

582 201 MO Design graphique

| | |
|---|---|
| Nombre d'heures d'enseignement : | 45h |
| Pondération : | 2-1-1 |
| Programme : | Techniques d'intégration multimédia |
| Département du programme : | Techniques d'intégration multimédia |
| Session : | H2026 |
| Professeure ou professeur : | Jean-François Cartier |
| Département de la professeure ou du professeur : | Techniques d'intégration multimédia |
| Courriel : | jfcartier@cmontmorency.qc.ca |
| Bureau : | C-1647 |
| Plateforme pédagogique utilisée : | <input checked="" type="checkbox"/> Teams <input type="checkbox"/> Timdoc <input type="checkbox"/> GitHub <input checked="" type="checkbox"/> Autre |
| Coordination : | Lora Boisvert |
| Contact de la coordination : | lora.boisvert@cmontmorency.qc.ca Bureau : C-1651 |

PRÉSENTATION DU COURS

DESCRIPTION DU COURS

Ce cours permet d'acquérir des notions en design et d'expérimenter des processus créatifs. L'élève produit des visuels qui correspondent aux tendances actuelles en graphisme et qui s'harmonisent au contexte du message et d'un produit Web.

Au terme de ce cours, l'élève conçoit des produits communicationnels cohérents et développe son sens esthétique et son esprit critique. Il procède à l'agencement des éléments graphiques et textuels, à la création et à l'adaptation de contenus. Il doit également justifier ses choix par rapport à l'objectif communicationnel lors de la présentation de ses créations.

OBJECTIF INTÉGRATEUR

Concevoir le design de la page-écran.

COMPÉTENCE(S) MINISTÉRIELLE(S)

015A Adapter le design de la page-écran (éléments 1 à 5).

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

1. Analyser le design de la page-écran.
2. Proposer le design de la page-écran.

COURS LIÉS (PRÉALABLES ABSOLUS, RELATIFS, COREQUIS)

Les cours suivants sont préalables absolus au présent cours **Le présent cours est préalable absolu aux cours suivants**

582 411 MO Web 4

582 541 MO Préparation au milieu de travail

CONTEXTE D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

- Exposés magistraux
- En laboratoire informatique
- Apprentissage et utilisation de logiciels sous forme de démonstrations, d'exercices, de travaux pratiques
- Projets multimédias
- Exposés interactifs
- Écoute de pistes sonores
- Activités coopératives
- Tutorat individuel ou de petits groupes
- En présence
- En ligne
- Stage en milieu de travail
- Discussions en groupe (tables rondes)

MATÉRIEL, COMPTES ET VOLUMES REQUIS

- Disque dur portatif.
- Carte SD (pour les détails voir le [guide_etudiants](#)).
- Clé USB.
- Cahier ou papiers divers, pour griffonner, conceptualiser, réaliser des croquis et noter vos inspirations.
- Pour le travail à la maison avec Maya, il vous faut une carte graphique NVIDIA.
- Prévoir un budget d'environ X\$ pour _____.

- Compte GitHub.

RÉSERVATION DU MATÉRIEL SPÉCIALISÉ

Lorsque vous êtes autorisée par votre professeure ou professeur pour emprunter le matériel spécialisé, vous pouvez le réserver auprès des TTP en suivant la procédure suivante: [Procédure de prêt – TTP.pptx](#)

RÈGLES D'IDENTIFICATION DES TRAVAUX

À moins d'indication contraire, les remises de travaux doivent être nommées de la manière suivante :

Travail individuel

[nom de famille]-[prénom]_[nom du travail]_[#travail]_[#cours]
Exemple : **gilbert-charlene_polychromes_01_582-314MO**

Travail d'équipe

[les noms de famille en ordre alphabétique séparés par -]_[nom du travail]_[#travail]_[#cours]
Exemple : **boisvert-gilbert-hubert_polychromes_01_582-314MO**

Les travaux non identifiés ne seront pas corrigés et les pénalités de retard s'appliqueront.

