INSTITUT NATIONALE DES ARTS

LIVRE 2

Graphic Design & Identité Visuelle

Manuel de formation — Licence Professionnelle Arts Plastiques & Graphic Design

Présentation du manuel

Ce manuel constitue un support pédagogique de l'Institut Nationale des Arts. Il est conçu pour accompagner l'étudiant depuis l'acquisition des fondamentaux jusqu'à la réalisation de projets autonomes. Chaque module associe connaissances, démonstrations, exercices, ateliers, analyse critique et production finale.

Méthode pédagogique

La progression recommandée suit six étapes : observer et analyser ; comprendre la notion ; reproduire une procédure simple ; expérimenter plusieurs variantes ; réaliser une production personnelle ; présenter et évaluer le résultat. L'étudiant conserve ses recherches, essais et corrections dans un carnet de processus ou un portfolio numérique.

Évaluation

Critère	Pondération
Compréhension et recherche	20 %
Maîtrise technique	25 %
Créativité et pertinence	25 %
Qualité de réalisation	20 %
Présentation et recul critique	10 %

Module 1 — Principes du design graphique

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Principes du design graphique ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit principes du design graphique à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Principes du design graphique ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 2 — Typographie

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Typographie ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit typographie à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Typographie ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 3 — Logo et identité

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Logo et identité ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit logo et identité à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Logo et identité ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 4 — Couleur et système visuel

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Couleur et système visuel ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit couleur et système visuel à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Couleur et système visuel ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 5 — Mise en page

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Mise en page ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit mise en page à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Mise en page ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Module 6 — Charte graphique

Ce module développe les connaissances et les méthodes essentielles liées à « Charte graphique ». L'objectif est que l'étudiant puisse comprendre les principes, les appliquer dans un exercice guidé puis les mobiliser dans une réalisation personnelle.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les notions et le vocabulaire essentiels du module.
- Analyser des exemples et expliquer les choix visuels ou techniques.
- Appliquer une méthode de travail reproductible.
- Produire plusieurs pistes avant de sélectionner une solution.
- Présenter son travail et argumenter ses choix.

Cours et procédure

L'enseignant introduit charte graphique à partir d'exemples visuels, de démonstrations et d'études de cas. Les étudiants observent les relations entre intention, forme, technique, contexte et public. Ils apprennent à distinguer une décision volontaire d'un résultat accidentel et à transformer l'expérimentation en méthode.

Procédure de travail : 1) reformuler le sujet ; 2) identifier les contraintes ; 3) réunir des références ; 4) réaliser des croquis ou essais rapides ; 5) comparer les pistes ; 6) produire une première version ; 7) tester et corriger ; 8) finaliser ; 9) documenter le processus.

Exercice guidé

Réaliser deux propositions sur le thème « Charte graphique ». La première respecte des règles précises données par l'enseignant. La seconde doit explorer une solution plus personnelle. Comparer ensuite les deux versions selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la capacité à transmettre l'intention.

Atelier pratique

Produire une réalisation combinant au moins trois acquis du module. Le rendu comprend : une page de références, trois recherches ou esquisses, une version intermédiaire annotée, la production finale et un texte de 100 à 150 mots expliquant la démarche.

Erreurs fréquentes à éviter

- Commencer directement par la version finale sans recherche.
- Multiplier les effets sans rapport avec l'objectif.
- Copier une référence sans transformation personnelle.
- Négliger la qualité technique du rendu et des fichiers.
- Présenter un résultat sans être capable d'expliquer les choix.

Projets de synthèse

Projet 1 — Identité d'un événement culturel

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 2 — Logo et charte d'une marque fictive

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 3 — Affiche bilingue français-arabe

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 4 — Brochure 8 pages

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Projet 5 — Kit réseaux sociaux

Le projet est réalisé en plusieurs étapes : définition du sujet, recherche documentaire et visuelle, premières pistes, choix argumenté, production, corrections, présentation finale. Les livrables comprennent les recherches, les fichiers sources, la production finale et une fiche de projet.

Critique collective

La critique ne consiste pas à dire simplement si un travail plaît ou non. On commence par décrire ce qui est visible, puis on identifie l'intention, les choix qui la renforcent, les éléments qui créent une difficulté et enfin une ou deux améliorations précises. L'étudiant auteur prend des notes et décide ensuite des modifications pertinentes.

Portfolio et archivage

Chaque projet terminé doit être photographié ou exporté proprement. Les fichiers sources, versions, images, polices autorisées, crédits et notes doivent être archivés. Pour le portfolio, chaque projet présente le contexte, le problème, la démarche, le rôle de l'étudiant, quelques étapes de recherche et le résultat final.

Auto-évaluation finale

Avant de rendre un projet : l'objectif est-il clair ? Les choix sont-ils cohérents ? Le résultat fonctionne-t-il au format demandé ? Les détails techniques sont-ils propres ? Les références sont-elles créditées ? Quelle est la qualité principale du projet ? Quelle amélioration serait prioritaire ?