

# Mastère Hybride

## Design Graphique





**tech** université  
technologique

## Mastère Hybride

### Design Graphique

Modalité: Hybride (En ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.620 h.

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-graphique](http://www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-graphique)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Pourquoi suivre ce  
Mastère Hybride?

---

*page 8*

03

Objectifs

---

*page 12*

04

Compétences

---

*page 18*

05

Plan d'étude

---

*page 22*

06

Stage Pratique

---

*page 34*

07

Où puis-je effectuer  
mon Stage Pratique?

---

*page 40*

08

Méthodologie

---

*page 46*

09

Diplôme

---

*page 54*

# 01

# Présentation

La présentation correcte d'un concept visuel dans la communication d'une entreprise ou d'une marque est essentielle à son succès, c'est pourquoi le rôle du graphiste est l'un des plus importants au sein d'une équipe créative. Développer correctement la bonne stratégie, adaptée aux objectifs proposés d'un point de vue marketing, nécessite une connaissance technique de la projection visuelle du message.

C'est pour cette raison que TECH a créé cette qualification, dans le but de fournir aux professionnels les derniers outils et tendances esthétiques en matière de conception graphique, afin de promouvoir leur croissance dans ce secteur. En outre, une fois que la phase d'apprentissage théorique est 100% en ligne, vous aurez une expérience pratique de 3 semaines dans une entreprise pertinente, où vous transférerez toutes les connaissances acquises à l'environnement de travail réel.



“

*Pour exceller dans le monde de la création, il est essentiel d'actualiser et de maîtriser des connaissances avancées. Ce diplôme vous apporte tout ce dont vous avez besoin pour vous développer en tant que professionnel de la Conception Graphique"*

Ces dernières années, les avancées numériques ont conduit à l'émergence de nouveaux concepts et de nouvelles techniques de communication visuelle que les graphistes doivent maîtriser pour s'adapter aux exigences de leur secteur. Dans cette optique, des théories psychologiques actualisées ont été développées pour le traitement des couleurs ou des formes qui, par leur utilisation appropriée, leur permettent de jouer avec l'esprit du spectateur afin de transmettre l'intention souhaitée. Cela a conduit les entreprises de nombreux secteurs à opter pour l'acquisition des services de graphistes hautement qualifiés afin d'extraire le maximum de performance de leurs créations, dans le but de stimuler les résultats de leurs campagnes de publicité ou de marketing. Mastère Hybride, qui apportera aux étudiants les connaissances théoriques et pratiques les plus pointues en matière de design graphique, afin de favoriser leur croissance professionnelle dans un domaine en perpétuelle évolution.

Tout au long de ce parcours académique, les étudiants acquerront les compétences les plus utiles pour planifier, développer et exécuter n'importe quel projet graphique. Ainsi, ils analyseront les subtilités de la conception éditoriale pour les publications imprimées et numériques et manipuleront les méthodologies de conception les plus récentes et les plus efficaces. De même, vous adopterez les compétences nécessaires pour créer votre propre style artistique ou apprendrez les meilleures procédures pour générer l'image de marque d'une entreprise.

Tout l'apprentissage théorique de ce diplôme sera développé à travers une méthodologie 100% en ligne, un aspect qui permettra aux étudiants de rendre leurs études compatibles avec leurs obligations personnelles ou professionnelles. En outre, vous aurez accès à d'excellentes ressources pédagogiques dans des formats tels que la vidéo explicative, le résumé interactif ou les tests d'évaluation, avec l'intention d'adapter l'étude à vos besoins particuliers.

Par ailleurs, en complément de l'évaluation théorique de ce master d'apprentissage mixte, il y a une phase pratique de 3 semaines dans une entreprise prestigieuse dans le domaine du design graphique. Entourés des meilleurs experts et accompagnés d'un tuteur spécifique, les étudiants appliqueront toutes leurs connaissances dans un environnement de travail réel, renforçant ainsi leurs compétences et leur croissance professionnelle.

Ce **Mastère Spécialisé en Design Graphique** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement de plus de 100 études de cas présentées par des experts professionnels dans le domaine de la Conception Graphique
- ◆ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, qui vise à fournir des informations scientifiques et d'assistance sur les disciplines médicales indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Plans globaux pour une action systématisée sur les problèmes du secteur créatif
- ◆ Présentation d'ateliers pratiques sur la Conception Graphique
- ◆ Système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes permettant de prendre des décisions sur les situations présentées
- ◆ Guides pratiques et de style sur la manière d'aborder les différents formats utilisés dans l'industrie du Design Graphique
- ◆ L'accent est mis sur les tendances en matière de Design Graphique pour les différents formats mis à jour
- ◆ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ◆ Vous pourrez également effectuer un stage dans l'un des meilleurs centres créatifs de référence



*TECH vous offre un programme conçu par des experts professionnels dans le domaine de le Design Graphique afin que vous puissiez élever votre niveau de performance dans ce domaine"*

“

*Un programme qui vous permet d'étudier dans le confort de n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet, car sa méthodologie 100 % en ligne, basée sur le réapprentissage, vous offre un enseignement efficace et agile. En outre, il propose un stage final bien planifié de 3 semaines seulement"*

Dans cette proposition de Mastère, de nature professionnelle et de modalité d'apprentissage mixte, le programme est destiné à mettre à jour les professionnels dans les domaines de la création, du marketing ou de la communication qui souhaitent élargir leurs connaissances dans le domaine du Design Graphique et qui exigent un haut niveau de qualification. Les contenus sont basés sur les dernières preuves dans le domaine, et orientés de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques dans la pratique professionnelle, et les éléments théoriques-pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la prise de décision dans des environnements incertains.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, il permettra au professionnel du graphisme un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un apprentissage immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles. La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Avec ce Mastère Hybride, vous maîtriserez les nouvelles procédures et les techniques actuelles de création de l'image de marque d'une entreprise.*

*Préparez-vous à relever les nouveaux défis liés à l'évolution du métier de Designer graphique à l'ère du numérique, afin que vos projets se distinguent sur un marché aussi concurrentiel.*



# 02

## Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Dans le domaine du Design Graphique, il est aussi essentiel de connaître les dernières tendances et outils de création artistique que de gérer leur mise en œuvre dans la méthodologie de travail quotidienne. C'est pour cette raison que TECH a créé cette qualification, qui combinera un excellent apprentissage théorique dans ce domaine avec une expérience pratique de trois semaines dans une entreprise prestigieuse liée au graphisme. Cela permettra à l'étudiant d'acquérir une série de compétences actualisées et applicables dans sa vie professionnelle.



“

*TECH vous offre une excellente opportunité d'acquérir un excellent apprentissage théorique en Design Graphique et, par la suite, de développer ces connaissances dans un environnement professionnel afin d'améliorer vos compétences professionnelles"*

### 1. Actualisation des technologies les plus récentes

Le domaine du Design Graphique a évolué ces dernières années grâce à l'émergence de nouveaux outils numériques, de méthodologies de conception ou de techniques créatives qui permettent d'extraire le maximum de performance de chaque composition. C'est pour cette raison, et avec l'intention que le concepteur maîtrise toutes ces innovations d'un point de vue théorique et pratique, que TECH a créé ce Mastère Hybride.