DÉROULEMENT DU COURS

| # | À PRÉPARER AVANT LA CLASSE | SAVOIRS ESSENTIELS / CONTENUS | ACTIVITÉS EN CLASSE |
|-------------------------------|---|---|--|
| 1 20 janvier 21 janvier | | Présentation du plan de cours Théorie du design graphique Introduction au logiciel Figma et création de compte Éducation | Exercices pratiques |
| 2 27 janvier 28 janvier | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Introduction à la composition et aux principes de design graphique Illustration vectorielle avec Figma | Exercices pratiques |
| 3 3 février 4 février | Terminer les exercices de la semaine précédente.  Remise du Devoir 01 | Théorie, analyse et traitement typographique Effets dans Figma | Exercices pratiques |
| 4 10 février 11 février | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Théorie et vocabulaire des couleurs (contrast, harmonie, 60-30-10, accessibilité) Illusions d'optique Gestion de palettes dans Figma | Exercices pratiques |
| 5 17 février 18 février | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Logo et iconographie Charte graphique | Exercices pratiques Avancement du Devoir 02 |
| 6 24 février 25 février | Terminer les exercices de la semaine précédente.  Remise du Devoir 02 | Composition avancée Composantes Web Système de grille en Figma | Exercices pratiques |
| 7 10 mars 11 mars | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Expérience utilisateur (objectif, besoins, heuristiques, parcours utilisateur) Design Web (structure, appel à l'action, flux visuel (<i>flow</i>), carte de chaleur (<i>heatmap</i>), accessibilité) | Exercices pratiques |
| 8 17 mars 18 mars | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Maquette filaire (<i>Wireframe</i>) Design adaptatif (<i>Responsive</i>) Communauté Figma | Exercices pratiques Production de design expérimentale Avancement du Devoir 03 |
| 9 24 mars 25 mars | Terminer les exercices de la semaine précédente.  Remise du Devoir 03 | Maquette graphique (<i>Mockup</i>) <i>Figma Web</i> <i>Figma Make</i> | Exercices pratiques |

| | | | |
|-------------------------------------|--|--|--|
| 10 31 mars 8 avril | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Interface utilisateur Système de design <i>Figma Sites et principe auto-layout</i> | Exercices pratiques |
| 11 14 avril 15 avril | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Prototypage avec Figma | Exercices pratiques Avancement du Devoir 04 |
| 12 21 avril 22 avril | Terminer les exercices de la semaine précédente.  Remise du Devoir 04 | Itération et rétroaction Tests A/B | Exercices pratiques Activité d'évaluation par les pairs |
| 13 28 avril 29 avril | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Animations dans Figma | Exercices pratiques Avancement du TP |
| 14 5 mai 6 mai | Terminer les exercices de la semaine précédente. | Période consacrée à la réalisation du TP | Avancement du TP |
| 15 12 mai 14 mai |  Remise du TP | Présentation en classe du TP | |

ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Les **évaluations formatives** jouent un rôle crucial dans le processus d'apprentissage en offrant à l'étudiant une occasion continue de perfectionner ses connaissances, de comprendre ses points forts et ses domaines à améliorer. Ces évaluations visent à soutenir activement le développement des compétences en offrant des conseils personnalisés pour renforcer la compréhension des concepts enseignés et améliorer la capacité de les appliquer de manière pratique.

D'un autre côté, les **évaluations sommatives** sont utilisées pour évaluer les acquis et les connaissances de l'étudiant à un moment donné. Elles servent à mesurer la réussite et la maîtrise des objectifs d'apprentissage à la fin d'une période déterminée. Les résultats des évaluations sommatives fournissent une évaluation globale du niveau de compétence atteint par l'étudiant.

Dans le cas où des étudiants auraient formulé une demande en raison de besoins spécifiques pour bénéficier de temps supplémentaire lors des évaluations, l'enseignant essayera de respecter les recommandations émises pour favoriser le succès de l'étudiant. Cette mesure vise à garantir l'équité et l'accessibilité, permettant à tous les apprenants de démontrer leur compréhension de manière juste et

équitable. Cependant c'est la responsabilité de l'étudiant de faire une demande au SAA (Service d'aide à l'apprentissage) au moins 7 jours avant l'évaluation sommative afin de disposer de leur temps supplémentaire accordé dans leurs locaux.

