

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

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB117 Dessin 2			
Ancien Code	ARPB1B17P117	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOPB1170		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be) Merry VIERSAC (merry.viersac@helha.be)		
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 fait suite à l'unité d'enseignement "Dessin 1" et la complète. Elle vise à développer l'observation et la représentation graphique par des techniques de dessin traditionnelles (croquis, ombrage, perspective) et à initier les étudiants aux outils numériques. Figma sera utilisé pour la création de projets interactifs, tandis qu'Adobe Illustrator servira à l'apprentissage du dessin vectoriel. L'objectif est de combiner créativité et compétences techniques pour réaliser des projets visuels alliant dessin manuel et design numérique.

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 dans ses dessins.
- Donner du volume par le jeu des ombres et des lumières.
- Aiguiser son sens de l'observation pour mieux percevoir les formes et les proportions.
- Acquérir et développer un esprit critique en comparant ses réalisations aux modèles et en respectant les proportions de base.
- Développer sa sensibilité et son sens esthétique à travers la maîtrise de diverses techniques graphiques.

- Montrer son sens de l'esthétisme en alliant technique et créativité dans ses productions.
- Traduire rapidement et clairement une idée de manière percutante et compréhensible.
- Utiliser Figma pour créer des projets visuels interactifs, en intégrant des principes de composition et de design d'interface.
- Maîtriser les bases du dessin vectoriel sur Adobe Illustrator, en créant des illustrations précises et évolutives.

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

L'unité d'enseignement combine des séances pratiques de dessin traditionnel et des ateliers numériques sur Figma et Adobe Illustrator. Les étudiants alterneront entre des exercices d'observation, des travaux créatifs sur papier et des projets numériques, afin d'acquérir une maîtrise équilibrée des deux domaines.

5. Cohérence pédagogique

Les activités d'apprentissage de cette unité sont cohérentes car elles allient les compétences du dessin traditionnel et du design numérique. Le dessin manuel (croquis, perspective, ombrage) développe l'observation et la représentation graphique, servant de base pour l'utilisation des outils numériques, tels que Figma et Adobe Illustrator. Ces outils permettent de transposer et enrichir les connaissances acquises en dessin dans un environnement digital.

L'unité favorise ainsi une approche intégrée, où les étudiants passent du croquis à la réalisation de projets numériques, renforçant leur créativité, esprit critique et sens esthétique. Le projet final combine ces compétences, justifiant le regroupement des activités au sein d'une seule UE, garantissant progression et complémentarité entre les deux approches.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).

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

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Dessin 2			
Ancien Code	2_ARPB1B17P117A	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1171		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Merry VIERSAC (merry.viersac@helha.be)		
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		
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 66 du règlement général des études 2024-2025).

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

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Layout 2			
Ancien Code	2_ARPB1B17P117B	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB1172		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Christophe BROOTCORNE (christophe.brootcorne@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette activité d'apprentissage s'inscrit dans le développement didactique et pédagogique de l'unité d'enseignement "Dessin 2" du baccalauréat en Publicité.

Cette activité d'apprentissage a pour objectif d'initier les étudiants à la conception de projets interactifs avec Figma et à l'apprentissage des bases du dessin vectoriel sur Adobe Illustrator. Dans un premier temps, les étudiants découvriront Figma, un outil collaboratif de design d'interface, en apprenant à créer des maquettes interactives et des prototypes fonctionnels. Ils seront amenés à intégrer des notions de composition, de hiérarchisation de l'information et d'expérience utilisateur.

Ensuite, une introduction à Adobe Illustrator leur permettra de maîtriser les concepts du dessin vectoriel, tels que la création de formes, l'utilisation des calques et l'exportation de visuels pour différents supports. Ces compétences leur offriront une première approche des outils professionnels utilisés dans le design graphique et interactif.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

À l'issue du cours, l'étudiant(e) sera capable de :

- Créer des maquettes interactives et des prototypes fonctionnels sur Figma.
- Utiliser les outils de base de Figma pour concevoir des interfaces intuitives et esthétiques.
- Comprendre les principes de l'expérience utilisateur (UX) et les appliquer dans des projets interactifs.
- Maîtriser les fondamentaux du dessin vectoriel avec Adobe Illustrator.
- Créer et manipuler des formes vectorielles simples et complexes.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Cette activité d'apprentissage approfondit la pratique de deux outils majeurs du design graphique : Figma et Adobe Illustrator. Les étudiants développeront leurs techniques dans Figma, où ils continueront à concevoir des interfaces interactives, à créer des prototypes et à comprendre les principes de base de l'expérience utilisateur (UX). Ils travailleront sur des projets collaboratifs, mettant en pratique la gestion de la hiérarchie visuelle, l'interaction et la navigation.
- Ils continueront également à utiliser Adobe Illustrator et le dessin vectoriel, un outil essentiel pour la création de logos, d'illustrations et d'autres visuels plus complexes.
- Ces deux volets, interactif et graphique, visent à fournir une base solide pour la présentation de projets visuels professionnels.

