ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Atelier « Recherches Illustratives »

Enseignant(s)
Arnaud Debal

Année
BAC 2

Crédits ECTS
8

Volume horaire
120h

Périodicité
Annuelle

Code
22C

Unité d'enseignement
UE6

Langue (s)
Français

Prérequis
UE1

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant·e :

- Apprendra à conceptualiser une démarche plastique
- Développera un univers illustratif et visuel personnalisé
- S'adaptera à des demandes illustratives semi-professionnelles
- Développera une mobilité dans l'utilisation de techniques et d'outils variés
- Expérimentera des supports et des moyens d'expressions modernes
- Découvrira les possibilités de produire à différentes échelles jusqu'au territoire urbain

Activités d'apprentissage

- Atelier en laboratoire illustratif et plastique personnalisé
- Workshop visuel 3D par groupe de 3
- Projets visuels alliant textes et images combinés à de nouveaux matériaux d'expressions visuelles
- Expérimentations en atelier sur la narration visuelle aidée par l'ordinateur

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Les exercices s'articuleront sur un laboratoire quotidien et personnalisé selon le style créatif de l'étudiant·e
- Atelier mixant des techniques multiples en des thèmes imposés. S'en suivront affichages et analyses. Ces étapes s'alterneront jusqu'à la présentation finale
- Les sujets évolueront en fonction des acquis
- Analyses et affichages se succéderont pendant tous les cours
- Évolutions artistiques à présenter chaque semaine tout en y développant l'autocritique et les moyens pour progresser

Modalités d'évaluation

- Évaluations continues, appréciations et notes
- Affichage + analyse
- Suivi individualisé
- Cotations en fin décembre et en fin juin

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Atelier « Recherches graphiques »

Enseignant(s)
Arnaud Debal

Année
BAC 2

Crédits ECTS
6

Volume horaire
90h

Périodicité
Annuelle

Code
22C1

Unité d'enseignement
UE6

Langue (s)
Français

Prérequis
UE1

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant·e :

- Apprendra à s'adapter pratiquement et conceptuellement à des travaux aux optiques graphiques et visuelles variées.
- Développera sa mobilité créative et plastique.
- Expérimentera des moyens et des visions d'expressions modernes et actuelles.
- Apprendra à conceptualiser un projet dans sa globalité tout en autonomie de moyens et d'outils visuels.

Activités d'apprentissage

- Laboratoire graphique / des formes sous toutes les formes. Se pratiquant d'abord en recherches manuelles avec finalisation par ordinateur.
- Atelier de création pouvant se développer en travail de groupe et en Workshop qui s'étaleront à plusieurs moments de l'année.
- Études et établissement d'une campagne de communication visuelle avec tous ses dérivés de communication/ du concept jusqu'aux médias de promotion.
- Atelier sur le design 3D et le packaging.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Les exercices s'articuleront par un laboratoire graphique diversifié en créations directes et instinctives pour se conceptualiser de plus en plus avec le temps.
- Affichages quotidiens des créations, décryptages et analyses.
- Apprentissage de techniques multiples et de leurs combinaisons.
- Jeu d'intégrations visuelles et formelles dans l'espace et dans l'espace urbain.

Modalités d'évaluation

- Évaluations continues appréciations et notes
- Affichage et analyse. Suivi individualisé
- Cotations fin décembre et fin juin

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Atelier

Enseignant(s)
Damien Mathé
Mikael Broidioi

Année
BAC 2

Crédits ECTS
9

Volume horaire
135h

Périodicité
Annuelle

Code
22DB

Unité d'enseignement
UE6

Langue (s)
Français

Prérequis
UE1 Ateliers de graphisme

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant·e :

- Apprendra à utiliser les outils de façon appropriée et pertinente
- Jonglera entre les différents logiciels et mélangera les techniques
- Conservera un regard critique sur ses créations graphiques
- Développera une culture numérique lui permettant de combiner les méthodes et de produire des images modernes et adaptées
- Construira progressivement son autonomie de création graphique numérique
- Intégrera les paramètres techniques fondamentaux permettant de concevoir et restituer ses images de façon optimale sur les divers supports visés
- Développera sa capacité à apporter ses propres solutions graphiques aux demandes formulées
- Apprendra à être rigoureux dans la finalisation graphique de ses projets