ÉVALUATIONS FORMATIVES

Les 13 validations de la complétion des exercices peuvent, à la convenance de l'étudiant-e, inclure une évaluation formative verbale, dont l'objectif est d'orienter son approche de la matière abordée dans l'exercice.

ÉVALUATIONS SOMMATIVES

| DESCRIPTION ET FORME DE L'ÉVALUATION | SAVOIRS ESSENTIELS / PRINCIPAUX CRITÈRES D'ÉVALUATION | ÉCHÉANCE | % |
|--|---|--|------------|
| Laboratoire Exercices en classe <input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe | Pour chaque exercice réalisé en classe, une preuve de compléTION doit être présentée au cours suivant. | Au début de chaque cours. | 13% |
| Devoir Devoir 01 - Principes <input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe | <ul style="list-style-type: none"> - Application correcte des principes de composition - Organisation claire de l'information (lecture, rythme, priorités visuelles). - Cohérence visuelle et stabilité de la mise en page. - Utilisation adéquate de Figma pour construire la composition (frames, alignements, grille/repères si pertinent). - Respect des consignes (formats, contraintes, contenu demandé). - Justification courte et pertinente des principaux choix (2–3 décisions clés). | La veille du cours de la semaine 3 à 23 h 59 | 7% |
| Devoir Devoir 02 - Logo <input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe | <ul style="list-style-type: none"> - Positionnement adéquats des éléments - Palette de couleurs harmonieuses - Relation entre le langage plastique et le sujet (TIM) juste - Choix typographiques appropriés - Qualité de l'exécution technique - Respect des critères d'esthétisme en design - Relation entre le langage plastique et le sujet (TIM) juste - Respect des consignes | La veille du cours de la semaine 6 à 23 h 59 | 15% |

| | | | |
|---|--|--|-------------------|
| <p>Devoir</p> <p>Devoir 03 - Publicité</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Message publicitaire clair, clientèle cible identifiable et contexte de présentation cohérent. - Hiérarchie visuelle efficace. - Application des principes de design. - Choix typographiques judicieux (lisibilité, contrastes, cohérence, traitement). - Couleurs maîtrisées (harmonie, contrastes, règle 60-30-10 si pertinente) et accessibilité. - Qualité et pertinence des visuels. Cohérence stylistique. - Mise en page adaptée au format Web. - Exécution technique dans Figma. - Respect des consignes. | <p>La veille du cours de la semaine 9 à 23 h 59</p> | <p>15%</p> |
| <p>Devoir</p> <p>Devoir 04 - Maquette</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Démarche structurée : objectifs, besoins, intention de design (contexte) clairement établis. - Wireframe pertinent (structure, priorités, sections, parcours utilisateur). - Mockup cohérent (style, typographie, couleurs, iconographie, composants Web). - Système de grille et alignements maîtrisés (rythme, marges, cohérence inter-pages). - Cohérence UI : composantes réutilisables, constance des styles. - Responsive/design adaptatif pris en compte (variantes, comportements, contraintes). - Accessibilité de base (contrastes, lisibilité, états/feedback, clarté des libellés). - Prototype fonctionnel (navigation, interactions essentielles) et interactivité pertinente. - Intégration des rétroactions / itérations (améliorations visibles). - Respect des consignes. | <p>La veille du cours de la semaine 12 à 23 h 59</p> | <p>20%</p> |

| | | | |
|---|--|------------|--------------|
| <p>INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES</p> <p><i>Activité d'évaluation démontrant l'atteinte de l'objectif intégrateur du cours</i></p> <p>Projet (remis et présenté)</p> <p>TP - Prototype d'une application Web</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Problème et objectif clair et pertinent. Public cible et besoins définis (contexte). - Parcours utilisateur logique (flux, priorités, divulgation progressive, CTA). - Application solide des principes de design (hiérarchie, contraste, proximité, alignement, cohérence, accessibilité). - Direction artistique cohérente (typographie, couleurs, iconographie, styles) + constance. - "Design system" de base : composantes, styles, variantes (états, boutons, champs, etc.). - Grille + mise en page maîtrisées (espacements, rythme, cohérence multi-écrans). - Prototype interactif complet et fonctionnel (scénarios clés, navigation, feedback). - Responsive prévu. - Qualité technique du fichier Figma (structure, pages, nommage, composants, propreté). - Présentation et justification : explication claire des décisions (liées au message, UX, accessibilité, contraintes). | Semaine 15 | 30% |
| Total : | | | 100 % |

