

Certificat en design graphique - 4745

RESPONSABLE :

Gatineau

Pavel Pavlov
Directeur de module

Pour de plus amples informations :

Téléphone : 819 595-3900, poste 1830
Courriel : ugp1.edac@uqo.ca

SCOLARITÉ :

30 crédits, Premier cycle

OBJECTIFS :

Le certificat en design graphique est une formation qui favorise l'acquisition d'une connaissance de base, fondamentale, en design graphique. L'ensemble des cours offerts dans la discipline permettra, en misant sur une expression personnelle en fonction des qualités et des intérêts individuels, la découverte des différents aspects de la profession ainsi que la mise en pratique de l'ensemble des connaissances acquises. Pour atteindre les objectifs du certificat, l'étudiant devra utiliser les outils traditionnels, numériques et hybrides, en vue de matérialiser différents documents et projets reliés à la discipline (identité corporative, illustration, graphisme tridimensionnel, typographie et édition).

INFORMATIONS SUR L'ADMISSION :

Lieu d'enseignement	Régime	Trimestres d'admission		
		Automne	Hiver	Été
Gatineau	TC	✓		
	TP	✓	✓	

TC : Temps complet
TP : Temps partiel

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Base études universitaires

Avoir réussi un minimum de 15 crédits universitaires, avec une moyenne cumulative de 2,0 sur 4,3 ou l'équivalent.

Base expérience

Posséder des connaissances appropriées et manifester un intérêt pour le design graphique.

La personne candidate doit présenter un curriculum vitae décrivant son parcours et une lettre d'intérêt d'environ 250 mots décrivant ses motivations à poursuivre des études dans le programme.

PLAN DE FORMATION :

Trimestre 1 - AUTOMNE

- DEG1143 Typo 1 : bases
- ARI1033 Logiciels graphiques
- DEG1003 Fondements pratiques
- ARI1003 Dessin d'observation
- 1 cours optionnel (voir liste des cours plus bas)

Trimestre 2 - HIVER

- ARI1183 Langage photographique
- ARI1133 Culture du graphisme
- ou ARP1623 Publicité et communications
- DEG1023 Processus, concept et méthodologie (ARI1033 et DEG1003)
- DEG1053 Illustration (ARI1033 et ARI1003)
- 1 cours optionnel (voir liste des cours plus bas)

Cours optionnels

Deux cours (6 crédits) parmi les suivants:

- ARI1023 Sémiotique de l'image
- DEG1053 Illustration (ARI1033 et ARI1003)
- ARI1043 Image et société
- ARI1253 Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement (ARI1033)
- ARI1233 Conception de projets interactifs (ARI1033)
- ARP1573 Images de marque
- DEG1173 Design d'interface et ergonomie
- DEG1063 Approches graphiques tridimensionnelles (ARI1033)
- DEG1073 Affiche
- DEG1133 Éléments typographiques, édition et impression (ARI1033)
- DEG1183 Design d'événements et installations temporaires
- DEG1123 Sujet choisi en design graphique
- ARI1243 Mots et images

NOTES :

Immigration, réfugiés et citoyenneté Canada (IRCC) et le ministère de l'Immigration, de la francisation et de l'intégration du Québec (MIFI) ont adopté un ensemble de mesures importantes qui peuvent avoir des impacts sur le cheminement migratoire des personnes étudiantes internationales. Voici les liens des messages publiés par la Direction des Affaires Internationales de l'UQO concernant les nouvelles mesures relatives au permis de travail postdiplôme :

Travailler ou vivre au Canada après l'obtention du diplôme
Nouvelle mesure depuis le 1er septembre 2024
<https://uqo.ca/nouvelles/170170>

Permis de travail Postdiplôme
Exigence linguistique et domaine d'études admissibles
<https://uqo.ca/nouvelles/170172>

ARI1003**Dessin d'observation**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure : de figurer des objets et le corps humain, en noir et blanc, en proportion et en volume dans l'espace; d'explorer des variations de traitement et de développer une écriture expressive.