Activités d'apprentissage

- Projets de recherche graphique sur base de critères préétablis
- Expérimentations par association de traitements graphiques variés
- Acquisition d'images ou de séquences d'images par la prise de vue photo/vidéo et la numérisation, et restitution sur supports variés
- Micro-formations et mise en application
- Ateliers ponctuels de courte durée avec le concours d'acteurs extérieurs
- Travail en équipe

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia
- Mise en ligne de contenu pédagogique
- Mise en place d'exercices de conception graphique faisant appel aux moyens de créations numériques
- Contrôle permanent de l'évolution des travaux réalisés en atelier
- Donner le goût de l'exploration et de l'invention de nouveaux procédés permettant la création d'images singulières

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Celui-ci devra avoir acquis les compétences techniques fondamentales permettant la création numérique, et devra avoir effectué les choix techniques, graphiques et conceptuels pertinents par rapport à son propre projet.

Contrôles et appréciations finales aux mois de décembre et juin.

Volume de travail estimé (hors cours)

3 à 4 heures par semaine.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud
- Une tablette graphique
- Un appareil photo numérique
- Un ou plusieurs disques durs pour sauvegardes (voire une solution de type cloud)

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Atelier numérique II

Enseignant(s)
Damien Mathé

Année
BAC 2

Crédits ECTS
6

Volume horaire
90h

Périodicité
Annuelle

Code
23DM

Unité d'enseignement
UE6

Langue (s)
Français

Prérequis
UE1

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant·e :

- Apprendra à utiliser les outils numériques de façon créative
- Développera des connaissances techniques et artistiques liées à la création numérique
- Construira une démarche artistique réfléchie
- Développera une conscience et une culture numériques
- S'appropriera le fonctionnement des outils numériques proposés pour construire une écriture graphique personnalisée
- Comprendra le fonctionnement du matériel mis à disposition par l'atelier

Activités d'apprentissage

- Développement de compétences avec les logiciels :
  - Maxon Cinema 4D
  - Adobe Photoshop
  - Adobe After Effects
  - Adobe Premiere
- Mise en application directe des compétences acquises (microformations)
- Expérimentation et mélange de traitements
- Réflexion sur une démarche graphique, recherche de solutions visuelles appropriées
- Développement de la créativité en s'appuyant sur des techniques variées
- Utilisation du studio de prise de vue (photo et/ou vidéo)
- Utilisation du matériel : scanner, appareil photo numérique, banc-titre (animation/stopmotion), imprimante 3D, imprimante grand format

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia
- Mise en ligne de contenu pédagogique (https://replay.labographik.be)
- Exercices de conception graphique faisant appel aux moyens de créations numériques
- Contrôle permanent de l'évolution des travaux réalisés en atelier2
- Donner le goût de l'exploration et de l'invention de nouveaux procédés permettant la création d'images singulières

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Celui-ci devra avoir acquis les compétences techniques fondamentales permettant la création numérique, et devra avoir effectué les choix techniques, graphiques et conceptuels pertinents par rapport à son propre projet.

Tout étudiant n'ayant pas respecté les conditions et/ou consignes fixées dans le cadre de la fréquentation du cours et de l'exécution des projets verra son évaluation finale pondérée en conséquence.

Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

Volume de travail à domicile

2 à 3 heures par semaine.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud
- Maxon Cinema 4D en version Étudiant
- Un appareil photo numérique
- Un ou plusieurs disques durs pour sauvegarde (voire une solution de type cloud)
- Une tablette graphique
- Du papier adapté à l'imprimante grand format de l'atelier

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Dessin

Enseignant(s)
Anouk Sipos

Année
BAC 2

Crédits ECTS
5

Volume horaire
90h

Périodicité
Annuelle

Code
DM22

Unité d'enseignement
UE7

Langue (s)
Français

Prérequis
UE2

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

- Maîtriser la proportion du corps, comprendre son ossature
- Composer sa page, faire dialoguer les croquis et techniques qui cohabitent
- Développer son vocabulaire graphique à travers le dessin d'observation et via des techniques variées.
- Acquisition d'une connaissance du schéma corporel qui peut être utilisée dans des images « illustratives »

Activités d'apprentissage

- Dessins d'après modèle vivant
- Sujets : le corps humain, observation dynamique, le corps dans l'espace
- Techniques variées : carbone, monotype, encres, etc...
- Notion d'espace dans le dessin : mise en espace, mise en page, cadrage, localisation

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Présentation du travail d'artistes, discussion collective autour de sa pratique plastique
- Chaque cours est rythmé par :
- Des poses rapides : ébauches cherchant à placer les lignes structurelles du dessin.
- Des poses longues : permettant de pousser l'analyse du sujet.
- Des consignes données à l'oral orientent les exercices.

