

**DURÉE****1 j - 7 h****DATE(S)****Nous consulter**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES / COMPÉTENCES VISÉES**

- + Identifier différentes stratégies de conception graphique
- + Comprendre le mécanisme et le déroulement d'un projet créatif
- + Adapter sa conception aux différents types de supports
- + Concevoir une charte graphique

*Ce document n'est pas contractuel et peut subir des modifications - 27/06/22*

# RÃ©aliser une conception graphique



## PRÃ©REQUIS

Avoir exercÃ© des fonctions de graphiste ou assimilÃ©  
Souhaiter Ã©voluer de l'exÃ©cution vers la crÃ©ation



## PROGRAMME

Comprendre les objectifs de la conception graphique

> Analyse de maquettes existantes, contenu, lecture et lisibilitÃ©, Ã©quilibre, texte/image  
Analyser et prÃ©parer un projet Ã rÃ©aliser

> Le(s) objectif(s) de la campagne  
> Le public cible  
> Le(s) message(s) Ã faire passer  
> LongÃ©vitÃ© de la campagne ou du support  
Exploiter et maÃ¢triser les rÃ©gles de la typographie

> Les diffÃ©rentes familles de caractÃ©res  
> L'association de polices  
> Les rÃ©gles typographiques  
Ãtablir une ligne graphique

> Ligne directrice, principe de base du projet  
> Structure du projet, grille, utilisation verticale ou horizontale  
> Symboles et codes couleurs  
> Choix des typographies  
> Topologie et mise en page, rapport des surfaces  
> Le gris typographique  
> Les visuels, prÃ©dominance texte/image, image/texte ou Ã©quivalence  
> L'image, les formes gÃ©omÃ©triques, les composants de l'image  
> Le monde des formes  
> Les espaces visuels



## MODALITÃ©S PÃ©DAGOGIQUES

Animation en face Ã face prÃ©sentiel ou en classe virtuelle.  
Cette formation peut Ã¢tre rÃ©alisÃ©e au sein d'un groupe ou individuellement.

## MÃ©THODES PÃ©DAGOGIQUES

Utilisation des mÃ©thodes de pÃ©dagogie active, dÃ©monstrative et expositive grÃ¢ce Ã une alternance :

> d'apports thÃ©oriques ;  
> d'analyses de supports et campagnes de communication ;  
> d'applications pratiques individuelles et guidÃ©es.  
Chaque apprenant.e utilisera les outils et techniques abordÃ©es pour rÃ©aliser par exemple la maquette d'un dÃ©pliant, d'une affiche ou une charte graphique.



## MOYENS PRÃ©VUS

Animation par un.e formateur.ice expÃ©rimentÃ©.e ayant des compÃ©tences adaptÃ©es aux objectifs pÃ©dagogiques visÃ©s.  
Mise Ã disposition d'un micro-ordinateur individuel connectÃ© afin d'accÃ©der aux multiples ressources et applications disponibles sur Internet.  
Utilisation de supports de formation variÃ©s conÃ§us par les formateur.ice.s : quiz, QCM, cours, exercices.

*Ce document n'est pas contractuel et peut subir des modifications - 27/06/22*

## MATÉRIEL À APPORTER PAR L'APPRENANT

Divers magazines ou supports de communication ; matériel de prise de notes.



## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Questionnaire de 15 min en fin de formation



## SUITE DE PARCOURS

[S'approprier le logiciel Photoshop](#)

[Concevoir une interface web : les bonnes pratiques UX/UI](#)



## ÉLIGIBILITÉ AU CPF

Cette formation n'est pas éligible au financement avec votre compte personnel de formation (CPF).



## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Nos bâtiments sont accessibles aux personnes handicapées.

Si un aménagement du poste de travail, des modalités de formation ou du programme est nécessaire, contactez-nous afin d'évoquer avec nos conseillers formation les adaptations possibles, en lien avec les structures concernées.