

# Bachelier en Publicité option : médias contemporains

<b>HELHa Campus Mons</b> 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : <a href="mailto:pub.mons@helha.be">pub.mons@helha.be</a>

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB117 Dessin 2			
Code	ARPB1B17P117	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Véronique PRZYBYSZEWSKI</b> ( <a href="mailto:veronique.przybyszewski@helha.be">veronique.przybyszewski@helha.be</a> ) Christophe BROOTCORNE ( <a href="mailto:christophe.brootcorne@helha.be">christophe.brootcorne@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	60		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Cette unité d'enseignement vise à sensibiliser l'étudiant au dessin, par une éducation de l'oeil et l'apprentissage de différentes techniques graphiques adaptées au publicitaire.

### Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**
  - Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit
    - 1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**
  - Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques
    - 2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique
- Compétence 3 **Compétences spécifiques**
  - Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession
    - 3.1.1 Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
    - 3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée
    - 3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
    - 3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...

### Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'unité d'enseignement, il est attendu que l'étudiant démontre sa capacité à :

- Restituer la perspective et le volume
- Donner du volume par le jeu des ombres et des lumières
- Acquérir et développer son esprit critique, par la comparaison de sa retranscription des modèles
- Développer sa sensibilité et son sens esthétique par la maîtrise de diverses techniques
- Montrer son sens de l'esthétisme
- D'être rapide, percutant, simple mais toujours compréhensible dans la traduction d'une idée.

### Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

### 3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB1B17P117A	Dessin 2	48 h / 4 C
ARPB1B17P117B	Layout 2	24 h / 2 C

Les descriptions détaillées des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

### 4. Modalités d'évaluation

Les 60 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

ARPB1B17P117A	Dessin 2	40
ARPB1B17P117B	Layout 2	20

Les formes d'évaluation et les dispositions complémentaires particulières des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

### **Dispositions complémentaires relatives à l'UE**

La présence au cours est obligatoire.

### 5. Cohérence pédagogique

#### **Néant**

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).

## Bachelier en Publicité option : médias contemporains

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : [pub.mons@helha.be](mailto:pub.mons@helha.be)

### 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Dessin 2			
Code	2_ARPB1B17P117A	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	<b>Véronique PRZYBYSZEWSKI</b> ( <a href="mailto:veronique.przybyszewski@helha.be">veronique.przybyszewski@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	40		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

### 2. Présentation

#### Introduction

**Le cours de dessin est basé avant tout sur le dessin d'observation combinant à la fois le dessin d'analyse, le dessin de structure et le dessin de valeurs. Les trois se confondant souvent dans la pratique.**

Le dessin d'analyse pour la connaissance du sujet (division du sujet en formes simples, évaluation de ses proportions relatives, capture de l'inflexion de ses contours)

le dessin de structure qui pénètre à l'intérieur des formes dans l'intention de percevoir l'espace occupé par le sujet. Pour préciser non seulement ce que l'on voit mais aussi ce qui n'est pas vu! Rétablissant en transparence les articulations des masses observées.

Le dessin de valeurs qui enseigne au dessinateur la réception et la diffusion de la lumière.

La définition des sujets s'estompe au profit de la suggestion des masses.

#### Cours qui permet d'aiguiser le sens de l'observation

#### Objectifs / Acquis d'apprentissage

##### Objectifs

- Éduquer le regard.
- Savoir traduire en graphisme et dessin les perspectives visuelles.
- Apprendre à saisir les justes proportions d'un modèle, ses lignes directrices, son mouvement d'ensemble.
- Percevoir les raccourcis, les jeux d'ombre et de lumière pour restituer le volume.
- Apprendre à composer, à concevoir une mise en scène - objets + ombres + lumière.
- Développer par la comparaison (modèle/croquis) son esprit critique.
- Développer par l'apprentissage de diverses techniques graphiques sa sensibilité et son sens esthétique.

##### Compétences visées

L'étudiant sera capable de:

- d'utiliser la perspective frontale et oblique pour transcrire objets ou personnages mis à sa disposition dans un espace donné ; de donner du volume par le jeu des ombres et des lumières, et par comparaison avec les modèles d'acquérir et développer son esprit critique. 1E
- développer sa sensibilité et son sens esthétique par la maîtrise de diverses techniques de croquis

### 3. Description des activités d'apprentissage

#### Contenu

Education de l'oeil par le travail avec les espaces négatifs, la ligne de contour pur.

Prise de mesures et utilisation de repères, lignes d'aplomb et de niveaux pour structurer tant le personnage que les objets dans l'espace.

Etude du personnage dans différentes attitudes.  
Etude des quadrilatères et de cercles en perspective frontale et oblique.  
Etude de la lumière et des ombres.  
Etude de détails anatomiques (le visage, la main, le pied). Compréhension et élaboration de la construction de la tête.

Activités prévues :

Exercices pratiques et variés réalisés en classe.  
Techniques crayon, bic, marqueur, fusain, ...