Contenu : Expérimentation du dessin par la ligne contour, par la masse et par un gestuel linéaire. Étude et réalisation de nuances de gris par différents procédés : hachures, estompages, lavis, etc. Compréhension et application des règles de base de la visée. Étude et application des techniques de repérages pour établir les proportions en dessin. Étude et exploration des vecteurs du format et de l'image. Élaboration de dessins comportant des éléments formels dans un lieu déterminé (spécifique).

ARI1023**Sémiotique de l'image**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de connaître les éléments fondamentaux du langage visuel; de comprendre les différents systèmes de signes qui participent à l'élaboration du sens de l'image; et d'articuler et de manipuler les concepts clefs en sémiotique de l'image. Il sera également en mesure de situer l'image en tenant compte du contexte communicationnel dans lequel elle s'insère et trouve son efficacité spécifique; et de développer une perspective critique à l'égard des images et de leurs stratégies formelles, discursives et narratives.

Contenu : Étude des composantes de l'image. Étude de l'image fixe, puis séquentielle, narrative et cinétique. Étude de différentes formes de communications reliées à l'image : imprimés, publicités, supports audio-visuels et informatiques (médiats). Compréhension et application des outils descriptifs, analytiques et méthodologiques pour l'examen sémiotique de l'image fixe et les suites d'images séquentielles, narratives et cinétiques.

ARI1033**Logiciels graphiques**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une autonomie dans l'utilisation et la gestion des procédés électroniques. Il sera en mesure d'utiliser les logiciels destinés au traitement et à la transformation de l'image ainsi qu'à l'édition numérique. Il sera apte à comprendre les incidences et les propriétés de l'image vectorielle et matricielle tout en cernant les différentes problématiques liées à la création assistée par ordinateur. Ainsi, il aura développé la capacité d'établir une stratégie de production numérique et les habilités nécessaires afin de la mener à terme dans des projets de complexité élémentaire.

Contenu : Exploration du système d'exploitation. Introduction aux logiciels

favorisés pour la création d'images 2D numériques et aux logiciels d'édition. Présentation et initiation au mode d'utilisation de certains périphériques d'entrée et de sortie. Contexte, usage et sauvegarde des différents types de fichiers. Saisie des équations de résolution et de proportion versus la qualité de l'image. Caractéristiques, possibilités et contraintes des logiciels en fonction d'un projet donné; relations entre ceux-ci au sein de la chaîne de production.

ARI1043**Image et société**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de porter un regard critique sur la création, la diffusion, la réception et les usages de l'image; de développer une réflexion sur les rôles et responsabilités des créateurs d'images; de comprendre les enjeux, historiques et contemporains, de l'image mise en relation avec les sociétés, leurs us et coutumes ainsi que leurs attitudes envers le champ visuel.

Contenu : Survol de la réception historique des images : son évolution et ses développements. Étude des différents usages et fonctions de l'image : publicitaire, propagandiste, religieuse, etc. Étude des grands débats autour de la réception et du rôle social des images.

ARI1133**Culture du graphisme**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure d'identifier les liens qui existent entre les mouvements artistiques et le design graphique depuis la révolution industrielle jusqu'à aujourd'hui. Il connaîtra les principaux créateurs et productions qui ont marqué l'évolution du domaine. Il pourra procéder à l'analyse et à la comparaison de divers types de concepts et de productions graphiques. Il sera sensibilisé à la dimension communicationnelle et symbolique des diverses approches graphiques. Il sera introduit aux principaux écrits critiques traitant de la discipline. En somme, il aura développé une perspective tant nationale qu'internationale par rapport à ce domaine.

Contenu : Éléments d'histoire : époques et personnalités importantes; développement du design graphique depuis la révolution industrielle; pionniers; designers et boîtes de design graphique ayant contribué à l'évolution de la discipline; visions ou contributions particulièrement significative. Analyse : évaluation et comparaison de concepts divers à l'aide des éléments de base : grille, mise en page, éléments typographiques, contrastes, traitements graphiques, couleurs, technologies, etc. Approches et codes communicationnelle. Étude des styles : lien avec les influences sociales, historiques, politiques et culturelles des pays d'origine; survol de la variété des productions graphiques. Écrits informatifs et critiques traitant du design graphique.