### 2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

L'équipe exceptionnelle de spécialistes en Design Graphique qui accompagnera l'expert pendant la phase pratique garantit l'immense qualité de ce programme. Avec un tuteur privé, l'étudiant utilisera dans un environnement de travail réel les outils innovants pour entreprendre des projets graphiques, en incluant ces compétences dans son activité professionnelle quotidienne.

### 3. Accéder à des milieux professionnels de premier ordre

TECH sélectionne en détail tous les centres disponibles pour effectuer les stages de ce Mastère Hybride. Grâce à cela, l'expert aura un accès garanti à une entreprise prestigieuse dans le domaine du Design Graphique. Il pourra ainsi expérimenter le travail quotidien dans ce domaine, en utilisant toujours les techniques et les outils créatifs les plus modernes.



#### 4. Combiner les meilleures théories avec les pratiques les plus modernes

Sur le marché académique actuel, il existe de nombreux programmes éducatifs dont la charge d'enseignement est excessive et qui, en outre, manquent d'applicabilité dans l'environnement professionnel. C'est pourquoi TECH a créé ce diplôme, qui permet aux étudiants de combiner un excellent apprentissage théorique avec une phase pratique dans une entreprise dédiée au graphisme, afin d'adopter une série de compétences efficaces dans leur travail professionnel.

#### 5. Élargir les frontières de la connaissance

TECH offre la possibilité de réaliser cette Formation Pratique dans des centres d'importance internationale. De cette manière, le concepteur pourra élargir ses frontières et rencontrer les meilleurs professionnels, qui travaillent dans des entreprises de Design Graphique de premier ordre et sur différents continents. Une opportunité unique que seule TECH, la plus grande université numérique du monde, peut offrir.

“

*Vous serez en immersion totale dans le centre de votre choix”*

# 03

## Objectifs

La conception de ce Mastère Hybride permettra aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour mettre à jour leurs connaissances dans la profession, après avoir approfondi les aspects clés de la conception graphique en se basant sur la pratique. Les connaissances apportées à chacun des points du plan d'études favoriseront les bonnes performances du professionnel dans une perspective large, en développant des facultés complètes dans un domaine clé pour les différents secteurs du marketing et de la communication au niveau de l'entreprise, en les guidant vers l'excellence dans un secteur en constante évolution. Pour cette raison, TECH établit une série d'objectifs généraux et spécifiques pour la plus grande satisfaction du futur diplômé.



“

*Voir de près les résultats d'un processus créatif dans les principaux centres de l'industrie vous permettra d'élargir votre vision et votre perspective, au-delà de la théorie, de ce que signifie être un Designer Graphique aujourd'hui"*



## Objectif général

---

- ♦ L'un des objectifs généraux de ce Mastère Hybride en Design Graphique est d'améliorer les compétences créatives du professionnel, avec la connaissance des nouvelles tendances en design, appliquées à différents domaines d'intérêt. Ainsi, ils seront capables de développer un projet complet à partir de l'idée initiale, en déterminant les matériaux et les techniques appropriés pour son développement en fonction de chaque situation de communication, en étant capables d'adapter chaque pièce à différents formats



*Un programme TECH exclusif pour vous mettre à jour dans les études les plus avancées en matière de Design Graphique. Avec une méthodologie 100% en ligne et une phase pratique dans les meilleurs centres créatifs. Inscrivez-vous maintenant"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Histoire du design

- ♦ Avoir des connaissances de base en sciences humaines et sociales, et son application en fonction des besoins de chaque projet de conception
- ♦ Maîtriser l'histoire des pratiques artistiques, du design contemporain et de tout ce qui s'y rapporte, afin de s'adapter aux nouveaux enjeux et défis du design numérique
- ♦ Comprendre la relation entre le patrimoine et le design en tant que caractéristique de la culture contemporaine

### Module 2. Introduction à la couleur

- ♦ Comprendre l'importance de la couleur dans l'environnement visuel
- ♦ Appliquer les fondements psychologiques et sémiotiques de la couleur dans le design
- ♦ Capturer, manipuler et préparer la couleur en vue de leur utilisation dans les médias physiques et virtuels

### Module 3. Introduction à la forme

- ♦ Comprendre les principes de base de la composition et de la structure qui articulent l'image, le graphisme et le son dans le temps, ainsi que la nature de l'image
- ♦ Concevoir et produire des communications visuelles dans un but clair et spécifique, en appliquant des transformations et des effets spatio-temporels avec des intentions narratives
- ♦ Développer les compétences spatiales, en analysant les formes qui sont construites dans l'environnement

- ♦ Comprendre l'importance de la communication dans le développement de plus complexes
- ♦ Identifier visuellement les types de formes afin d'en créer de nouvelles
- ♦ Comprendre et analyser la composante émotionnelle attribuée à certaines formes

### Module 4. Design éditorial

- ♦ Connaître les principes fondamentaux de la conception éditoriale dans le contexte imprimé et numérique, ainsi que son interrelation avec d'autres domaines
- ♦ Analyser le champ d'action et l'importance du concepteur dans le domaine de l'édition
- ♦ Maîtriser la terminologie, les techniques et les langages spécifiques appliqués aux processus de conception: systèmes de prépresse et d'impression, techniques et supports numériques et multimédias
- ♦ Comprendre la charte graphique et ses éléments dans les publications éditoriales
- ♦ Concevoir des communications visuelles accrocheuses qui répondent aux normes graphiques actuelles
- ♦ Utiliser des outils tels qu'Adobe InDesign pour projeter ses propres idées graphiques

### Module 5. Méthodologie du design

- ♦ Connaître les processus de base de la méthodologie scientifique dans l'histoire du design
- ♦ Identifier les problèmes liés à la conception, collecter et analyser les informations nécessaires pour évaluer et fournir des solutions selon des critères d'efficacité
- ♦ Apprendre à argumenter de manière cohérente et critique sur le développement d'un projet de design
- ♦ Comprendre le fonctionnement de l'innovation en tant que moteur de la conception
- ♦ Maîtriser la dynamique de la gestion de la conception, qui permet d'appliquer les connaissances en marketing et en gestion d'entreprise aux projets de conception
- ♦ Comprendre la pratique du design comme une méthode de recherche en soi, basée sur la créativité

### Module 6. Design Graphique

- ♦ Manipuler les principes fondamentaux du Design Graphique, ainsi que son interrelation avec d'autres domaines
- ♦ Comprendre les bases, les fonctions et la valeur du Design Graphique
- ♦ Maîtriser les éléments fondamentaux et formels du Design Graphique
- ♦ Apprendre à utiliser les outils numériques les plus utilisés dans le domaine du Design Graphique
- ♦ Appliquer les éléments de base de l'organisation et de la gestion de projet

### Module 7. Image de l'entreprise

- ♦ Comprendre les concepts de base de la politique de communication d'une organisation
- ♦ Connaître les domaines stratégiques qu'un responsable graphique doit gérer dans le processus de communication de l'identité graphique et visuelle des marques
- ♦ Maîtriser les outils théoriques et pratiques et les stratégies de gestion de la communication institutionnelle et d'entreprise dans les organisations de toute nature





