

2025-2026

Option

Publicité

Cours

Technique – Atelier PAO

Enseignant·e-s

Anne Lemaire

Année

BAC2

Crédits ECTS

3

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuel

Code

42L

Unité d'enseignement

UE08 Atelier Publicité

Langue(s)

Français

Prérequis

UE01

Corequis

IL42, 42DB

Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme de l'année, l'élève maîtrisera toutes les fonctions des logiciels suivants :

- L'étudiant mettra en page ses documents imprimables avec le logiciel Adobe InDesign CC.
- L'étudiant réalisera ses dessins vectoriels avec Adobe Illustrator CC.
- L'étudiant réalisera une animation en HTML5 avec Adobe Animate CC.

Activités d'apprentissage

Dès qu'une fonction du logiciel est abordée de manière théorique, l'étudiant réalisera un exercice simple pour vérifier sa maîtrise du logiciel. Quand un chapitre est clôturé et que la théorie est claire pour l'étudiant, un exercice concret plus complexe est proposé pour une maîtrise plus globale d'un travail pratique à réaliser avec l'aide du logiciel (évaluation globale de la maîtrise des logiciels). L'étudiant appliquera ses connaissances en conception publicitaire, dans des exercices pratiques et concrets.

L'étudiant respectera les critères suivants.

Dans ses mises en pages (magazine, direct marketing, abribus, affiches...) :

- Respecter toutes les contraintes d'un briefing.
- Étudier la concurrence (curiosité vis-à-vis de ce qui existe).
- Hiérarchiser les éléments graphiques (titre, visuel, baseline, logotype, lettrines, body copy, légendes de photos...) et créer une charte graphique.
- Rechercher et proposer différentes solutions graphiques, puis choisir la plus adéquate avec l'aide du professeur.
- Présenter un projet imprimé et relié, lisible et soigné.
- Faire une mise au net sans erreur technique et préparer un fichier flashable.

Dans ses logotypes et ses illustrations :

- Respecter toutes les contraintes d'un briefing.
- Étudier la concurrence (curiosité vis-à-vis de ce qui existe).
- Proposer des recherches variées pour tendre vers un signe personnel et original, et créer une charte graphique.
- Présenter un projet imprimé, lisible et soigné.
- Vérifier la compréhension de son logo par le public (regard extérieur, critique et objectif sur son propre travail).
- Adapter son logo en quadrichromie, en couleurs Pantone, en noir et blanc, ou en utilisant des trames et des grisés.

2025-2026

Option
Publicité

- Mettre au net ses documents imprimables sans erreur technique et préparer un fichier flashable.

Cours
Technique – Atelier PAO

Enseignant-e-s
Anne Lemaire

Année
BAC2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
90 h

Périodicité
Annuel

Code
42L

Unité d'enseignement
UE08 Atelier Publicité

Langue(s)
Français

Prérequis
UE01

Corequis
IL42, 42DB

Dans ses animations :

- Respecter toutes les contraintes d'un briefing.
- Étudier la concurrence (curiosité vis-à-vis de ce qui existe).
- Préparer les médias (images vectorielles et son) sans erreur technique.
- Proposer des storyboards crayonnés variés.
- Réaliser une animation HTML5 canvas de minimum 15 secondes sans erreur technique.
- Appliquer ses acquis dans des bannières publicitaires web sans erreur technique.

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le professeur explique une à une toutes les fonctions de chacun des logiciels abordés. L'étudiant doit prendre des notes et essayer en direct les outils et fonctions présentés. L'étudiant est face à son écran, le professeur est dans son dos et veille au suivi des petits exercices demandés à chaque étape.

Des exercices plus complexes sont proposés ensuite et doivent être réalisés en classe, sous le regard bienveillant du professeur. Ils permettent à l'étudiant de maîtriser globalement les logiciels et de jongler avec les multiples fonctions, de poser des questions dès qu'un problème se pose, et enfin d'acquérir une réelle autonomie dans l'utilisation des logiciels.

Modalités d'évaluation

Présences, assiduité et participation aux cours : 10% des points de l'année.

- Premier quadrimestre : maîtrise des bases des logiciels et début d'autonomie observée lors des exercices pratiques.
- Deuxième quadrimestre : approfondissement des connaissances et application des acquis de manière autonome dans les projets artistiques.

Évaluation permanente par un suivi régulier des projets artistiques demandés. La moyenne de ces évaluations remises aux élèves au cours de l'année comptera pour 45% des points de l'année à la fin du 1er quadrimestre et pour 45% à la fin du 2ème quadrimestre.

L'évaluation finale du travail complet, pour compléter la note de cours, sera effectuée au dernier cours.