

# 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

| PB220 Typographie 3  |   |                 |             |
|--|---|-----------------|-------------|
| Ancien Code  | ARPB2B20P220                                  | Caractère       | Obligatoire |
| Nouveau Code   | XOPB2200                                      |                 |             |
| Bloc   | 2B  | Quadrimestre(s) | Q1          |
| Crédits ECTS   | 2 C   | Volume horaire  | 24 h        |
| Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE | <b>Simon GASTOUT</b> (simon.gastout@helha.be) |                 |             |
| Coefficient de pondération                                 | 20  |                 |             |
| Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification      | bachelier / niveau 6 du CFC                   |                 |             |
| Langue d'enseignement et d'évaluation                      | Français                                      |                 |             |

## 2. Présentation

### Introduction

- Retour sur les bases de la typographie.
- Etude des différents usages des polices de caractères. Le but de ce cours est de présenter un mode d'adéquation typographique.
- Adapter, modifier et créer une typographie spécifique pour les besoins de compositions typographiques.
- Expérimentations graphiques personnalisées de compositions typographiques.
- Etude de l'identité visuelle globale de la marque en commençant par le logo (composition, formes, couleurs, polices)
- Mise en place d'une réflexion pertinente pour justifier la créativité.

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

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

#### Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**

Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques

- 2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- 2.1.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- 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

L'étudiant devra être capable de développer une vision globale de sa créativité répondant aux différentes activités d'apprentissage avec une perception d'unité graphique et publicitaire.

- Mettre en place pour chaque exercice, un processus de réflexion sur base d'un dossier et d'un moodboard des plus complets et surtout intéressants pour la créativité.
- Permettre à l'étudiant de générer des idées et proposer les meilleures solutions possibles.
- Développer l'étude et la recherche graphique, sur base de croquis avec toutes les notifications pour l'argumentation.
- Avec le contenu du cours, donner à l'étudiant la possibilité d'être efficace dans la présentation, l'argumentation et la défense des idées et des projets.

### 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) :

ARPB2B20P220A Typographie 3

24 h / 2 C

### Contenu

#### Partie 1 :

- Retour sur les bases de la typographie (anatomie, les familles de caractères, les spécificités des caractères).
- Choix typographiques (adéquation, émotions, sens, composition, couleurs).
- Présentation et histoire de différentes polices d'écriture.

#### Partie 2 :

- Analyse de la marque: les éléments constitutifs du logotype.
- Histoire et analyse de logos les plus représentatifs dans le design graphique.
- Etudes graphiques de l'identité visuelle à lire et à voir, le sigle, le logo, le symbole; modifier, adapter, relooker ou création d'une nouvelle identité pour la marque.
- Typologie du logo: analyse, réflexion et étude sur les composantes du logo.

### Démarches d'apprentissage

- La partie théorique du cours donne des balises pour mettre en place un processus de réflexion et générer des idées.
- Les travaux dirigés vont donner à l'étudiant une vision progressive et pertinente de la stratégie créative.
- La recherche graphique sera focalisée sur base de croquis / esquisses avant d'entamer un travail de production
- Feedback personnalisé pendant le processus graphique pour guider l'étudiant.e dans son travail.

### Dispositifs d'aide à la réussite

- Le travail créatif se fera par étapes successives, une correction sera effectuée à chaque cours et l'étudiant sera en mesure d'évaluer la pertinence de ses idées et de son travail.
- Supervision personnalisée pendant les cours pour soutenir le processus graphique.
- Disponibilité de l'enseignant en dehors du cours, mise à disposition de livres ou revues.

### Sources et références

- Diverses sources internet ( modèles, tendances graphiques, studios et agences de design ...)
- Références bibliographiques:
  - 100 principes fondamentaux de l'identité visuelle des marques, K. Budelmann.
  - La création de logos, B. Gardner. Logos et identité visuelle - principes fondamentaux, M. Healey.
  - Typo l'essentiel, T. Seddon. Typographie, Ambrose & Haris.
  - Le graphisme en textes, Armstrong.
  - Guide pratique de choix typographique, Rault.
  - Logos et identité visuelle, Healey.
  - Mises en page(s), etc. Gautier.
  - Comprendre la typographie, Lupton.

## Supports en ligne

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

- PDF et vidéos disponibles sur connectED
- Sur connectED également des dossiers avec des renseignements complets pour les travaux pratiques.
- Communication et supervision via l'outil Teams (enseignement distanciel)

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

- L'évaluation d'un exercice se fait progressivement, à chaque cours l'étudiant reçoit une guidance et des remarques sur son travail créatif.
- Le travail pour l'examen est réalisé en autonomie.

### Pondérations

|                        | Q1        |    | Q2        |   | Q3        |    |
|------------------------|-----------|----|-----------|---|-----------|----|
|                        | Modalités | %  | Modalités | % | Modalités | %  |
| production journalière | Evc + Trv | 60 |           |   |           |    |
| Période d'évaluation   | Trv       | 40 |           |   | Trv       | 40 |

Evc = Évaluation continue, Trv = Travaux

### Dispositions complémentaires

- Le cours peut être donné en distanciel de façon asynchrone (la matière est à disposition par le biais de PDF ou de vidéos explicatives). Les supervisions peuvent se faire en distanciel (via teams) ou en présentiel sur RDV selon des modalités qui seront présentes sur ConnectED en temps voulu.
- Le non-respect des consignes du briefing sanctionnera l'étudiant.e d'un zéro à la note du travail.
- Un retard dans la remise d'un travail sera sanctionné d'un zéro à la note du travail.
- Un CM ou un justificatif officiel va permettre de différer la remise d'un travail pratique avec les directives de l'enseignant.
- 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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).