### **Démarches d'apprentissage**

Atelier avec exercices pratiques dirigés, variés utilisant différentes techniques.  
+ Critique individuelle régulière et collective des dessins lors des cours.

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

Néant

### **Sources et références**

cf les livres dans DESSIN1

### **Supports en ligne**

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Photocopies, dessins, schémas au tableau. Tutoriels sur youtube.

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

**Cours à évaluation continue.**

Le travail journalier compte pour 60% des points.

Première estimation après 6 semaines de cours. Evaluation formative pour que l'étudiant puisse se situer.

**Un atelier en juin constituera les 40% restant des points du cours. Seule cette cote pourra être "rejouée" lors d'une deuxième session.**

### **Pondérations**

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60	Evc	60
Période d'évaluation			Exp	40	Exp	40

Evc = Évaluation continue, Exp = Examen pratique

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 40

### **Dispositions complémentaires**

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

Référence au REE Toute modification éventuelle en cours d'année ne peut se faire qu'exceptionnellement et en accord avec le Directeur de Catégorie ou son délégué et notifiée par écrit aux étudiants (article 10 du Règlement des études).

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).

## Bachelier en Publicité option : médias contemporains

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : [pub.mons@helha.be](mailto:pub.mons@helha.be)

### 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Layout 2			
Code	2_ARPB1B17P117B	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	<b>Christophe BROOTCORNE</b> ( <a href="mailto:christophe.brootcorne@helha.be">christophe.brootcorne@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération		20	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

### 2. Présentation

#### Introduction

Cette unité d'enseignement s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique du baccalauréat en Publicité. Elle vise à acquérir la maîtrise des principales techniques du dessin vectoriel avec le logiciel Illustrator de la CreativeSuite Adobe afin de l'utiliser à bon escient dans la réalisation de créations graphiques, d'illustrations ou de mise en page destinées tant au pré-presse qu'au web.

#### Objectifs / Acquis d'apprentissage

Au terme de cette activité d'apprentissage, l'étudiant sera capable :

- de travailler efficacement et rapidement avec le logiciel Illustrator en réalisant ses propres créations graphiques et compositions typographique;
- de créer et mettre au net des illustrations complexes et des mises en page pour le pré-presse ou pour le web.

### 3. Description des activités d'apprentissage

#### Contenu

- Approfondissement des acquis de base du dessin vectoriel (Q1 : outils plumes, calques, couleurs, etc.)
- Techniques de simplifications et de manipulations d'images (Pathfinders, outils de transformations, etc.)
- Gestion approfondies des couleurs
- Création et réalisation d'illustrations simples et symboliques (logos, icônes, etc.) et de mises en page à partir de projets créés au cours de Création graphique.

#### Démarches d'apprentissage

- En fonction d'éventuelles nouvelles mesures liées au Covid, la démarche d'apprentissage pourrait être amenée à changer en cours d'année. Actuellement, il est prévu que le cours se donne en présentiel.
- La méthode est expositive, interrogative et active : explications en classe, applications de la théorie par des exercices pratiques et réalisation de créations personnelles en évaluation continue.

#### Dispositifs d'aide à la réussite

- Organisation de tutorat à la demande des étudiants.

- Evaluation continue, conseils et soutien personnels lors des exercices réalisés en classe.

## Sources et références

### Bibliographiques :

- Adobe Creative Team - "Adobe Illustrator Classroom in a Book" - Editions Adobe Press
- Pierre Labbe - Illustrator CS - Editions Eni Eds
- Pierre Strapelias - Apprendre Illustrator : les fondamentaux" - Editions Elephorm
- Sylvie Lesas - "Illustrator, le guide complet" - Editions Micro Application
- Etc.

### Internétiques :

- Nombreux sites internet (précisés durant l'année)
- Pateformes en lignes : Adobe Colors, Adobe Fonts, etc.

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :
- Labos informatiques équipés : rétroprojecteur, connexions WiFi ou Ethernet
- Chaque étudiant doit être équipé de son ordinateur et des logiciels requis (CreativeSuite, navigateurs, etc)
- Syllabus (PDF)
- Fiches techniques (PDF), boite à outils en ligne, etc

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

Il s'agit d'un cours à évaluation continue :

- Les exercices sont travaillés en classe et évalués au fur et à mesure de leur réalisation jusqu'à la remise d'un document final qui est noté, l'ensemble de ces travaux représentent 60% de la moyenne finale de l'UE.
- Un travail de synthèse est demandé en fin de session et évalué à raison de 40% du total des points.

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60		
Période d'évaluation			Tvs	40	Tvs	40

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 20

### Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- La présence lors des remises de travaux est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Pendant le quadrimestre, le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
- En cas de changement de code lié à l'actualité COVID (vert, jaune, orange ou rouge), les modalités d'apprentissage pourraient être modifiées et les cours se donner exclusivement en distanciel (ou en présentiel).

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).