Modalités d'évaluation

Critères et objectifs à atteindre

- Savoir observer un corps humain et en saisir le caractère, la spécificité.
- Être capable de faire des trouvailles graphiques en dessinant d'après nature.
- Développer un sens critique en jouant avec ses 3 notions : le **sujet**, la **perception** et le **dessin**. La présence au cours

Cotations :

- 50 % en décembre
- 50 % en juin

Volume de travail estimé (hors cours) :
Le temps nécessaire à la préparation du matériel prévu pour le cours et la maintenance - présentation des croquis.

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Histoire et actualités des arts : 19ème et 20ème siècle

Enseignant(s)
Jean-Paul Jacquet

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
HS22

Unité d'enseignement
UE13

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

Analyse des fondements de l'art moderne.

Etablir une structure théorique qui permettra à l'étudiant d'aborder l'art du XIXème et du XXème siècle avec les références esthétiques nécessaires.

Activités d'apprentissage

Sur une période allant de 1750 à 1940, ce cours d'histoire de l'art débute avec la fin de la période classique pour développer les mouvements qui constituent la modernité en art.

Par l'iconographie mais aussi via la littérature, cette période est l'âge d'or où les grands poètes étaient aussi critiques d'art.

Hormis cette particularité, ce cours suit une méthodologie classique de l'iconographie d'Erwin Panofsy permettant une analyse formelle et structurale de l'objet artistique.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Cours théorique ex-cathedra

Modalités d'évaluation

Travail à remettre

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Techniques et technologies/ Infographie

Enseignant(s)
Mikael Broidioi

Année
BAC 2

Crédits ECTS
5

Volume horaire
90h

Périodicité
Annuelle

Code
ID22

Unité d'enseignement
UE8

Langue (s)
Français

Prérequis
UE3

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant·e :

- **Pratiquera** la photographie et acquerra un savoir-faire technique et professionnel
- **Découvrira** le fonctionnement d'un appareil reflex (savoir lire un objectif, les modes d'exposition, les modes de prise de vue, bien paramétrer son appareil…)
- **Réalisera** des prises de vues avec la notion de mise en scène
- **Maitrisera** le langage photographique par la pratique d'exercices spécifiques
- **Suivra** un enseignement théorique (couleur, cadrage, composition, sémiologie, esthétique de l'image) à partir d'exemples
- **Suivra** une formation complète de Camera Raw pour le développement de ses photos
- **Suivra** une formation complète de Photoshop pour l'étalonnage et la retouche numérique de ses photos
- **Apprendra** à être rigoureux dans la finalisation de ses projets photo/graphiques

Activités d'apprentissage

- Exercices de prises de vues photographiques en studio et en extérieur
- Travail d'équipe avec la mise en place du décor et du plan d'éclairage
- Maîtrise de l'appareil photo numérique et du système de flash studio
- Microformations techniques et mise en application
- Ateliers ponctuels de courte durée avec le concours d'intervenants extérieurs

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Formation aux outils par la pratique d'exercices spécifiques individuels ou en équipe
- Études d'œuvres photographiques en rapport avec les objectifs du cours
- Mise en place de micros workshops techniques
- Contrôle permanent de l'évolution des travaux réalisés en atelier

Modalités d'évaluation

L'évaluation des compétences s'effectue tout au long de l'année académique, et tient compte de la spécificité de chaque étudiant.

Un bilan est effectué lors des évaluations de décembre et juin.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud (Photoshop, Camera Raw…)
- Une tablette graphique (pas obligatoire)
- Un appareil photo numérique (reflex ou hybride)
- Un ou plusieurs disques durs pour sauvegardes (voire une solution de type cloud)

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Techniques et technologies/ Infographie

Enseignant(s)
Florent Becquet
Anne Lemaire

Année
BAC 2

Crédits ECTS
5

Volume horaire
90h

Périodicité
Annuelle

Code
IL22

Unité d'enseignement
UE8

Langue (s)
Français

Prérequis
UE3

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

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

- Dessin vectoriel et illustrations avec Adobe IllustratorCC.

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 :

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

Dans des logotypes et des illustrations :

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

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

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 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.

Evaluation 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 1er quadrimestre et pour 45% à la fin du 2ème quadrimestre.