- ◆ Choisir correctement une méthode d'organisation de l'information et de la communication pour le bon usage d'une marque
- ◆ Identifier les éléments les plus significatifs de l'entreprise-client, ainsi que ses besoins, afin de créer des stratégies et des messages de communication
- ◆ Développer un système réglementé de normes graphiques de base basé sur des éléments d'identité visuelle/de marque

#### **Module 8. Création de portefeuille**

- ◆ Appliquer correctement les critères d'utilisabilité et d'interactivité dans les récits audiovisuels
- ◆ Connaître le profil du designer dans le panorama du travail
- ◆ Maîtriser les techniques, méthodes, outils et réseaux pour promouvoir le travail personnel
- ◆ Comprendre le protocole éthique à appliquer dans la pratique professionnelle
- ◆ Appliquer l'analyse des forces et des faiblesses du travail développé

#### **Module 9. Éthique, législation et déontologie**

- ◆ Recueillir et interpréter des données pertinentes afin de formuler des jugements qui incluent une réflexion sur les questions éthiques, environnementales et sociales
- ◆ Effectuer son travail de manière éthique, en respectant la loi et les droits universels
- ◆ Acquérir des compétences en matière de résolution de problèmes par l'argumentation et la critique constructive

#### **Module 10. Typographie**

- ◆ Connaître les principes syntaxiques du langage graphique pour décrire des objets et des idées de façon claire et précise
- ◆ Appliquer les fondements esthétiques de la typographie
- ◆ Maîtriser la disposition correcte des textes dans l'objet de conception
- ◆ Effectuer un travail professionnel basé sur la composition typographique

# 04

# Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Hybride en Design Graphique, le professionnel aura acquis les compétences nécessaires à l'exercice correct de ses fonctions au sein d'une entreprise ou d'un groupe créatif, ainsi que de manière autonome, en étant capable de créer des projets graphiques complets dans n'importe quel contexte de communication.



“

*Après avoir obtenu ce Mastère Hybride, le professionnel s'ouvrira un large éventail de possibilités sur le marché de l'emploi actuel et futur"*



## Compétences générales

- Créer des projets graphiques dans tout contexte de communication
- Analyser la pertinence des différentes approches
- Impact sur le public cible de manière efficace
- Contrôler les processus de production internes et externes des pièces produites

“

*Grâce à ce diplôme, vous maîtriserez les techniques créatives les plus efficaces pour développer l'image de marque d'une entreprise"*





## Compétences spécifiques

---

- ◆ Décrivez les différents moments historiques du Design Graphique
- ◆ Manipuler les couleurs dans leur application graphique
- ◆ Connaître l'utilisation de la forme dans le Design Graphique
- ◆ Travailler dans le domaine de la conception éditoriale
- ◆ Utiliser les différentes méthodologies existantes en matière de Design Graphique.
- ◆ Développer une image de marque
- ◆ Créer un portfolio
- ◆ Connaître l'éthique professionnelle et le code de déontologie du Design Graphique
- ◆ Utiliser efficacement les différentes typographies

# 05

## Plan d'étude

Le programme a été conçu pour l'apprentissage théorique et pratique des principes fondamentaux du Design Graphique et de son application correcte dans différents environnements de communication. Adapté à la méthodologie en ligne, il répond aux spécifications strictes de TECH avec la méthode innovante du *Relearning* qui, grâce à la réitération des concepts, permet un apprentissage plus agile et plus efficace. En outre, il est combiné à une phase finale de stage de trois semaines dans un centre spécialisé. Le programme d'études est ainsi divisé en 10 modules bien détaillés, qui offrent une large perspective de la conception graphique.





“

*Les ressources didactiques auxquelles vous aurez accès dans le cadre de ce diplôme sont disponibles sous différents formats, tels que des vidéos ou des résumés interactifs, afin de vous offrir une expérience d'apprentissage agréable et personnalisée"*

## Module 1. Histoire du design

- 1.1. Quel est l'intérêt de connaître l'histoire?
  - 1.1.1. Valoriser l'histoire
  - 1.1.2. Anticiper l'avenir
  - 1.1.3. Le passé nous libère
  - 1.1.4. Conclusions
- 1.2. Considérer l'"Histoire du Design" comme une discipline
  - 1.2.1. Comment faire de l'histoire de l'histoire?
  - 1.2.2. Un contexte réfléchi
  - 1.2.3. Le développement de la discipline: 70's, 80's et 90's
  - 1.2.4. L'objet d'étude de l'histoire du design
  - 1.2.5. Tendances et axes de recherche
- 1.3. Révolution industrielle et autres courants
  - 1.3.1. Conséquences de la Révolution Industrielle sur le design
  - 1.3.2. Influence orientale
  - 1.3.3. *Arts and Crafts*. William Morris
  - 1.3.4. Esthétisme
  - 1.3.5. Art Nouveau
- 1.4. Parcours historique I
  - 1.4.1. Sécession viennoise
  - 1.4.2. Deutscher Werkbund
  - 1.4.3. Constructivisme russe
  - 1.4.4. Mouvement De Stijl et néo-plasticisme
- 1.5. Bauhaus
  - 1.5.1. Qu'est-ce que le Bauhaus?
  - 1.5.2. Première étape
  - 1.5.3. Deuxième étape
  - 1.5.4. Troisième étape
  - 1.5.5. Principes de base
  - 1.5.6. Influences
- 1.6. Parcours historique II
  - 1.6.1. Art Déco
  - 1.6.2. Style international
  - 1.6.3. Design d'après-guerre
  - 1.6.4. L'école d'Ulm
  - 1.6.5. École Suisse
- 1.7. Le fonctionnel et le fonctionnaliste
  - 1.7.1. La vision fonctionnaliste
  - 1.7.2. Le beau et le pratique
  - 1.7.3. Les analogies du fonctionnalisme
  - 1.7.4. Le fonctionnalisme comme style
- 1.8. Parcours historique III
  - 1.8.1. L'école de New York
  - 1.8.2. Aérodynamisme américain
  - 1.8.3. Design scandinave
  - 1.8.4. Conception démocratique
- 1.9. Autres tendances
  - 1.9.1. Pop
  - 1.9.2. High-Tech
  - 1.9.3. Minimal
  - 1.9.4. Kitsch
- 1.10. L'ère numérique
  - 1.10.1. La révolution de l'information
  - 1.10.2. Conception assistée par ordinateur
  - 1.10.3. *Biodesign*, néobiomorphisme, design *eco-friendly*
  - 1.10.4. Image numérique et nouvelles typographies