ARI1183**Langage photographique**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre et d'appliquer les différentes phases du processus photographique, de la conception à la mise en forme par tirage argentique ou numérique; d'être plus autonome dans la création; d'utiliser les outils optico-mécanico-chimiques et optico-numériques de prise de vues photographiques appropriés à la réalisation et à la diffusion d'œuvres photographiques; de comprendre le contexte historique et esthétique de la pratique contemporaine de la photographie; de développer une réflexion critique autour des caractéristiques formelles et conceptuelles reliées à la photographie.

Contenu : Familiarisation avec les outils : caméra argentique et numérique, éclairage, vitesse d'obturation, profondeur de champ, composition, cadrage, etc. Initiation à divers genres photographiques : paysages, natures mortes, portrait, reportage, etc. Réalisation de projets photographiques d'exposition, de documentation ou d'édition. Sensibilisation au potentiel esthétique lié à l'éclairage (quantité, qualité, couleur, direction) et aux effets combinés des divers traitements, analogiques et numériques, de la photographie. Familiarisation avec l'histoire de la photographie. Initiation aux différentes pratiques photographiques actuelles.

ARI1233**Conception de projets interactifs**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre ce qui compose un scénario et sa pertinence dans tout projet interactif. Il aura saisi l'importance d'établir une trame narrative sur laquelle aligner son devis d'intervention. Il sera sensibilisé aux notions d'espace-temps et aura développé des façons de travailler avec ces concepts, notamment par hiérarchisation des contenus et la logique événementielle dans la ligne de temps du projet. Ayant acquis une connaissance des divers médias visuels, graphiques, sonores, vidéo et interactifs qui s'offrent à lui, l'étudiant sera en mesure de faire des choix pertinents quant à l'emploi de ceux-ci dans la création de ses projets interactifs.

Contenu : L'accent est mis sur le développement de compétences conceptuelles. Introduction à l'histoire des médias interactifs. Analyse des différents médias et supports numériques : caractéristiques, possibilités et contraintes. Anatomie et méthode de conceptualisation d'un scénario interactif : trame narrative, parcours et environnement virtuel, facture visuelle. Introduction à l'établissement de l'arborescence et de la navigation d'un projet à contenu actif. Éléments, relations et règles temporelles. Interface et ergonomie.

ARI1243**Mots et images**

Objectifs : Au terme de ce cours,

l'étudiant sera en mesure de créer des propositions graphiques qui visent à aller au-delà de la limite purement fonctionnelle de la communication visuelle en problématisant la relation entre fonction et expression.

Contenu : Cours d'atelier interdisciplinaire orienté sur l'exploration et l'approfondissement des stratégies d'assemblage du texte et de l'image mises en œuvre dans la communication visuelle et visant à générer des espaces poétiques et susciter des affects. Analyse de pratiques historiques et contemporaines.

ARI1253**Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement**

Objectifs : Cours d'atelier interdisciplinaire dans lequel les méthodes et techniques de production du cinéma, de la vidéo et de l'animation sont étudiées et appropriées sélectivement par l'étudiant dans la création de courtes productions audiovisuelles qui soulèvent divers enjeux relatifs aux rapports dialogiques entre les composantes audio, visuelles et textuelles. Apprentissage du vocabulaire pertinent et des concepts permettant la communication de ses idées dans le cadre de la création audiovisuelle. Développer l'esprit critique au moyen de discussions et d'analyses d'œuvres historiques et contemporaines.

Contenu : Réalisation d'une série de courts travaux pratiques dont la visée est la familiarisation avec la chaîne de production audiovisuelle : l'écriture du scénario et la mise en récit, le tournage et les stratégies d'appropriation de sources textuelles et audiovisuelles de référence, le choix des techniques de montage et de présentation. À l'issue de ce bloc pratique, l'étudiant sera amené à identifier un champ d'intérêt et à définir un cadre de travail menant à la mise en œuvre d'un projet de création de fin de session.

