard accumulé. ←

2. Fourni par l'école. ←