## Module 2. Introduction à la couleur

- 2.1. La couleur, principes et propriétés
  - 2.1.1. Introduction à la couleur
  - 2.1.2. Lumière et couleur: la synesthésie chromatique
  - 2.1.3. Attributs de la couleur
  - 2.1.4. Pigments et teintures
- 2.2. Les couleurs sur le cercle chromatique
  - 2.2.1. Le cercle chromatique
  - 2.2.2. Couleurs froides et chaudes
  - 2.2.3. Couleurs primaires et dérivées
  - 2.2.4. Relations chromatiques: harmonie et contraste
- 2.3. Psychologie des couleurs
  - 2.3.1. Construction de la signification d'une couleur
  - 2.3.2. Charge émotionnelle
  - 2.3.3. Valeur dénotative et connotative
  - 2.3.4. Le marketing émotionnel. Charge des couleurs
- 2.4. Théorie des couleurs
  - 2.4.1. Une théorie scientifique. Isaac Newton
  - 2.4.2. La théorie des couleurs de Goethe
  - 2.4.3. Participer à la théorie des couleurs de Goethe
  - 2.4.4. La psychologie des couleurs selon Eva Heller
- 2.5. Insister sur la classification des couleurs
  - 2.5.1. Le double cône de Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Le solide d'Albert Munsell
  - 2.5.3. Le cube d'Alfredo Hicethier
  - 2.5.4. Le triangle de la CIE (Commission Internationale de l'Eclairage)
- 2.6. L'étude individuelle des couleurs
  - 2.6.1. Noir et Blanc
  - 2.6.2. Couleurs neutres. Les niveaux de gris
  - 2.6.3. Monochrome, duochrome, polychrome
  - 2.6.4. Aspects symboliques et psychologiques des couleurs
- 2.7. Modèles de couleur
  - 2.7.1. Modèle soustractif. Mode CMYK
  - 2.7.2. Modèle additif. Mode RGB
  - 2.7.3. Modèle HSB
  - 2.7.4. Système Pantone. La Pantonera
- 2.8. Du Bauhaus à Murakami
  - 2.8.1. Le Bauhaus et ses artistes
  - 2.8.2. La théorie de la Gestalt au service de la couleur
  - 2.8.3. Josef Albers. Interaction des couleurs
  - 2.8.4. Murakami, les connotations de l'absence de couleur
- 2.9. La couleur dans le projet de design
  - 2.9.1. Le *pop art*. La couleur des cultures
  - 2.9.2. Créativité et couleur
  - 2.9.3. Artistes contemporains
  - 2.9.4. Analyse des différentes optiques et perspectives
- 2.10. Gestion des couleurs dans l'environnement numérique
  - 2.10.1. Espaces de couleurs
  - 2.10.2. Profils de couleur
  - 2.10.3. Calibrage du moniteur
  - 2.10.4. Ce qu'il faut rechercher

### Module 3. Introduction à la forme

- 3.1. La forme
  - 3.1.1. Définition, qu'est-ce que c'est?
  - 3.1.2. Qualités et caractéristiques
  - 3.1.3. Contour, silhouette, figure et profil, aspects d'une même réalité
  - 3.1.4. Représentation essentielle
- 3.2. Typologie de la forme. Esthétique de la forme fonctionnelle
  - 3.2.1. Types de formulaires selon leur origine
  - 3.2.2. Types de formulaires en fonction de leur configuration
  - 3.2.3. Types de formes en fonction de leur signification
  - 3.2.4. Les types de formes en fonction de leur relation à l'espace
  - 3.2.5. Types de formes en fonction de leur relation entre le fond et la forme
- 3.3. Les premières formes graphiques
  - 3.3.1. Le gribouillage
  - 3.3.2. La forme blob
  - 3.3.3. Le point et la ligne
  - 3.3.4. Eveiller la créativité grâce au Hirameki
  - 3.3.5. La forme du Haiku
- 3.4. Composition du formulaire
  - 3.4.1. Forme ouverte et forme fermée
  - 3.4.2. Composition formelle, semi-formelle et informelle
  - 3.4.3. Symétrie
  - 3.4.4. Axes. Symétrie axiale et radiale
- 3.5. L'importance de la proportion dans la forme
  - 3.5.1. Proportion
  - 3.5.2. Le rectangle d'or
  - 3.5.3. Échelle
  - 3.5.4. Types d'échelle
- 3.6. Les ismes: une application pratique
  - 3.6.1. Cubisme
  - 3.6.2. Suprématisme
  - 3.6.3. Constructivisme
  - 3.6.4. Le dadaïsme
- 3.7. L'être humain comme mesure
  - 3.7.1. Le canon
  - 3.7.2. Les différents canons de la figure humaine
  - 3.7.3. La représentation de la figure humaine dans l'art
  - 3.7.4. Ergonomie
- 3.8. Perception visuelle et forme
  - 3.8.1. Perception visuelle
  - 3.8.2. Gestalt
  - 3.8.3. La pensée visuelle
  - 3.8.4. Interrelation des formes
- 3.9. Psychologie des formes
  - 3.9.1. Le cercle
  - 3.9.2. Le carré
  - 3.9.3. Le triangle
  - 3.9.4. Autres formes
- 3.10. Introduction à la forme numérique
  - 3.10.1. De l'analogique au numérique
  - 3.10.2. Forme positive et négative
  - 3.10.3. Répétition et réflexion
  - 3.10.4. Combinaison de techniques

## Module 4. Design éditorial

- 4.1. Introduction au design éditorial
  - 4.1.1. Qu'est-ce que le design éditorial?
  - 4.1.2. Types de publications dans le domaine de la conception éditoriale
  - 4.1.3. Le concepteur éditorial et ses compétences
  - 4.1.4. Facteurs de la conception éditoriale
- 4.2. Histoire du design éditorial
  - 4.2.1. La recherche de l'écriture. Le livre dans l'antiquité
  - 4.2.2. La révolution Gutenberg
  - 4.2.3. La librairie de l'Ancien Régime (1520-1760)
  - 4.2.4. La deuxième révolution du livre (1760 -1914)
  - 4.2.5. Du XIXe siècle à nos jours
- 4.3. Principes fondamentaux de la conception éditoriale imprimée et numérique
  - 4.3.1. Format
  - 4.3.2. La grille
  - 4.3.3. Typographie
  - 4.3.4. Couleur
  - 4.3.5. Éléments graphiques
- 4.4. Médias éditoriaux imprimés
  - 4.4.1. Domaines de travail et formats
  - 4.4.2. Le livre et ses éléments: titres, rubriques, sections d'introduction, corps du texte
  - 4.4.3. Manipulations: pliage et reliure
  - 4.4.4. Impression
- 4.5. Médias d'édition numérique
  - 4.5.1. Publication numérique
  - 4.5.2. Aspects de la forme dans les publications numériques
  - 4.5.3. Publications numériques les plus utilisées
  - 4.5.4. Plateformes d'édition numérique
- 4.6. Introduction à InDesign I: premiers pas
  - 4.6.1. L'interface et la personnalisation de l'espace de travail
  - 4.6.2. Panneaux, préférences et menus
  - 4.6.3. Le *Fat-Plan*
  - 4.6.4. Options de création de nouveaux documents et d'enregistrement
- 4.7. Initiation à InDesign II: approfondissement de l'outil
  - 4.7.1. Le format de la publication
  - 4.7.2. La grille dans l'espace de travail
  - 4.7.3. La lumière naturelle et son importance
  - 4.7.4. Utilisation de règles et création de guides. Mode d'affichage
  - 4.7.5. Le panneau et l'outil de page. Les pages maîtres
  - 4.7.6. Travailler avec des couches
- 4.8. Gestion des couleurs et des images dans InDesign
  - 4.8.1. La palette d'échantillons. Créer des couleurs et des nuances
  - 4.8.2. L'outil pipette
  - 4.8.3. Les gradients
  - 4.8.4. Organisation des images et gestion des couleurs
  - 4.8.5. Utilisation de vignettes et d'objets ancrés
  - 4.8.6. Création et configuration d'une table
- 4.9. Texte dans InDesign
  - 4.9.1. Texte: choix de polices
  - 4.9.2. Les cadres de texte et leurs options
  - 4.9.3. Panneau des caractères et panneau des paragraphes
  - 4.9.4. Insertion de notes de bas de page Onglets
- 4.10. Projet éditorial
  - 4.10.1. Liste des concepteurs éditoriaux: projets
  - 4.10.2. Création d'un premier projet dans InDesign
  - 4.10.3. Quels éléments doivent être inclus?
  - 4.10.4. Penser l'idée