Médiagraphie

Système de design

<https://m3.material.io/>

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>

<https://fluent2.microsoft.design/>

Figma

<https://help.figma.com/hc/en-us/>

<https://help.figma.com/hc/en-us/sections/30880632542743-Figma-Design-for-beginners/>

<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14552901442839-Overview-Introduction-to-design-systems/>

<https://www.figma.com/resource-library/>

Réseaux et inspirations

<https://www.cssdesignawards.com/>

https://www.reddit.com/r/graphic_design/

<https://www.reddit.com/r/FigmaDesign/>

<https://www.awwwards.com/>

<https://dribbble.com/>

<https://www.behance.net/>

<https://www.deviantart.com/>

<https://deardesignstudent.com/>

Fontes

<https://fonts.google.com/>

<https://ifonts.xyz/font-designers/>

<https://www.dafont.com/>

<https://fontbundles.net/free-fonts/>

<https://www.fontspring.com/free/>

<https://befonts.com/>

<https://www.fontspace.com/>

<https://creativemarket.com/fonts/>

Images cc0

<https://www.pexels.com/fr-fr/>

<https://unsplash.com/fr/>

<https://pixabay.com/fr/>

<https://www.shopify.com/stock-photos/>

Icônes

<https://thenounproject.com/>

<https://www.flaticon.com/fr/>

<https://fontawesome.com/>

<https://icons.getbootstrap.com/>

<https://fonts.google.com/icons/>

<https://icomoon.io/>

Couleurs

<https://paletton.com/>

<https://coolors.co/>

Accessibilité

<https://www.w3.org/WAI/tips/designing/>

<https://www.wcag.com/designers/>

<https://webaim.org/resources/designers/>

<https://colourcontrast.cc/>

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Logiciels d'édition graphique gratuits

[https://www.figma.com/ \(orienté Web\)](https://www.figma.com/)

https://www.affinity.studio/fr_ca/ (équivalent de Photoshop, InDesign et Illustrator, tout-en-un)

<https://krita.org/fr/> (peinture numérique)

Autres références

<http://www.designishistory.com/>

<https://www.interaction-design.org/>

<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>

<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

<https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/>

<https://www.figma.com/resource-library/graphic-design-principles/>

<https://www.digitallearninginstitute.com/blog/visual-design-for-digital-learning-c-r-a-p-principles/>

<https://99designs.fr/blog/tendances/tendances-en-design-web/>

<https://www.grapheine.com/famous-graphic-designers/>

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

<https://dschool.stanford.edu/innovate/tools/>

Don't Make Me Think (Steve Krug) :

https://dn790002.ca.archive.org/0/items/SteveKrugDontMakeMeThink/Steve_Krug_Don%E2%80%99t_Make_Me_Think%2C.pdf

The Design of Everyday Things (Donald Norman) :

[https://vpb.smallyu.net/\[Type\]%20books/The%20Design%20of%20Everyday%20Things%20-%20Don%20Norman.pdf](https://vpb.smallyu.net/[Type]%20books/The%20Design%20of%20Everyday%20Things%20-%20Don%20Norman.pdf)

Petit manuel de graphisme (Pyramyd éditions)

Guides et bases de connaissances

- Guide pour les étudiants dans le programme TIM : [guide_etudiants.docx](#)
- [Carrefour de l'information étudiante](#)

- [Le métier étudiant, ça s'apprend!](#)
- [Écran : Base de connaissances | étudiantes et étudiants](#)

Règles d'évaluation des apprentissages

Tous les articles de la [Politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages \(PIÉA\)](#) s'appliquent à ce cours.

