

# Design graphique

Durée : 4 jours



## Objectifs du module pédagogique :

Optimisez et amplifiez la portée de vos outils de communication :  
Les techniques de base pour séduire et convaincre

informations

### Pré-requis :

Bonne pratique micro  
Notions d'arts graphiques, photo, PAO ou Vidéo

### Méthode pédagogique :

Exposé magistral  
Apprentissage des fonctionnalités du logiciel  
Exercices applicatifs

### Moyens mis à disposition :

Un micro-ordinateur par stagiaire  
Un scanner Un serveur HTTP

### Fonctionnalité

Le «dessin» à caractère fonctionnel et pratique.

- L'influence de la fonction sur la forme d'un objet.
- L'influence de la forme sur la praticité
- La fonctionnalité dans la communication
- La fonctionnalité et le message
- Travaux pratiques

### Ergonomie et Conception d'interface

Etude de l'adaptation du travail et des machines aux possibilités de l'homme.

Les notions-clefs du chef de projet.

- L'influence de l'ergonomie sur le comportement
- L'influence de la psychologie dans l'ergonomie
- L'ergonomie dans la vie quotidienne
- Anticipation des besoins de l'utilisateur par le dessin
- Travaux pratiques

### Cohérence plastique du projet

Cherche à susciter chez l'étudiant une vision plastique d'ensemble de son projet de façon à éviter les sautes d'écriture, les contresens stylistiques et les emphases graphiques incontrôlées.

- La direction artistique
- La vision globale et l'esprit de synthèse
- Les sens cachés
- Prise de conscience du regard
- La cohérence plastique d'un projet dans la vie quotidienne.

### Iconographie et Droit

Harmoniser l'ensemble de l'illustration d'une publication (livre, revue, site, etc.).

Les images et la Justice

- Ensemble d'image, cohésion, ....
- La propriété artistique

### Sémiologie

Science des systèmes de signes de communication. La lecture, le regard, l'oeil américain.

- Le Contenu/ le Contenant
- La maîtrise du sens des images et des signes
- Le sens, les sens cachés, les contre sens
- La lecture : soi-même/autrui
- Le regard : soi-même/autrui
- L'oeil américain

### Conduite de projet

- Les différentes chaînes de fabrication: Presse, web, multi-média
- Leurs outils
- Etude de cas

programme

### Rapport texte/Image

Analyse les distorsions pour les supprimer ou les amplifier, entre les projets d'image et la structure du texte de base

- Associer l'image au texte, le texte à l'image.
- La paraphrase, la contradiction, la complémentarité
- Le rapport texte/image dans la vie quotidienne dans un contexte professionnelle
- Travaux pratiques

### Recherche du sens

Encourager le faiseur à s'affranchir de son propre code d'expression et de références, qui n'est pas toujours lisible par autrui, de façon à aller vers l'universalité du sens du message. La base pour évoluer dans les différents métiers de la communication

- Le mot
- L'accroche
- Le visuel
- Découverte de la sémiologie
- Le sens dans la vie quotidienne dans un contexte professionnelle
- Travaux pratiques

### Introduction au Design

Le design consiste d'abord à rechercher des formes intelligentes, à la fois convaincantes et séduisantes, conçues pour satisfaire les utilisateurs.

- L'analyse des besoins
- Le cahier des charges
- Définir et promouvoir un concept de qualité et esthétique
- Etude de faisabilité
- Travaux pratiques

© in situ ! multimédia

93, rue du Hocquet 80000 AMIENS France

Tél.: 03 22 22 52 52 - Fax: 03 22 91 68 84

<http://www.insitu.fr>

E-mail : [contact@insitu.fr](mailto:contact@insitu.fr)