## Module 5. Méthodologie du design

- 5.1. Sur la méthodologie et la conception
  - 5.1.1. Qu'est-ce que la méthodologie de conception?
  - 5.1.2. Différences entre méthode, méthodologie et technique
  - 5.1.3. Types de techniques méthodologie
  - 5.1.4. Dédution, Induction et Abduction
- 5.2. Introduction à la recherche en design
  - 5.2.1. L'héritage de la méthode scientifique
  - 5.2.2. Concepts généraux des processus de recherche
  - 5.2.3. Principales phases du processus de recherche
  - 5.2.4. Programme
- 5.3. Quelques propositions méthodologiques
  - 5.3.1. Propositions pour une nouvelle méthodologie par Bürdek Bernhard
  - 5.3.2. Méthode systématique pour les concepteurs par Bruce Archer
  - 5.3.3. Conception de la généralisation intégrée par Victor Papanek
  - 5.3.4. La méthode de conception de Bruno Munari
  - 5.3.5. Processus créatif de résolution de problèmes par Bernd Löbach
  - 5.3.6. Autres auteurs et aperçu d'autres méthodes
- 5.4. Définition du problème
  - 5.4.1. Identification et analyse du besoin
  - 5.4.2. Le *Brief*, c'est quoi?
  - 5.4.3. Que doit contenir un bon *Brief*?
  - 5.4.4. Conseils pour préparer un *Brief*
- 5.5. Recherche pour le projet
  - 5.5.1. Recherche de base
  - 5.5.2. Implication du projet
  - 5.5.3. Étude du public cible
  - 5.5.4. Outils pour l'étude de la cible
- 5.6. L'environnement concurrentiel
  - 5.6.1. En ce qui concerne le marché
  - 5.6.2. Analyse de concurrence
  - 5.6.3. Proposition de valeur
- 5.7. Étude de faisabilité
  - 5.7.1. La viabilité sociale. Analyse SWOT
  - 5.7.2. Faisabilité technique
  - 5.7.3. Viabilité économique
- 5.8. Solutions possibles pour le *Brief*
  - 5.8.1. L'émotivité dans les processus créatifs
  - 5.8.2. Divergence, transformation et convergence
  - 5.8.3. Pluie d'idées, *Brainstorming*
  - 5.8.4. Comparaison des idées
- 5.9. Fixation des objectifs
  - 5.9.1. Objectif général
  - 5.9.2. Objectifs spécifiques
  - 5.9.3. Objectifs techniques
  - 5.9.4. Objectifs esthétiques et communicationnels
  - 5.9.5. Objectifs du marché
- 5.10. Développement des idées
  - 5.10.1. Retour d'information dans la phase d'idéation
  - 5.10.2. Sketches
  - 5.10.3. Présentation des idées
  - 5.10.4. Méthodes de contrôle et évaluation critique

## Module 6. Design Graphique

- 6.1. Introduction au Design Graphique
  - 6.1.1. Qu'est-ce que le Design Graphique?
  - 6.1.2. Fonctions du Design Graphique
  - 6.1.3. Domaines d'action en matière de design graphique
  - 6.1.4. La valeur du Design Graphique
- 6.2. Le Design Graphique en tant qu'activité professionnelle
  - 6.2.1. Influence de la technologie sur le développement de la force
  - 6.2.2. Quel est le rôle du graphiste?
  - 6.2.3. Domaines professionnels
  - 6.2.4. Le designer en tant que citoyen
- 6.3. Éléments de base
  - 6.3.1. Le point
  - 6.3.2. La ligne
  - 6.3.3. La forme
  - 6.3.4. Texture
  - 6.3.5. Espace
- 6.4. Éléments formels
  - 6.4.1. Contraste
  - 6.4.2. Balance
  - 6.4.3. Proportion
  - 6.4.4. Rythme
  - 6.4.5. L'harmonie
  - 6.4.6. Le mouvement
  - 6.4.7. L'unité
- 6.5. Références en matière de Design Graphique aux 20e et 21e siècles
  - 6.5.1. Les graphistes qui ont marqué l'histoire
  - 6.5.2. Les designers les plus influents
  - 6.5.3. Les graphistes aujourd'hui
  - 6.5.4. Références visuelles
- 6.6. Signalisation
  - 6.6.1. L'affiche publicitaire
  - 6.6.2. Fonctions
  - 6.6.3. Affiches au 19e siècle
  - 6.6.4. Références visuelles
- 6.7. Style graphique
  - 6.7.1. Langue iconique et culture de masse
  - 6.7.2. Le design graphique et sa relation avec l'art
  - 6.7.3. Le style graphique propre à l'individu
  - 6.7.4. Le design n'est pas une profession, c'est un mode de vie
- 6.8. De la rue à l'agence
  - 6.8.1. Le design comme ultime avant-garde
  - 6.8.2. Art de la rue ou *Street Art*
  - 6.8.3. L'art urbain appliqué à la publicité
  - 6.8.4. Art urbain et image de marque
- 6.9. Outils numériques les plus utilisés
  - 6.9.1. Adobe Lightroom
  - 6.9.2. Adobe Photoshop
  - 6.9.3. Adobe Illustrator
  - 6.9.4. Adobe InDesign
  - 6.9.5. CorelDRAW
- 6.10. Initiation au projet de conception
  - 6.10.1. Le *Brief*
  - 6.10.2. Définition
  - 6.10.3. Justification
  - 6.10.4. Implications
  - 6.10.5. Objectifs
  - 6.10.6. Méthodologie