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

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Méthodologie de la recherche

Enseignant(s)
Fabrice Sabatier

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
MR22

Unité d'enseignement
UE11

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Découvrir des travaux et des méthodes de recherches transversales au champ artistique ;
- Expérimenter des méthodes pour générer des idées et des questionnements à travers l'articulation de textes et d'images de diverses provenances ;
- Savoir chercher et/ou produire de l'information sous différentes formes, en extraire une substance mobilisable dans une pratique ;
- Distinguer les différents types de sources, évaluer leur fiabilité et apprendre à les citer correctement ;
- Acquérir une capacité critique par rapport aux ressources utilisées.

Activités d'apprentissages

Les étudiant·es découvrent des méthodes de collecte d'informations (recherche en bibliothèque, documentation diverse, observation, etc.), des méthodes d'extraction (mise en dialogue d'images ou de théories, analyse critique/sémiologique, lecture active, etc.) et des méthodes d'énonciation d'un questionnement (cartographie cognitive, écriture créative, etc.).

Une thématique de travail collectif est choisie, pour tout le quadrimestre, autour de laquelle vont évoluer les différentes recherches des étudiant·es.

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le cours alterne des apports théoriques et analytiques (à partir de textes et de projets artistiques permettant de découvrir diverses formes de recherche passant par la création ou l'étude d'images), des approfondissements méthodologiques et des exercices (individuels et collectifs).
Les présentations théoriques et les discussions autour des textes et projets artistiques étudiés se font en classe entière.
Le suivi des travaux de collection/exploration/transmission alternent des échanges en petits groupes de 3 ou 4 étudiant·es avec des moments de mise en commun.

Modalités d'évaluation

L'évaluation continue porte sur le travail effectué en classe ou en dehors de la classe (collections d'images et de textes, exercices graphiques et écrits) et sur la participation active aux discussions collectives. En fin de quadrimestre, l'étudiant·e remettra un document (forme et format libre) rassemblant son travail de recherche (l'ensemble des étapes et des exercices du quadrimestre) et un texte tirant des conclusions du processus. Ce texte s'appuiera sur l'analyse des images et sur des ressources extérieures qu'il conviendra de citer.

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Sciences humaines et sociales/Générales

Enseignant(s)
Hugues Robaye

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
SG22

Unité d'enseignement
UE12

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme de l'apprentissage, l'étudiant(e) devrait être en mesure de repérer dans des textes de sociologie, anthropologie, ethnologie, éthologie, psychiatrie, etc, les notions fondamentales, l'articulation du sens et sa progression.

De présenter certaines personnalités importantes dans le domaine des sciences humaines et sociales.

De développer son esprit critique par rapport au monde de l'information, de distinguer les niveaux de profondeur des informations auxquelles il est confronté quotidiennement, de l'info au formes plus complexes des textes de sciences humaines.

De réfléchir aux enjeux du monde contemporain, aux différentes formes de développement qu'on y observe et à leurs réponses particulières par rapport aux vivants, aux équilibres entre les écosystèmes et par rapport aux sociétés humaines.

Activités d'apprentissages

Le cours de sciences humaines aborde quelques grandes figures des disciplines actuelles dans ces secteurs de recherches. Il a pour objectif de fournir à l'étudiant des bases pluridisciplinaires pour observer, étudier et comprendre le monde contemporain, dans ses différentes dimensions : interculturel, évolution des sociétés humaines, relation de celles-ci aux différents écosystèmes, hiérarchisation des activités humaines, importance de la conscience historique, visions du monde (dans une optique comparatiste), etc...

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se partage entre présentations d'auteurs marquants, lectures de textes et échanges avec l'auditoire ; analyse de documents audiovisuels. Supports : syllabus, portefeuille de lecture, supports audiovisuels : émissions, renvoi vers des supports en ligne.

Modalités d'évaluation

Examen écrit comportant deux questions. L'une à préparer à domicile, l'autre, de mémoire et réflexion.

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Écriture/
Texte et mise en récit

Enseignante
Aurélien Dony

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
TM22

Unité d'enseignement
UE10

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
UE6
UE7
UE8
UE9

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant(e) :

- Développe son intérêt sur les relations entre littérature et graphisme ;
- Découvre son potentiel de création par l'écriture grâce à des techniques appropriées ;
- Développe ses compétences narratives et de structuration en rapport avec l'illustration ;
- Identifie les différents types de rapports texte/image de l'album ;
- Pratique le découpage de récit et formalise ce découpage dans un storyboard ;
- Développe ses capacités de lisibilité/fluidité ;
- Exerce son esprit critique.

