

**Option**

Graphisme

**Cours**

Technique – Infographie P.A.O.

**Enseignant·e-s**

Florent Becquet, Anne Lemaire

**Année**

BAC2

**Crédits ECTS**

5

**Volume horaire**

90 h

**Périodicité**

Annuel

**Code**

IL22

**Unité d'enseignement**

UE08 Techn. & Technologies I

**Langue(s)**

Français

**Prérequis**

/

**Corequis**

ID22, UE06, UE07, UE09, UE10

---

## Acquis d'apprentissage spécifiques

L'étudiant devra maîtriser toutes les fonctions du logiciel suivant :

- Dessin vectoriel et illustrations avec **Adobe Illustrator**.

---

## Activités d'apprentissage

Quand un chapitre est clôturé et que la théorie est claire pour tous, un exercice 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).

Application de ces connaissances en conception graphique (exercices pratiques et concrets). Collaboration des professeurs Illustrateur/ Infographiste dans des projets concrets et motivants.

Les critères observés sont :

### Création d'une charte graphique et mise au net

1. Richesse des recherches.
2. Rapports textes/images.
3. Lisibilité et soin.
4. Mise au net sans erreur technique, préparation d'un fichier flashable.
5. Lisibilité et soin.
6. Compréhension du logo, du poster... par le public (regard extérieur, critique et objectif sur son propre travail).
7. Étude d'adaptations en quadrichromie, en couleurs Pantone, en noir et blanc, utilisation des trames et des grisés.

### Dans des logotypes et des illustrations

1. Respect d'un briefing.
2. Étude de la concurrence (curiosité vis à vis de ce qui existe).
3. Richesse des recherches pour tendre vers un signe personnel et original.

---

## Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le professeur explique une à une toutes les fonctions de chacun des logiciels abordés. Les élèves doivent prendre des notes, et essayer en direct les outils et fonctions présentés. Ils sont face à leur écran, le professeur est dans leur dos et veille au suivi des petits exercices demandés à chaque étape.

Des exercices concrets plus complexes sont proposés ensuite et doivent être réalisés en classe, sous le regard bienveillant des professeurs. Ils permettent à l'étudiant de maîtriser globalement les logiciels et de jongler

2025-2026

**Option**

Graphisme

**Cours**

Technique – Infographie P.A.O.

**Enseignant·e·s**

Florent Becquet, Anne Lemaire

**Année**

BAC2

**Crédits ECTS**

5

**Volume horaire**

90 h

**Périodicité**

Annuel

**Code**

IL22

**Unité d'enseignement**

UE08 Techn. & Technologies I

**Langue(s)**

Français

**Prérequis**

/

**Corequis**

ID22, UE06, UE07, UE09, UE10

avec les multiples fonctions, et de poser des questions dès qu'un problème se pose.

**Modalités d'évaluation**

---

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

**Premier semestre**

Maîtrise des bases des logiciels et début d'autonomie observée lors des exercices pratiques.

**Deuxième trimestre**

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 donnera une moyenne qui comptera pour 45% des points de l'année à la fin du 1<sup>er</sup> quadrimestre et pour 45% à la fin du 2<sup>e</sup> quadrimestre.

L'évaluation finale du travail complet sera effectuée au cours de la semaine précédant celle du jury.