## Module 7. Image de l'entreprise

- 7.1. L'identité
  - 7.1.1. Idée d'identité
  - 7.1.2. Pourquoi cherche-t-on l'identité?
  - 7.1.3. Types d'identité
  - 7.1.4. Identité numérique
- 7.2. Identité d'entreprise
  - 7.2.1. Définition. Pourquoi avoir une identité d'entreprise?
  - 7.2.2. Facteurs influençant l'identité d'entreprise
  - 7.2.3. Composants de l'identité d'entreprise
  - 7.2.4. Communication de l'identité
  - 7.2.5. Identité et image de, *Branding* marque de l'entreprise
- 7.3. Image de l'entreprise
  - 7.3.1. Caractéristiques image de l'entreprise
  - 7.3.2. Quel est le but de l'image de l'entreprise?
  - 7.3.3. Types d'image de marque
  - 7.3.4. Exemples
- 7.4. Signes d'identification de base
  - 7.4.1. Le nom ou *Naming*
  - 7.4.2. Logos
  - 7.4.3. Monogrammes
  - 7.4.4. Imagotypes
- 7.5. Facteurs de mémorisation de l'identité
  - 7.5.1. Originalité
  - 7.5.2. Valeur symbolique
  - 7.5.3. Grossesse
  - 7.5.4. Répétition
- 7.6. Méthodologie pour le processus de branding
  - 7.6.1. Étude du secteur et de la concurrence
  - 7.6.2. *Brief*, personnel
  - 7.6.3. Définir la stratégie et la personnalité de la marque. Valeurs
  - 7.6.4. Public cible
- 7.7. Le client
  - 7.7.1. Sentir ce qu'est le client
  - 7.7.2. Typologies de clients
  - 7.7.3. Le déroulement de la réunion
  - 7.7.4. L'importance de connaître le client
  - 7.7.5. Fixer un budget
- 7.8. Manuel d'identité d'entreprise
  - 7.8.1. Normes de construction et d'application des marques
  - 7.8.2. Typographie d'entreprise
  - 7.8.3. Couleurs de l'entreprise
  - 7.8.4. Autres éléments graphiques
  - 7.8.5. Exemples de manuels d'entreprise
- 7.9. Refonte des identités
  - 7.9.1. Raisons pour lesquelles on choisit de redessiner une identité
  - 7.9.2. Gérer un changement d'identité d'entreprise
  - 7.9.3. Bonne pratique. Références visuelles
  - 7.9.4. Faute professionnelle Références visuelles
- 7.10. Projet d'identité de marque
  - 7.10.1. Présentation et explication du projet. Référents
  - 7.10.2. *Brainstorming*. Analyse du marché
  - 7.10.3. Public cible, valeur de la marque
  - 7.10.4. Premières idées et esquisses. Techniques créatives
  - 7.10.5. Établir le projet. Typographies et couleurs
  - 7.10.6. Livraison et correction des projets

**Module 8. Création de portefeuille**

- 8.1. Le portefeuille
  - 8.1.1. Le portefeuille comme lettre de présentation
  - 8.1.2. L'importance d'un bon portefeuille
  - 8.1.3. Orientation et motivation
  - 8.1.4. Conseils pratiques
- 8.2. Caractéristiques et éléments
  - 8.2.1. Le format physique
  - 8.2.2. Le format numérique
  - 8.2.3. L'utilisation de maquettes
  - 8.2.4. Erreurs courantes
- 8.3. Plateformes numériques
  - 8.3.1. Communautés d'apprentissage continu
  - 8.3.2. Réseaux Sociaux: *Twitter, Facebook, Instagram*
  - 8.3.3. Réseaux Professionnels: *LinkedIn, InfoJobs*
  - 8.3.4. Portefeuilles cloud: *Behance*
- 8.4. Le concepteur dans le schéma de travail
  - 8.4.1. Possibilités d'emploi pour un designer
  - 8.4.2. Agences de design
  - 8.4.3. Graphisme d'entreprise
  - 8.4.4. Les Success Stories
- 8.5. Comment puis-je me présenter professionnellement?
  - 8.5.1. Rester à jour et recycler en permanence
  - 8.5.2. Le curriculum vitae et son importance
  - 8.5.3. Erreurs courantes dans un *curriculum vitae*
  - 8.5.4. Comment créer un bon *curriculum vitae*?
- 8.6. Les nouveaux consommateurs
  - 8.6.1. La perception de la valeur
  - 8.6.2. Définir votre public cible
  - 8.6.3. Carte de l'empathie
  - 8.6.4. Relations personnelles
- 8.7. Ma marque personnelle
  - 8.7.1. L'esprit d'entreprise: la quête de sens
  - 8.7.2. Faites de votre passion un métier
  - 8.7.3. L'écosystème autour de votre activité
  - 8.7.4. Le modèle Canvas
- 8.8. L'identité Visuelle
  - 8.8.1. Le *Naming*
  - 8.8.2. Les valeurs d'une marque
  - 8.8.3. Les grands thèmes
  - 8.8.4. Moodboard. L'utilisation de Pinterest
  - 8.8.5. Analyse des facteurs visuels
  - 8.8.6. Analyse des facteurs temporels
- 8.9. Éthique et responsabilité
  - 8.9.1. Décalogue éthique pour la pratique du design
  - 8.9.2. Droits d'auteur
  - 8.9.3. Conception et objection de conscience
  - 8.9.4. Conception "bonne"
- 8.10. Le prix de mon travail
  - 8.10.1. Avez-vous besoin d'argent pour vivre?
  - 8.10.2. Comptabilité de base pour les entrepreneurs
  - 8.10.3. Types de dépenses
  - 8.10.4. Votre prix/heure. Prix de détail

## Module 9. Éthique, législation et déontologie

- 9.1. Éthique, moralité, droit et déontologie professionnelle
  - 9.1.1. Questions éthiques de base. Quelques dilemmes moraux
  - 9.1.2. Analyse conceptuelle et origine étymologique
  - 9.1.3. Différences entre la moralité et l'éthique
  - 9.1.4. Le lien entre l'éthique, la morale, le droit et la déontologie
- 9.2. Propriété Intellectuelle
  - 9.2.1. Qu'est-ce que la propriété intellectuelle?
  - 9.2.2. Types de propriété intellectuelle
  - 9.2.3. Plagiat et violation des droits d'auteur
  - 9.2.4. Anticopyright
- 9.3. Aspects pratiques de l'éthique actuelle
  - 9.3.1. Utilitarisme, conséquentialisme et déontologie
  - 9.3.2. Agir de manière cohérente ou par principe
  - 9.3.3. Efficacité dynamique de l'action sur le principe
- 9.4. Législation et moralité
  - 9.4.1. Concept de législation
  - 9.4.2. Concept de moralité
  - 9.4.3. Lien entre le droit et la moralité
  - 9.4.4. Du juste à l'injuste sur la base d'un raisonnement logique
- 9.5. Conduite professionnelle
  - 9.5.1. Traiter avec le client
  - 9.5.2. L'importance de convenir des termes et conditions
  - 9.5.3. Les clients n'achètent pas le design
  - 9.5.4. Conduite professionnelle
- 9.6. Responsabilités envers les autres concepteurs
  - 9.6.1. Compétitivité
  - 9.6.2. Prestige de la profession
  - 9.6.3. Impact sur les autres professions
  - 9.6.4. La relation avec les autres collègues de la profession. Critique
- 9.7. Responsabilités sociales
  - 9.7.1. Le design inclusif et son importance
  - 9.7.2. Caractéristiques à prendre en compte
  - 9.7.3. Un changement d'état d'esprit
  - 9.7.4. Exemples et références
- 9.8. Responsabilités à l'égard de l'environnement
  - 9.8.1. Éco-conception. Pourquoi est-ce si important?
  - 9.8.2. Caractéristiques de la conception durable
  - 9.8.3. Implications environnementales
  - 9.8.4. Exemples et références
- 9.9. Conflits éthiques et prise de décision pratique
  - 9.9.1. Conduite et pratiques responsables sur le lieu de travail
  - 9.9.2. Les bonnes pratiques du designer numérique
  - 9.9.3. Comment résoudre les conflits d'intérêts?
  - 9.9.4. Comment gérer les cadeaux?
- 9.10. La connaissance libre: Licences *Creative Commons*
  - 9.10.1. Qu'est-ce que c'est?
  - 9.10.2. Types de licences
  - 9.10.3. Symbologie
  - 9.10.4. Utilisations spécifiques

