

Option

Publicité

Cours

Technique – Atelier PAO

Enseignant·e-s

Anne Lemaire

Année

BAC3

Crédits ECTS

3

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuel

Code

43L

Unité d'enseignement

UE15 Atelier Publicité

Langue(s)

Français

Prérequis

UE08, UE09

Corequis

UE24

Acquis d'apprentissage spécifiques

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

- L'étudiant préparera ses visuels avec tous les logiciels de PAO, et ses sons avec iTunes, Adobe Premiere CC et Adobe Media Encoder CC.
- L'étudiant réalisera un projet multimédia (site internet) avec Adobe Portfolio CC, Adobe XD et Adobe Dreamweaver CC (exportation et correction du code HTML5).

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 la préparation des médias (images, animations et sons) pour le projet multimédia :

- Respecter les formats compatibles.
- Hiérarchiser les éléments graphiques.
- Rechercher et proposer différentes solutions graphiques, puis choisir celle qui est la plus adéquate avec l'aide du professeur.
- Harmoniser les rapports entre les textes / images / sons / animations, dans sa charte graphique.

Dans la réalisation de son site internet personnel :

- Inventer un univers graphique dans lequel il intégrera la présentation de tous ses travaux (book interactif, site web).
- Créer une charte graphique originale, riche et adéquate.
- Observer et analyser les sites existants.
- Créer une arborescence de site pour une navigation claire et captivante de l'internaute.
- Respecter la syntaxe HTML5 et la validité du code (W3C), et utiliser correctement les CSS.

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le professeur explique une à une toutes les fonctions de chacun des logiciels abordés. Les étudiants doivent prendre des notes et essayer en direct les outils et fonctions présentés. Ils sont face à leur écran, le

2025-2026

Option

Publicité

professeur est dans leur dos et veille au suivi des petits exercices demandés à chaque étape.

Cours

Technique – Atelier PAO

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.

Enseignant-e-s

Anne Lemaire

Année

BAC3

Modalités d'évaluation

Crédits ECTS

3

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

Volume horaire

90 h

- 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 et dans le TFE.

Périodicité

Annuel

Code

43L

Évaluation permanente par un suivi régulier des projets artistiques demandés (points réguliers). La moyenne de ces points remis 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.

Unité d'enseignement

UE15 Atelier Publicité

Langue(s)

Français

Prérequis

UE08, UE09

Corequis

UE24