ARP1573**Images de marque**

Objectifs : Initier l'étudiant aux différentes étapes de conceptualisation et de réalisation d'une image corporative. Lui permettre de développer une méthode de travail l'amenant à bien connaître son sujet, à en faire ressortir les éléments-clés et à les transposer en éléments de communication visuelle.

Contenu : Apprentissage des méthodes d'analyse, de conceptualisation et de symbolisation. Étude des différents éléments de l'image corporative. Conception d'images de marque et de leurs applications : symbole, sigle, logotype, pictogramme et image combinée.

ARP1623**Publicité et communications**

Objectifs : Initier l'étudiant au monde de la publicité et des communications. Lui permettre de saisir les liens existant entre le design graphique et ces disciplines. Établir l'apport et l'importance du design graphique

comme moyen de communication. Faciliter l'intégration des connaissances et des compétences acquises en design graphique, au domaine de la publicité et des communications.

Contenu : Étude des notions de publicité, de communication, de promotion et de diffusion. Analyse de la campagne publicitaire, du produit, de la clientèle-cible, de la planification, de sa mise en marché et des véhicules de communication. Sélection des moyens graphiques adaptés à l'élaboration d'un plan de communication approprié.

DEG1003

Fondements pratiques

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura exploré l'ensemble des fondements pratiques spécifiques aux besoins et contraintes du design graphique. Il sera en mesure d'appliquer diverses méthodes d'idéation. Il aura développé les réflexes essentiels à la recherche de solutions visuelles et sera capable d'orienter celles-ci en fonction d'une problématique. Il possèdera un ensemble de méthodes lui permettant de contrer les freins usuels à l'imagination et à l'innovation. Il sera capable d'entreprendre une démarche efficace en matière d'expérimentation, d'abstraction et de composition. Finalement, il aura acquis l'ensemble des principes articulant les fondements pratiques de sa discipline.

Contenu : Exploration de la surface bidimensionnelle. Fondements de base de la composition graphique: théorie des contrastes appliqués au domaine du graphisme, principes de composition et d'articulation, systèmes de proportions, décomposition des éléments graphiques, format et échelle, notions d'abstraction. Idéation: observation, compréhension, développement, rôle de l'intuition et de la logique dans l'élaboration d'une réponse graphique ou formelle à partir d'une problématique donnée. Nuances et distinctions appliquées entre les différents niveaux d'esquisses. Maquettes: notions de construction, expérimentation des techniques et des matériaux.

DEG1023

Processus, concept et méthodologie

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de réaliser un projet de design graphique en ayant la pleine compréhension de son processus global. Il sera à même de gérer chacune des étapes du processus : la documentation, la conceptualisation, la réalisation et la présentation de son concept final. Il aura développé un sens du détail graphique qui lui permettra d'assurer la cohérence et la justesse des contenus visuels. Finalement, il aura eu l'opportunité de développer une autonomie d'action découlant de la méthode proposée, ainsi qu'un réflexe d'autocritique qui lui permettra de progresser dans l'élaboration d'un projet graphique.

Contenu : Documentation : recherche et base documentaire. Méthodologie relative au processus de création. Principales étapes d'un processus de

design : planification, conception, réalisation. Concept : créativité et force conceptuelle, globalité de la thématique, logique et intuition. Intégration des composantes graphiques : nom, typographie, image, forme, composition, couleurs, techniques et matériaux en vue de réaliser un projet graphique concert. Hiérarchisation graphique; synthèse et organisation formelle, prise de décision et développement de l'autonomie. Application du processus d'idéation et des étapes menant des esquisses de la communication à celle de présentation. Présentation et justification d'un concept : initiation à l'autocritique, expression des intentions de design.