**Module 10. Typographie**

- 10.1. Introduction à la typographie
  - 10.1.1. Qu'est-ce que la typographie?
  - 10.1.2. Le rôle de la typographie dans la conception graphique
  - 10.1.3. Séquence, contraste, forme et contre-forme
  - 10.1.4. Relations et différences entre la typographie, la calligraphie et le lettering
- 10.2. Les origines multiples de l'écriture
  - 10.2.1. Écriture idéographique
  - 10.2.2. L'alphabet phénicien
  - 10.2.3. L'alphabet romain
  - 10.2.4. La Réforme carolingienne
  - 10.2.5. L'alphabet latin moderne
- 10.3. Les débuts de la typographie
  - 10.3.1. La presse à imprimer, une nouvelle ère. Les premiers typographes
  - 10.3.2. La révolution industrielle: la lithographie
  - 10.3.3. Modernisme: les débuts de la typographie commerciale
  - 10.3.4. L'avant-garde
  - 10.3.5. L'entre-deux-guerres
- 10.4. Le rôle des écoles de design dans la typographie
  - 10.4.1. Bauhaus
  - 10.4.2. Herbert Bayer
  - 10.4.3. Psychologie de la Gestalt
  - 10.4.4. École Suisse
- 10.5. Typographie actuelle
  - 10.5.1. Années 1960-- 1970, précurseurs de la révolte
  - 10.5.2. Postmodernisme, déconstructivisme et technologie
  - 10.5.3. Où va la typographie?
  - 10.5.4. Des polices de caractères à la pointe de la mode
- 10.6. Forme typographique I
  - 10.6.1. Anatomie de la lettre
  - 10.6.2. Mesures et attributs du type
  - 10.6.3. Familles de caractères
  - 10.6.4. High case, low case et small caps
  - 10.6.5. Différence entre typographie, police et famille de caractères
  - 10.6.6. Filets, lignes et éléments géométriques
- 10.7. Forme typographique II
  - 10.7.1. La combinaison typographique
  - 10.7.2. Formats de caractères (*PostScript-TrueType-OpenType*)
  - 10.7.3. Licences de caractères
  - 10.7.4. Qui doit acheter la licence, le client ou le concepteur?
- 10.8. Correction d'épreuves. Composition texte
  - 10.8.1. Espacement des lettres. *Tracking et kerning*
  - 10.8.2. Espacement des mots. Le quadratin
  - 10.8.3. Espacement des lignes
  - 10.8.4. Police du corps
  - 10.8.5. Attributs du texte
- 10.9. Le dessin des lettres
  - 10.9.1. Le processus créativité
  - 10.9.2. Matériaux traditionnels et numériques
  - 10.9.3. L'utilisation de la tablette graphique et de l'ipad
  - 10.9.4. Typographie numérique: contours et bitmaps
- 10.10. Affiches typographiques
  - 10.10.1. La calligraphie comme base pour le dessin des lettres
  - 10.10.2. Comment créer une composition typographique qui ait un impact?
  - 10.10.3. Références visuelles
  - 10.10.4. La phase d'esquisse
  - 10.10.5. Projet

# 06

## Stage Pratique

Après avoir terminé la période d'apprentissage en ligne, le programme comprend une phase de stage dans un centre créatif de premier plan dans le domaine du Design Graphique, où le professionnel apprendra à transférer les connaissances théoriques acquises dans un environnement de travail réel, aux côtés des meilleurs experts dans ce domaine.





“

*Avoir accès non seulement à la meilleure formation en ligne, mais aussi à un stage dans un centre prestigieux où l'on peut interagir avec des professionnels du design renommés, n'est possible que grâce à TECH"*

La phase pratique de cette qualification consiste en une période d'apprentissage intensive de trois semaines dans un centre spécialisé dans le Design Graphique. Le séjour se déroulera du lundi au vendredi, à raison de 8 heures continues. Cela permet au professionnel d'acquérir et de renforcer ses connaissances sans interruption, de manière fluide.

Dans cette proposition de formation, de nature totalement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires au développement des dernières techniques de Design Graphique adaptées aux tendances du marché et aux différents secteurs, et qui sont orientées vers une formation spécifique pour l'exercice de l'activité.

Il s'agit sans aucun doute d'une excellente occasion d'apprendre en travaillant, en mettant en pratique les connaissances et les compétences avec la possibilité de voir de première main les procédures utilisées dans les centres professionnels dédiés au graphisme, au moyen d'un équipement de pointe et du meilleur personnel spécialisé.

L'enseignement pratique sera dispensé avec la participation active de l'étudiant qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et d'autres partenaires de formation qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique du graphisme (apprendre à être et apprendre à se situer).



*Ce Mastère Hybride en Design Graphique vous permettra de créer des projets graphiques complets dans n'importe quel contexte de communication"*

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre sera fonction de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:

Module	Activité pratique
Introduction à la couleur	Créer différentes pièces graphiques, en utilisant différentes couleurs en fonction des émotions que chaque pièce veut transmettre
	Concevoir des pièces graphiques en appliquant les différentes théories de la couleur à chacune d'entre elles
Design éditorial	Créer une œuvre graphique destinée aux médias éditoriaux imprimés
	Créer une composition graphique destinée aux supports éditoriaux numériques
	Créer un projet éditorial à partir de zéro avec InDesign
Méthodologie du design	Créer votre propre méthodologie de travail, sur la base d'un ensemble d'objectifs que vous souhaitez atteindre
	Résoudre les problèmes qui peuvent se poser dans la méthodologie de travail, établir une analyse des besoins
	Réaliser et préparer un <i>briefing</i> de design
Design Graphique	Entreprendre des travaux de Design Graphique orientés vers différents secteurs d'activité
	Créer son propre style de Design Graphique
	Utiliser les outils de Design Graphique les plus populaires tels que Adobe Lightroom ou Adobe Photoshop
Image de l'entreprise	Créer et modifier les esquisses de l'image de marque d'une entreprise.
	Concevoir l'image de marque finale d'une entreprise, en tenant compte du message et de la perception qu'elle souhaite transmettre
	Manipuler le manuel d'identité visuelle, en détectant les règles de construction et les éléments graphiques pertinents

## Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance de responsabilité civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



## Conditions générales de la Formation pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes::

**1. TUTEUR:** Pendant le Mastère Hybride, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

**2. DURÉE:** Le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

**3. ABSENCE:** En cas de non présentation à la date de début du Mastère Hybride, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique du contrat. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

**4. CERTIFICATION:** Les étudiants qui achèvent avec succès le Mastère Hybride recevront un certificat accréditant le séjour pratique dans le centre en question.