Français, méthodologie et plagiat

[Article 5.4 Évaluation de la langue française](#)

[Article 6.1.2 Sanction pour manquement à l'intégrité intellectuelle](#)

L'étudiante ou l'étudiant doit garder une copie de sécurité de ses travaux tant qu'elle ou il n'a pas reçu le corrigé de son travail.

L'étudiante ou l'étudiant doit aussi conserver tous les fichiers sources et ses originaux qui lui ont permis d'effectuer son travail. Si l'étudiante ou l'étudiant n'a pas les fichiers sources entre les mains, le professeur se réserve le droit d'attribuer la note zéro pour le travail concerné.

Comme les fichiers sources des travaux remis par la population étudiante doivent pouvoir être consultés par le corps professoral, les professeurs peuvent refuser tout travail réalisé à partir de bibliothèques, logiciels ou plugiciels piratés.

Le matériel visuel, sonore ou textuel créé par une IA est considéré comme ayant étant « créé par l'IA » et dans ce sens doit être cité correctement en mentionnant le nom et la version de l'IA. Ne pas le mentionner constitue du plagiat. Il faut aussi mentionner textuellement la requête utilisée pour générer le contenu.

Climat en classe, éthique et travail en équipe

[Article 6.2.1 Manquement à la sécurité](#)

[Article 6.3.1 Manquement à l'éthique](#)

Le travail et l'esprit d'équipe est un pilier important de la création en multimédia. Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à se comporter comme s'ils étaient dans le milieu professionnel.

- Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à discuter entre eux tout en maintenant un niveau de voix normal pour échanger sur la matière et développer des relations. Pour aider à la concentration pendant les périodes d'atelier, les étudiants sont invités à utiliser des écouteurs.
- Aucune forme d'agressivité, d'intimidation ou de violence ne sera tolérée en classe et résultera au minimum en une expulsion. Si des étudiants ne se sentent pas confortables en classe, ils sont invités à en discuter avec le professeur et à sortir de classe pour prendre un moment pour eux.

Seuls les logiciels et les équipements enseignés peuvent être utilisés dans le cadre du cours. Les téléphones cellulaires et appareils mobiles sont interdits en classe virtuelle et en présentiel et ne font pas partie du matériel enseigné en cours, à moins d'indications contraires de la part du professeur. Lors du non-respect de ces règles, l'étudiante ou l'étudiant est considéré absent et l'enseignant peut lui demander de quitter la classe.

Lors d'un refus d'assumer sa part de travail pendant un travail d'équipe noté, l'étudiante ou l'étudiant peut être pénalisé par la professeure ou le professeur.

Présence et évaluations

[Article 7.1 Présence en classe](#)

[Article 7.2 Absence à une évaluation sommative](#)

[Article 7.3 Absence à un stage](#)

[Article 7.4 Retard](#)

[Article 7.4.1 Retard à une évaluation sommative](#)

[Article 7.4.2 Retard dans la remise des activités d'évaluation](#)

Les présences aux remises de chacune des évaluations sont obligatoires et essentielles à la réussite des activités sommatives. Une absence lors d'une évaluation entraînera la note 0, et ce même si le travail a été remis en ligne ou que le travail a été présenté par le reste de l'équipe.

La présence en classe lors des remises, des évaluations et des présentations des travaux est très importante pour bénéficier des commentaires du professeur, afin de réussir la session.

Pour les **stages**, les 225 heures de présence sont nécessaires pour la réussite du stage. Si vous devez vous absenter, vous devrez avertir votre employeur et voir comment reprendre les heures. Les jours de congés permis sont ceux de l'employeur et non ceux du collège.

Corrections

[Article 8.1 Délais de correction des activités d'évaluation](#)

Les étudiantes et étudiants peuvent rencontrer le professeur pour discuter des forces et faiblesses d'un travail corrigé 48 heures après sa remise.

La professeure ou le professeur peut être joint par courriel ou par Teams. **Teams est privilégié et plus rapide.** Comptez un délai de deux journées ouvrables pour obtenir un retour, sauf lors de cas exceptionnels.