

Déroulé de Séance - Réalisation d'une affiche de festival de jeu avec InDesign et impression

1. Introduction : Présentation du projet et contexte

- **Durée** : 10 minutes
 - **Objectifs pédagogiques** :
 - Expliquer le contexte fictif du projet.
 - Poser les bases du travail à réaliser.
 - Motiver les élèves en contextualisant le travail dans un scénario professionnel fictif.
 - **Consignes** :
 - « Votre manager a trouvé un festival où notre jeu sera présenté... il s'appelle les portes ouvertes du lycée paul langevin. Le festival est participatif et demande donc à tous ses participants de réaliser une proposition d'affiche. Les 3 meilleures affiches seront sélectionnée pour représenter le festival. Vous allez réaliser une première version de l'affiche que nous imprimerons en fin de séance, puis décliner cette affiche en plusieurs versions. »
 - « Vous utiliserez vos propres illustrations réalisées précédemment. En plus des images, il faudra intégrer des éléments textuels comme le titre du festival, les dates, le lieu, et le logo fourni. »
 - Pour le Titre on mettra : "Porte ouverte à Langevin" si vous trouvez quelque chose de plus catchy hésitez pas à améliorer.
Pour le logo il faut reprendre celui du lycée qu'on trouveras avec une recherche rapide.
Pour La date, les portes ouvertes auront lieu le "samedi 16 mars"
Pour l'adresse vous trouverez sur google map.
 - Démo de l'interface
-

2. Création de la grille de construction

- **Durée** : 20 minutes
 - **Objectifs pédagogiques** :
 - Apprendre à structurer une affiche avec une grille pour une meilleure organisation.
 - Comprendre l'importance de la grille dans la mise en page professionnelle.
 - **Consignes** :
 - « Créez un nouveau document en A3 (297 mm x 420 mm) dans InDesign. Utilisez `Disposition > Créer des repères` pour établir une grille de 3 à 5 colonnes avec des marges et des gouttières. Cette grille vous aidera à positionner vos éléments de manière équilibrée. »
-

3. Introduction aux styles de paragraphe

- **Durée** : 15 minutes (intervention magistrale)
 - **Objectifs pédagogiques** :
 - Comprendre comment les styles de paragraphe permettent de standardiser la mise en forme des textes.
 - Apprendre à créer, enregistrer et appliquer des styles de paragraphe pour la cohérence des textes.
 - **Consignes** :
 - « Appliquez des styles de paragraphe à vos textes (titre, dates, lieu, slogan). Créez un style pour chaque type d'information et assurez-vous que tout est bien hiérarchisé dans l'affiche. »
-

4. Intégration des éléments graphiques et passage des couleurs en mode CMJN

- **Durée** : 25 minutes
 - **Objectifs pédagogiques** :
 - Appliquer les styles de paragraphe et intégrer les éléments visuels (illustrations, logo).
 - Introduire la différence entre les modes de couleur **RVB** (écran) et **CMJN** (impression).
 - **Consignes** :
 - « Placez vos visuels et le logo fourni en respectant la grille. Assurez-vous que vos textes sont bien lisibles et équilibrés. »
 - « Avant de préparer l'impression, changez le mode de couleur de votre document en **CMJN**, car il s'agit du mode adapté pour l'impression. Allez dans `Fichier > Mode couleur du document` et sélectionnez CMJN. Cela peut changer l'apparence de vos couleurs : ajustez-les si nécessaire pour qu'elles restent fidèles à l'original. »
 - **Explication** (magistrale) : « Le mode **RVB** est utilisé pour les écrans et le numérique, tandis que le **CMJN** est utilisé pour l'impression. Cela influence la manière dont les couleurs sont perçues et imprimées. »
-

5. Impression de l'affiche et analyse des couleurs à l'impression

- **Durée** : 20 minutes
 - **Objectifs pédagogiques** :
 - Aborder la différence entre la perception des couleurs à l'écran (RVB) et à l'impression (CMJN).
 - Vérifier si les couleurs de l'affiche correspondent aux attentes après impression.
 - **Consignes** :
 - « Nous allons imprimer vos premières affiches. Comparez les couleurs imprimées avec celles que vous voyez sur votre écran. Notez les différences que vous observez, notamment les couleurs qui peuvent sembler moins vives à l'impression. »
 - « Discutez des ajustements que vous pourriez faire pour améliorer la qualité des couleurs imprimées. »
 - **Bilan à noter** :
 - Discutez avec les élèves des différences entre les couleurs sur écran et à l'impression. Évaluez leur compréhension du passage de RVB à CMJN.
-

6. Déclinaison de l'affiche : Variantes créatives

- **Durée** : 30 minutes
 - **Objectifs pédagogiques** :
 - Proposer plusieurs variantes de l'affiche en gardant les mêmes codes graphiques.
 - Appliquer les connaissances sur les couleurs et la grille dans la réalisation de déclinaisons créatives.
 - **Consignes** :
 - « Réalisez maintenant **3 à 5 déclinaisons** de votre affiche. Respectez les codes graphiques de base (grille, styles de paragraphe, visuels principaux), mais modifiez certains éléments comme les couleurs, la disposition ou la typographie. »
 - « Faites attention aux couleurs que vous choisirez pour l'impression, gardez le mode **CMJN**. »
-

7. Conclusion et bilan de la séance

- **Durée** : 5 minutes
- **Objectifs pédagogiques** :
 - Synthétiser les apprentissages (grille de construction, styles de paragraphe, gestion des couleurs pour l'impression).
 - Évaluer les productions des élèves et discuter des points à améliorer.
- **Consignes** :

- « Qu'avez-vous appris aujourd'hui sur l'importance des couleurs en impression ? Quelles sont les différences que vous avez observées entre les couleurs sur l'écran et celles sur l'affiche imprimée ? »
 - « Pour la prochaine fois, continuez à travailler sur vos affiches en améliorant les points discutés. Nous verrons comment finaliser vos déclinaisons. »
-

Répartition du temps modifié :

1. Introduction : 10 min
2. Création de la grille : 20 min
3. Explication des styles de paragraphe : 15 min
4. Intégration des éléments et passage en CMJN : 25 min
5. Impression et analyse des couleurs : 20 min
6. Déclinaison des affiches : 30 min
7. Conclusion : 5 min