DEG1053

Illustration

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura une excellente connaissance historique et pratique des domaines de l'illustration. Il aura pris conscience de ses fonctions particulières, de son pouvoir expressif et de ses divers champs d'application. Ses expérimentations lui auront permis d'aborder visuellement diverses thématiques tout en tenant compte des publics visés et des modes de publication. Il sera en mesure de faire des liens entre les associations d'idées relatives à un contenu et les qualités expressives des moyens graphiques et plastiques mobilisés pour l'illustrer. Ses diverses productions auront été orientées vers une recherche et une pratique esthétique et innovatrice.

Contenu : Introduction au domaine de l'illustration et à ses multiples champs d'expressions. Survol du contexte historique : domaines d'applications, thématiques, styles et médiums. Étude des grands maîtres reconnus à l'échelle internationale. Réalisation d'illustrations en lien avec divers types de textes ou thématiques : récits, littérature jeunesse, roman, éditorial, reportage et autres. Développement d'un langage et d'un style illustratifs personnels. Analyse de contenu, réflexion sur le lien entre l'image et le texte, sur la pertinence entre l'image et le public cible. Expérimentation des médiums et techniques illustratives traditionnelles, numériques et hybrides.

DEG1063

Approches graphiques tridimensionnelles

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis les notions de création d'objets et d'emballages pertinents en regard à une problématique de communication. Il aura développé l'habileté à concevoir un graphisme et à l'appliquer à un volume donné. Par la réalisation de projets d'emballage et de création d'objets, il aura développé un sens critique lié aux qualités et caractéristiques des créations tridimensionnelles. En somme, il aura acquis une compréhension du langage spatial à l'échelle de l'objet.

Contenu : Transposition des concepts de communication au domaine de l'objet. Différenciation des catégories d'objets :

artisanal, sculptural, industriel. Sensibilisation au cycle de vie et de production des objets industriels : matériaux, production en série, portée écologique. Conceptualisation et vision tridimensionnelle : propriétés des matières et des formes, qualité des surfaces et des matières, associations et métaphores possibles. Articulation des formes et qualité des assemblages. Langage spatial propre au domaine de l'emballage : textures, formes, couleurs, pliage, striage, déploiement, etc. Création à partir d'une surface bidimensionnelle : Application du design graphique sur des éléments tridimensionnels. Contexte d'usage et qualité de la lecture sur l'objet.

DEG1073

Affiche

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une perspective historique et internationale en lien avec le domaine de l'affiche. Il possèdera une bonne connaissance du rôle de celle-ci, de ses fonctions sociales, culturelles, politiques et autres, ainsi que de ses principaux acteurs. Il aura entamé une réflexion sur les rapports entre l'expression et la communication. Il sera en mesure de développer une pratique créative, en appliquant les notions de sens, de langage et de style. Il aura la capacité de communiquer un concept, une idée, une sensation dans le cadre d'un message fonctionnel. Il saura utiliser le dessin et diverses techniques traditionnelles et numériques afin de répondre à son souci de recherche esthétique et d'innovation plastique.

Contenu : Étude de l'affiche à travers les âges : contenus, techniques et particularités. Perspective historique : rôle social, culturel et politique; identification des maîtres de l'affiche. Comparaison de productions internationales. Introduction à une méthodologie de recherche plastique autour d'un projet d'affiche en tant qu'objet de série. Analyse formelle de l'image communicative en lien avec le sujet traité et le contexte : culturel, publicitaire, propagandiste, etc. Réflexion sur les rapports qu'entretiennent le support, le texte, la typographie et l'iconographie. Méthodes de conceptualisation et de production de l'affiche.

DEG1123

Sujet choisi en design graphique

Objectifs : Permettre à l'étudiant de se familiariser avec des sujets d'intérêts dans les domaines du design graphique. Sélection d'un ou de plusieurs sujets d'intérêt dans ces domaines.

Contenu :

DEG1133

Éléments typographiques, édition et impression

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant connaîtra l'ensemble des principes et stratégies liés au domaine de la publication. Ce cours l'aura préparé à la conception d'une variété de types de publications. Il sera sensibilisé à

l'importance du choix des éléments graphiques, iconographiques et typographiques et connaîtra les liens qui les régissent. Il aura assimilé et expérimenté les notions liées à l'organisation formelle et à la mise en page de ces contenus. En somme, il aura développé ses compétences et sera apte à produire des publications efficaces tant au niveau du contenu que de l'impact visuel, en liens avec les exigences des techniques d'impression.

