

Majeure en design graphique - 6745

RESPONSABLE :

Gatineau

Madeleine Stratford

Responsable de programme d'études de premier cycle

Téléphone : 819 773-1830 poste 1830
Sans frais : 1 800 567-1283 poste 1830
Courriel : emi@uqo.ca

SCOLARITÉ :

60 crédits, Premier cycle

GRADE :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

La majeure en design graphique vise à former des concepteurs graphiques imaginatifs et compétents, possédant des aptitudes pour l'analyse, la conceptualisation et la réalisation de projets. Cette formation favorise l'acquisition d'une solide culture du domaine par l'approfondissement des fondements pratiques, du processus conceptuel et de la méthodologie de production. Elle s'adresse aux créateurs passionnés qui sont intéressés à se spécialiser dans les différents champs professionnels liés au design graphique.

Dans cette formation, l'accent est mis sur la capacité des étudiants à produire et transmettre un contenu, qu'il s'agisse d'une commande ou d'une problématique dans laquelle ceux-ci veulent s'investir. Pour ce faire, l'étudiant aura à utiliser les outils graphiques traditionnels, numériques et hybrides, en vue de matérialiser différents documents et projets. L'aspect multidisciplinaire de l'École permet également aux étudiants de confronter le design graphique à d'autres formes de création, afin de reconnaître sa spécificité en tant que médium de communication capable de se nourrir des autres arts. La spécialisation en design graphique de l'ÉMI offre non seulement une formation complète et articulée, qui prépare les étudiants au marché du travail actuel, mais également une approche interdisciplinaire qui permet à ceux-ci d'étendre leur rôle au sein de la profession.

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

DEC dans un domaine des arts: Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en formation préuniversitaire ou technique dans le domaine des arts, dans une discipline connexe ou l'équivalent.

DEC dans un domaine autre que les arts: Le candidat titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en formation préuniversitaire ou technique dans un domaine autre que celui des arts doit soumettre un portfolio adapté aux exigences de la majeure.

Les candidats admissibles sur présentation d'un portfolio doivent respecter les normes suivantes :

Le portfolio doit comporter 10 éléments en lien avec la discipline du programme sélectionné. Les éléments présentés peuvent être des recherches personnelles, des réalisations ou des travaux académiques, tels que : images d'œuvres, images de dessins, vidéos, productions multimédias, concepts de design graphique, etc. Ces travaux peuvent être présentés soit par un portfolio matériel (cartable) ou par fichiers numériques. Pour un dépôt sous forme numérique, nous acceptons les fichiers PDF optimisés en taille réduite (MAXIMUM 20 MO pour un fichier qui rassemble les documents présentés), le fichiers JPG (maximum 5 MO par fichier). Ces fichiers numériques peuvent être transmis par clé USB ou par courriel. Aucun CD ou DVD ne sera accepté. Dans tous les cas, veuillez vérifier que vos liens et fichiers sont fonctionnels.

Les éléments doivent être respectivement identifiés, numérotés et accompagnés

d'une fiche descriptive en fichier Word (titres, techniques, dimensions, années). Les portfolios seront retournés après l'étude des demandes d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

Base études universitaires

Avoir réussi dix (10) cours de niveau universitaire, soit 30 crédits, au moment du dépôt de la demande d'admission.

Le candidat ayant étudié dans un domaine autre que celui des arts doit présenter un portfolio adapté aux exigences de la majeure.

Les candidats admissibles sur présentation d'un portfolio doivent respecter les normes suivantes :

Le portfolio doit comporter 10 éléments en lien avec la discipline du programme sélectionné. Les éléments présentés peuvent être des recherches personnelles, des réalisations ou des travaux académiques, tels que : images d'œuvres, images de dessins, vidéos, productions multimédias, concepts de design graphique, etc. Ces travaux peuvent être présentés soit par un portfolio matériel (cartable) ou par fichiers numériques. Pour un dépôt sous forme numérique, nous acceptons les fichiers PDF optimisés en taille réduite (MAXIMUM 20 MO pour un fichier qui rassemble les documents présentés), le fichiers JPG (maximum 5 MO par fichier). Ces fichiers numériques peuvent être transmis par clé USB ou par courriel. Aucun CD ou DVD ne sera accepté. Dans tous les cas, veuillez vérifier que vos liens et fichiers sont fonctionnels.

Les éléments doivent être respectivement identifiés, numérotés et accompagnés d'une fiche descriptive en fichier Word (titres, techniques, dimensions, années). Les portfolios seront retournés après l'étude des demandes d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

Base adulte

Être âgé d'au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir acquis une expérience dans le domaine de la mineure choisie, soutenue par un curriculum vitae détaillé et un portfolio adapté aux exigences de la majeure.

Les candidats admissibles sur présentation d'un portfolio doivent respecter les normes suivantes :

Le portfolio doit comporter 10 éléments en lien avec la discipline du programme sélectionné. Les éléments présentés peuvent être des recherches personnelles, des réalisations ou des travaux académiques, tels que : images d'œuvres, images de dessins, vidéos, productions multimédias, concepts de design graphique, etc. Ces travaux peuvent être présentés soit par un portfolio matériel (cartable) ou par fichiers numériques. Pour un dépôt sous forme numérique, nous acceptons les fichiers PDF optimisés en taille réduite (MAXIMUM 20 MO pour un fichier qui rassemble les documents présentés), le fichiers JPG (maximum 5 MO par fichier). Ces fichiers numériques peuvent être transmis par clé USB ou par courriel. Aucun CD ou DVD ne sera accepté. Dans tous les cas, veuillez vérifier que vos liens et fichiers sont fonctionnels.