Démarches d'apprentissage

- Exploration et découverte :
Les étudiants commenceront par une introduction aux outils Figma et Adobe Illustrator. Ils exploreront les fonctionnalités de base à travers des démonstrations guidées et des tutoriels, ce qui leur permettra de se familiariser avec l'interface et les outils disponibles.
- Exercices pratiques :
Pour Figma, les étudiants réaliseront des exercices de création de maquettes interactives et de prototypes. Ils travailleront sur des projets de design d'interface, en mettant en pratique les principes de l'expérience utilisateur et en utilisant les fonctionnalités collaboratives de l'outil.
Pour Illustrator, des exercices de dessin vectoriel seront proposés, incluant la création de formes, l'application des calques et la manipulation des couleurs. Les étudiants apprendront à créer des illustrations et des visuels en utilisant des techniques spécifiques au dessin vectoriel.
- Projets appliqués :
Les étudiants appliqueront leurs compétences acquises en développant un projet intégratif. Pour Figma, ils concevront un prototype interactif complet en suivant un brief spécifique. Pour Illustrator, ils créeront une illustration vectorielle, telle qu'un logo ou une affiche, en intégrant les techniques apprises.
- Critique et Feedback :
Les projets seront présentés en classe pour une critique constructive. Les étudiants recevront des retours sur leur travail, ce qui leur permettra d'affiner leurs compétences et de développer une approche critique de leur propre processus créatif.
- Réflexion et révision :
Suite aux retours reçus, les étudiants auront l'occasion de réviser et d'améliorer leurs projets. Cette étape les aidera à consolider leur compréhension des outils et des principes de design et à préparer des versions finales plus abouties.

Dispositifs d'aide à la réussite

Supports pédagogiques :

- Tutoriels et guides : fourniture de tutoriels vidéo et de guides écrits (syllabus) détaillant les fonctionnalités de Figma et Adobe Illustrator.
- Exemples et modèles : Mise à disposition d'exemples de projets réussis pour illustrer les bonnes pratiques et inspirer les étudiants.

Feedback et évaluation formative :

- Critiques intermédiaires : organisation de séances de critique en cours de projet pour fournir un retour constructif et orienter les étudiants dans la direction appropriée.
- Évaluation formative : évaluations régulières des progrès des étudiants permettant de mesurer leur compréhension et leur application des compétences acquises.

Ressources en ligne :

- Accès à des forums et communautés : Encouragement à rejoindre des forums en ligne et des communautés dédiées à Figma et Illustrator pour obtenir des conseils et partager des expériences avec d'autres utilisateurs.
- Bibliothèque de ressources : Accès à une bibliothèque en ligne de ressources supplémentaires, telles que des articles, des livres et des études de cas en design graphique.

Soutien technique :

- Assistance technique : Aide pour résoudre les problèmes techniques rencontrés lors de l'utilisation des logiciels, y compris le dépannage des erreurs et l'optimisation des configurations.

Sources et références

Pour Figma :

- Site officiel de Figma : Figma Learning Resources (offre des tutoriels, des guides et des études de cas pour débutants et utilisateurs avancés)
- Figma Community (Accès à des modèles, des plug-ins et des projets partagés par la communauté Figma)
- Livre : Design Systems par Alla Kholmatova (livre est utile pour comprendre comment structurer des projets interactifs dans Figma).
- Formation en ligne : Figma Fundamentals (Coursera), Figma for Beginners (Udemy)

Pour Adobe Illustrator :

- Site officiel d'Adobe Illustrator : Adobe Illustrator Learn & Support (Tutoriels et guides détaillés pour maîtriser Illustrator)
- Livre : Adobe Illustrator Classroom in a Book par Adobe Creative Team (un manuel complet pour apprendre Illustrator avec des exercices pratiques)
- Formation en ligne : Adobe Illustrator CC – Essentials Training (Udemy), Adobe Illustrator for Beginners (LinkedIn Learning)

Ressources générales sur le design graphique :

- Livre : The Elements of Graphic Design par Alex W. White (un ouvrage fondamental sur les principes du design graphique, utile pour les étudiants souhaitant approfondir leur compréhension du design visuel)
- Site Web : Smashing Magazine (articles et ressources sur le design graphique, UX/UI et les outils numériques)
- Blog : Creative Bloq (conseils, critiques et tutoriels sur les outils de design et les tendances du secteur)

Supports en ligne

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), boîte 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.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour toute activité d'apprentissage. Un travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance.
- Les travaux non présentés au cours pour évaluation continue ne seront plus commentés après la remise.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
- En raison de circonstances particulières, certains cours pourraient être donnés en distanciel.
- L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :
 - L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.

- Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
- Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
- Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.
- En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

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 66 du règlement général des études 2024-2025).