Contenu : Histoire et évolution du domaine de l'édition : études de cas, exemples internationaux, chefs de file. Pouvoir communicationnel du design d'édition : qualité, impact, éloquence. Typologie d'édition : magazine, journal, livre, dépliant, catalogue, rapport annuel, etc. Mise en page : influence de la thématique, esquisse d'édition, format, contexte et grille. Hiérarchie visuelle et organisation du contenu graphique, agencement des familles de caractères et lecture. Normes régissant l'édition : règles typographiques, outils de mise en page et d'édition. Au terme de cette activité, l'étudiant connaîtra l'ensemble des principes et stratégies liés au domaine de la publication. Ce cours l'aura préparé à la conception d'une variété de types de publications. Il sera sensibilisé à l'importance du choix des éléments graphiques, iconographiques et typographiques et connaîtra les liens qui les régissent. Il aura assimilé et expérimenté les notions liées à l'organisation formelle et à la mise en page de ces contenus. En somme, il aura développé ses compétences et sera apte à produire des publications efficaces tant au niveau du contenu que de l'impact visuel. Survol des spécifications techniques liées à l'impression.

DEG1143

Typo 1 : bases

Objectifs : Au terme de ce cours, l'étudiant sera en mesure de distinguer les diverses familles de caractères typographiques en tenant compte de leur caractéristiques propres. Il possèdera une bonne connaissance des étapes de leur évolution à travers le développement des technologies de l'édition. Il aura été initié aux fondements de la typographie et sensibilisé aux caractéristiques plastiques et fonctionnelles de la lettre.

Contenu : Contexte historique et technologique de la typographie. Particularités formelles en lien avec les diverses classifications de caractères. Étude des rythmes, formes et contre-formes. Anatomie de la lettre. Contexte et règle d'usages de la typographie. Reproduction et principes de dessin de caractères.

DEG1173

Design d'interface et ergonomie

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura développé ses compétences de designer dans les domaines de la création d'interfaces numériques et analogiques. Il aura été sensibilisé aux aspects humains qui entrent en jeu dans l'élaboration

d'interfaces ainsi qu'à l'importance d'équilibrer les dimensions formelle et fonctionnelle de sa conception. De plus, il aura aiguisé son regard critique en étant attentif aux aspects tels que l'efficacité, l'ergonomie, la rétroactivité, le degré d'intégration au contexte, ainsi qu'à l'aspect sensitif associé à l'expérience interactive. En somme, il sera doté d'outils pertinents pour la création d'interfaces intégrées aux choses et aux espaces.

Contenu : Cours-atelier axé sur la conception d'environnements et de dispositifs interactifs : contextualisation historique du design d'interface; étude des notions d'ergonomie et de motricité humaine, d'expérience usager via l'interaction avec les écrans, les objets et l'architecture; analyse des aspects informationnel et communicationnel des interfaces ; initiation à l'utilisation de composantes mécaniques, électriques ou électroniques existant sur le marché de même qu'aux logiciels courants.

DEG1183

Design d'événements et installations temporaires

Objectifs : Développer une sensibilité face à l'espace public comme contexte d'inscription et lieu d'intervention d'un projet. Saisir les dimensions temporelle, spatiale et expérientielle comme matériaux de ses projets de design. Acquérir les notions essentielles du design d'événement dans le but de créer des projets insérés dans l'espace public urbain ou naturel.

Contenu : Contexte historique du design d'événement. Familiarisation aux systèmes de normalisation graphique : notions d'échelle, de planches techniques et de maquettes. Introduction aux notions de temporalité, de narrativité, de parcours, de lieu et de paysage. Sensibilisation à l'intégration du designer graphique dans des équipes de création multidisciplinaires. Exploration de ces notions par la création de propositions de projets en lien avec l'architecture temporaire, l'installation, la scénographie, les kiosques d'exposition ou le design d'événements.