

# Design Graphique à la carte

AC3102 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration

AC3103 | Créer, composer et retoucher des visuels

AC3106 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

## Phase 1: S'approprier le vocabulaire et l'univers d'un graphiste.

À partir des listes de graphistes ci-dessous, vous allez faire **deux analyses graphiques de deux graphistes** :

### # un graphiste '**vectoriel**'

Gwen Keraval : <http://www.gwenkeraval.com/>

Malika Favre : <https://www.malikafavre.com>

Mike Karolos

Chris Ware

Smirap Design : <https://smirapdesigns.com>

Therese Qua : <https://theresequa.fr>

Davide Mazzuchin : <http://www.davidemazzuchin.com>

Kari Piipo : <https://piippo.com>

Philippe Apeloig : <https://apeloig.com>

Catherine Zask : <https://www.catherinezask.com>

Fanette Mellier : <https://fanettemellier.com>

Mr Z : <https://monsieurz.com>

### # un graphiste '**matriciel**'

Julie Joseph : <https://www.julie-joseph.com>

Pierre Paul Pariseau

Merrick Angle

Jean Lecointre

Spur Design : <https://spurdesign.com>

John Gall : <https://www.johngalldesign.com>

Laurent Pinabel : <https://www.pinabel.com>

Daniel Mountford

Anette Lenz: <https://www.anettelenz.com>

helmo.fr

Umut Akkan

Zekagraphic : <https://www.zekagraphic.com/portfolio/>

**On vous demande de réaliser une série de recherches graphiques sur les deux graphistes de votre choix : un 'vectoriel', l'autre 'matriciel'.**

En véritable faussaire, vous vous appropriez le vocabulaire plastique (formes couleurs...), l'univers et les techniques des graphistes choisis, au travers de différentes explorations graphiques.

Plus qu'un simple copiste, il vous est demandé de comprendre leurs manières de travailler.

Vous présenterez vos différentes recherches sous la forme de planches structurées et annotées sur un **FigJame file**.

# Design Graphique à la Carte

## Phase 2: Analyser différents arcanes d'un jeu de Tarot de Marseille.

Sur votre FigJam, sous la forme de **cartes conceptuelles**, analysez 3 arcanes du jeu de Tarot.

Quelles représentations ?

Quels signes (plastiques/iconiques/linguistiques) ?

Quelles significations, quels messages ?

## Phase 3: Recherches graphiques.

**Réalisez une série de recherches pour chacun des deux graphistes de la Phase 1.**

Il ne s'agit pas ici de réaliser un arcané finalisé, mais plutôt de **construire des images ou des séries d'images**. Réinvestir vos différentes analyses des phases 1 et 2.

Effectuer des recherches de formats, de couleurs, de cadrage, de choix typographique, de motifs (dos de la carte) ... toujours en rapport avec les deux graphistes sans les mélanger.

Ajoutez vos recherches sur votre FigJam.

## Phase 4: Réalisations.

**Réalisez un maximum d'arcanes**, que vous déclinerez en **deux jeux de cartes** correspondant à chacun des graphistes.

Attention, la quantité ne doit pas nuire à la qualité de votre travail.

**Présentez à la manière d'un projet Behance / Dribbble l'ensemble de votre travail.**

**À l'aide d'un court texte, argumentez tous vos choix graphiques sur FigJam.**

Ajoutez l'ensemble de vos réalisations sur votre **FigJam NOM\_Prenom**.

Vous déposerez les deux fichiers (**AI CS6 et PS CS6**) de vos réalisations finales sur public répertoire SAé103.

N'oubliez pas de nommer vos répertoires et vos fichiers **NOM\_Prenom**.



# Design Graphique à la Carte

## Phase BILAN:

Voici quelques renseignements sur la SAé1.03, informations devant enrichir votre réflexion pour votre restitution pour votre Portfolio.

Sous la forme d'un texte de quelques lignes, ajoutez sur votre FigmaJam une présentation :

- . de votre démarche
- . des éléments produits
- . de votre démarche et de vos différents choix (signes, couleurs, typo, images...)
- . Des techniques utilisées...

## SAE1.03 | Design graphique

### / Compétence EXPRIMER

Exprimer un message avec les médias numériques pour informer et communiquer

Objectifs : Créer les éléments graphiques et visuels pour une campagne de communication (un événement, la sortie d'un produit, le positionnement d'une marque...) et justifier ses choix esthétiques.

### / Apprentissages critiques

AC13.02 | Produire des pistes graphiques et des planches d'inspiration

AC13.03 | Créer, composer et retoucher des visuels

AC13.06 | Optimiser les médias en fonction de leurs usages et supports de diffusion

### / Ressources mobilisées

R1.08 | Production graphique

R1.09 | Culture artistique

R1.14 | Représentation et traitement de l'information