Activités d'apprentissage

Activité 1 / 21 h. / Découverte et analyse des relations entre graphisme et littérature / activités de formation et d'auto-formation

- Questionnement sur la place du graphiste dans la conception d'ouvrages littéraires. À travers quelques exemples non conventionnels où le graphisme - et singulièrement le travail de la typographie - participe de l'écriture, la découverte et l'analyse considèrent le champ des possibles de la création graphique dans la production littéraire.
- Partage de questions et réflexions.
- Exercices d'écriture de formes brèves et créatives (exercices oulipiens, petite nouvelle).
- Mise en commun des résultats et commentaires.

Activité 2 / 24 h. / Approche de la narration / activités de formation et d'auto-formation

- Cours magistraux avec apport multimédia sur le schéma actantiel, les axes dramatiques, les questions de temps et de lieu, la construction du personnage.
- Cours magistraux sur le rapport texte/image dans l'album.
- Lecture et analyse individuelles d'un texte court. Séquençage et visualisation sous la forme d'un découpage du récit en storyboard.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Activité 1

- Séances de cours interactif avec suivi régulier du travail de rédaction par la professeure.
- Information et organisation de l'évaluation continue, des consignes et délais.

Activité 2

- Cours magistral, collectif, en auditoire, avec projection de supports multimédias.

Modalités d'évaluation

Pondération sur 20 points :

- Activité d'apprentissage 1 - évaluation intégrée / 8 points
- Activité d'apprentissage 2 - évaluation non intégrée / 7 points
- Présence aux séances de cours / 5 points

ESA Tournai

2026-2027

Option
Graphisme

Cours
Typographie

Enseignant(s)
Bruno Lombardo

Année
BAC 2

Crédits ECTS
4

Volume horaire
60h

Périodicité
Annuelle

Code
TY22

Unité d'enseignement
UE09

Langue (s)
Français

Prérequis
UE3

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant·e :

Apprendra les fonctions typographiques dans les logiciels d'édition et de mise en page.
Fera les ponts entre les différents logiciels de dessin vectoriel et de mise en page.
Devra trouver des solutions graphiques et typographiques en mettant en pratique les différentes fonctions des logiciels de mise en page et d'édition.

Activités d'apprentissage

- La formation se fera par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia.
- L'étudiant aura à chaque atelier interactif, une fiche de cours reprenant les informations nécessaires à la mise en place de la démonstration vue en classe.
- Prise de notes.

- Les logiciels de mise en page et les textes
- L'espace de travail dans les logiciels de mise en page
- La modification et la personnalisation de l'espace de travail dans les logiciels de mise en page
- Mise en place du document dans les logiciels de mise en page
- Numérotation des pages dans les logiciels de mise en page
- Enrichissement des blocs de texte dans les logiciels de mise en page
- Attributs typographiques de base dans les logiciels de mise en page
- Polices et glyphes dans les logiciels de mise en page
- Styles de caractères et la gestion de ceux-ci dans les logiciels de mise en page
- Grille et les lignes de base dans les logiciels de mise en page
- Les lettrines dans les logiciels de mise en page
- Composition de textes horizontaux et verticaux dans les logiciels de mise en page
- Justification des textes dans les logiciels de mise en page
- Styles de paragraphe et les styles imbriqués dans les logiciels de mise en page
- Styles GREP dans les logiciels de mise en page
- Les filets de paragraphe dans les logiciels de mise en page
- Automatisation des styles dans les logiciels de mise en page
- Chargement et automatisation des styles

- Workshop de courte durée avec le concours d'acteurs extérieurs
- Mise en ligne de contenu pédagogique
- L'étudiant·e devra mettre en pratique les apprentissages des logiciels de mise en page dans les exercices d'atelier graphique.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia
- Mise en place d'exercices de conception graphique typographique faisant appel aux moyens de créations numériques et des logiciels de mise en page.
- Donner le goût de l'investigation et de créativité permettant la conception de texte et d'images

Modalités d'évaluation

- Un examen oral sur les démonstrations et les fiches de cours.
- Une évaluation tout au long de l'année académique par l'intermédiaire d'exercices réalisés au cours.
- Un bilan sera effectué lors d'une évaluation en décembre et en mai.