Les éléments doivent être respectivement identifiés, numérotés et accompagnés d'une fiche descriptive en fichier Word (titres, techniques, dimensions, années). Les portfolios seront retournés après l'étude des demandes d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les

personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

PLAN DE FORMATION :

Trimestre 1 - AUTOMNE

DEG1143	Typo 1 : bases
ARI1033	Logiciels graphiques
DEG1003	Fondements pratiques
ARI1003	Dessin d'observation
ARP1021	Introduction au programme

Trimestre 2 - HIVER

ARI1183	Langage photographique
DEG1053	Illustration (ARI1033 et ARI1003)
DEG1023	Processus, concept et méthodologie (ARI1033 et DEG1003)
ARI1133	Culture du graphisme

Trimestre 3 - AUTOMNE

ARI1023	Sémiotique de l'image
DEG1133	Éléments typographiques, édition et impression (ARI1033)
ARP1573	Images de marque

Trimestre 4 - HIVER

ARP1593	Design et normes institutionnelles (ARP1573)
ARI1043	Image et société
ARP1623	Publicité et communications

Trimestre 5 - AUTOMNE

DEG1073	Affiche
ARP1653	Maquettes de présentation et portfolio
DEG1153	Typo 2 : expérimentation et intégration (DEG1143)

Trimestre 6 - HIVER

ARP1806	Graphisme synthèse II: recherche et innovation (ARP1653)
ARP2162	Milieus professionnels

MINEURES ASSOCIÉES:

Mineure en information et médias numériques

Mineure en communication

Mineure en géographie et environnement

Mineure en économie et société

Mineure en histoire de l'art

Mineure en arts visuels (8743)

Mineure en bande dessinée (8744)

Mineure en muséologie et patrimoines (8038)

Mineure en pratiques administratives

Mineure en développement international (8541)

Mineure en sociologie (8917)

Mineure en approches éducatives (8040)

Mineure en histoire (8116)

Mineure en science politique (8912)

Mineure en psychologie (8350)

Mineure en animation de groupes (8656)

Mineure en traduction professionnelle

Mineure en rédaction professionnelle

Mineure en psychologie du travail et des organisations

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.

ARP1021**Introduction au programme**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de découvrir les différences fondamentales entre les milieux professionnels des Arts visuels, du Design graphique et de la Bande dessinée. Lui permettre d'amorcer le développement d'une identité professionnelle et d'une autonomie dans la poursuite de sa formation

Contenu : La structure universitaire; l'introduction à la discipline; l'atelier d'art numérique; les ateliers traditionnels; la recherche documentaire et les conférences de diplômés.

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.

ARP1593**Design et normes institutionnelles**

Objectifs : Sensibiliser l'étudiant aux nombreuses contraintes qu'imposent les normes institutionnelles. Lui faire comprendre l'incidence de ces normes dans l'élaboration des concepts graphiques. L'habilitier à utiliser la contrainte dans son processus créateur.

Contenu : Recherche, analyse et compréhension des normes réglementaires spécifiques appliquées dans les contextes de publications institutionnelles et gouvernementales, ou encore dans celles des entreprises privées. Conceptualisation et réalisation de projets adaptés à divers systèmes de normes

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.

ARP1653**Maquettes de présentation et portfolio**

Objectifs : Initier l'étudiant aux différentes techniques de maquettes de présentation en deux et trois dimensions. Lui permettre de faire l'analyse, la synthèse et l'organisation visuelle de sa production graphique.

Contenu : Analyse et sélection des méthodes visuelles appropriées afin de mettre en valeur les concepts à présenter. Synthèse des types et techniques de maquettes de présentation. Réalisation du portfolio étudiant.

ARP1806**Graphisme synthèse II: recherche et innovation**

Objectifs : Donner à l'étudiant la possibilité de concrétiser les notions déjà apprises à travers la réalisation d'une recherche finale. Développer une approche innovatrice et spécialisée. Favoriser chez l'étudiant la recherche en design graphique et élargir sa vision du concept. Chercher des façons nouvelles pour résoudre le problème de l'image graphique.

Contenu : Choix et définition d'un ou de quelques projets bidimensionnels ou tridimensionnels. Recherche, exploration et réalisation de maquettes de présentation. Supervision en atelier.

ARP2162**Milieux professionnels**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de découvrir le panorama des différentes opportunités de son futur milieu professionnel et de se familiariser avec le volet légal, juridique et financier de son domaine professionnel spécifique. S'initier avec le volet subventionnaire de sa pratique artistique. Aborder la recherche de partenaires et de commanditaires et la problématique de sa formation continue. Analyser et mettre en œuvre "ensemble des techniques utilisées dans le démarrage d'une petite entreprise.

Contenu : Les différentes facettes de son milieu professionnel : droits d'auteur, éthique professionnelle, contrats, subventions, demandes de bourses, soumissions, honoraires professionnels. Contexte psychologique du travailleur autonome. Motivation, solitude, besoins essentiels. Élaboration d'un plan d'affaires. Cadre juridique, étude de marché, stratégies de marketing, états financiers et financement.

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 possédera 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.

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 possédera 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.

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 demise 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 possédera 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.

DEG1153**Typo 2 : expérimentation et intégration**

Objectifs : Au terme de ce cours, l'étudiant sera en mesure d'intégrer pertinemment la typographie dans ses projets graphiques. Conscient des effets à la fois esthétique et pragmatiques produits par la typographie, il sera capable de la mettre en œuvre à bon escient, somme, comme matériau formel et communicationnel de ses réalisations.

Contenu : Intégration de la typographie à des projets graphiques imprimés et numériques. Étude poussée de l'effet communicationnel de la typographie. Expérimentation, manipulation de caractères. Travail sur le mariage des différentes familles de caractères. Analyse et pratique des grilles et systèmes typographiques.