**5. RELATION DE TRAVAIL:** Le Mastère Hybride ne constituera en aucun cas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

**6. PRÉREQUIS:** certains centres peuvent être amenés à exiger des références académiques pour suivre le Mastère Hybride. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

**7. NON INCLUS:** Le mastère Hybride n'inclut aucun autre élément non mentionné dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

# 07

## Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

Dans le cadre de l'offre d'une éducation d'élite à tous ses étudiants, ce Mastère Hybride comprend un séjour pratique de 3 semaines dans un centre créatif prestigieux. Grâce au processus de sélection exhaustif de TECH, les étudiants mettront leurs connaissances en pratique avec des cas réels et des professionnels experts.

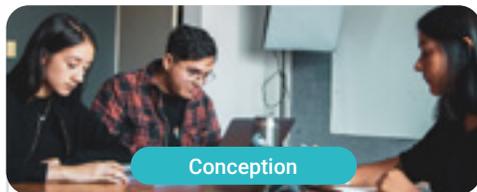


“

*Pendant 3 semaines, vous travaillerez aux côtés d'experts dans le domaine du Design Graphique et vous vivrez une expérience intense d'apprentissage et de mise en pratique"*



Les étudiants peuvent suivre la partie pratique de ce Mastère Hybride dans les centres suivants:



Conception

### Goose & Hopper México

Pays Ville  
Mexique Michoacán de Ocampo

Adresse: Avenida Solidaridad Col. Nueva Chapultepec Morelia, Michoacan

Agence de publicité, design, technologie et créativité

**Formations pratiques connexes:**

- Direction de la Communication et Réputation Numérique
- Modélisation organique en 3D



Conception

### Happy Studio Creativo

Pays Ville  
Mexique Mexico

Adresse: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla Tlalpan 14420 CDMX

Société de création dédiée au monde de l'audiovisuel et à la communication

**Formations pratiques connexes:**

- MBA en Marketing Digital
- Scénario Audiovisuel



Conception

### Break Point Marketing

Pays Ville  
Mexique Ville de Mexico

Adresse: Calle Montes Urales 424 4to piso lomas- Virreyes, Lomas de Chapultepec, Miguel Hidalgo C.P 11000 CDMX

Société créative spécialisée dans le Marketing Digital et la communication

**Formations pratiques connexes:**

- MBA en Marketing Digital
- Design Graphique



Conception

### Tribalo

Pays Ville  
Mexique Querétaro de Arteaga

Adresse: Ignacio Pérez Sur N°49 El Carrizal Querétaro

Agence de publicité et Marketing Digital

**Formations pratiques connexes:**

- MBA en Marketing Digital
- Communication Publicitaire



Conception

### Damente Digital

Pays Ville  
Mexique Mexico

Adresse: Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle Centro, Benito Juárez C.P. 03100 CDMX

Agence de Marketing Digital, de communication et de publicité

**Formations pratiques connexes:**

- Design Graphique
- MBA en Marketing Digital



Conception

### Estudio 630

Pays Ville  
Mexique Mexico

Adresse: Av. Santa Fe 428-Piso 15, Lomas de Santa Fe, Contadero, Cuajimalpa de Morelos, 05300 Ciudad de México, CDMX, México

Entreprise créative pour les médias numériques

**Formations pratiques connexes:**

- Design Graphique
- Website Management Engineering



Conception

### Futurité

Pays Ville  
Mexique Nouveau León

Adresse: Av. José Vasconcelos 345 piso 21 Col. Santa Engracia San Pedro Garza García Monterrey Nuevo León

Société d'analyse web, de conception graphique et de logiciels

**Formations pratiques connexes:**

- MBA en Marketing Digital
- Design Graphique



**Conception**

**Grupo Neo**

Pays: Mexique Ville: Querétaro de Arteaga

Adresse: Fernando Soler 118 Col. La Joya Querétaro C.P. 76180

Entreprise spécialisée dans le Design Graphique et les travaux créatifs

---

**Formations pratiques connexes:**

- MBA en Marketing Digital
- Design Graphique



**Conception**

**The We Company**

Pays: Mexique Ville: Querétaro de Arteaga

Adresse: Juan N. Frías 19, del Parque, Constituyentes, 76147 Santiago de Querétaro, Qro., México

Agence de Marketing Digital

---

**Formations pratiques connexes:**

- Design Graphique
- Direction des Réseaux Sociaux Community Manager



**Conception**

**Innovación Gráfica**

Pays: Mexique Ville: Mexico

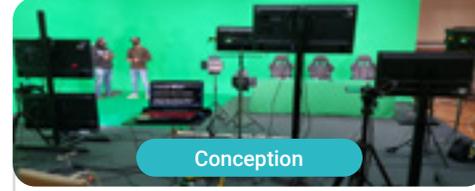
Adresse: Calle Juan de Dios Peza N° 115, Col Obrera, CP. 06800, CDMX

Entité spécialisée dans le marketing et l'architecture commerciale

---

**Formations pratiques connexes:**

- Gestion Commerciale et Ventes
- MBA en Marketing Digital



**Conception**

**Gaming Partners**

Pays: Mexique Ville: Mexico

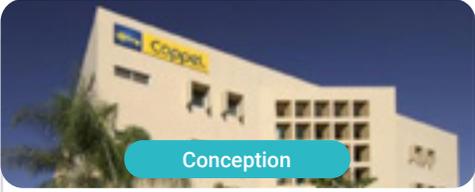
Adresse: Poniente 75 Col. 16 de septiembre Alcaldía Miguel Hidalgo

Société spécialisée dans le marketing gaming et le développement de jeux vidéo

---

**Formations pratiques connexes:**

- Gestion du Personnel
- Gestion Commerciale et Ventes



**Conception**

**Coppel**

Pays: Mexique Ville: Sinaloa

Adresse: República 2855 Los Alamos, Col. Recursos Hidráulicos 80105 Culican Rosales Sinaloa

Entreprise spécialisée dans les services financiers et les services de conseil

---

**Formations pratiques connexes:**

- MBA en Marketing Digital
- Design Graphique



**Conception**

**Grupo Fórmula**

Pays: Mexique Ville: Ville de México

Adresse: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc, Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Entreprise leader dans le domaine de la communication multimédia et la génération de contenu

---

**Formations pratiques connexes:**

- Design Graphique
- Gestion du Personnel



**Conception**

**Amperson**

Pays: Mexique Ville: Mexico

Adresse: Dr. Vertiz 652, int 302, Narvarte Poniente, Benito Juárez, 03023, Ciudad de México, México

Agence de Marketing et Communication Digital

---

**Formations pratiques connexes:**

- Design Graphique
- MBA en Direction de Publicité et Relations Publiques



Conception

### Piensamarketing

Pays  
Argentine

Ville  
Río Negro

Adresse: Campichuelo 580 (8400),  
Ciudad de Bariloche, Río Negro

Agence de Marketing et communication sociale  
et digital

#### Formations pratiques connexes:

- Création et Entrepreneuriat dans l'Entreprise Digitale
- MBA en Marketing Digital



Conception

### Amplifica

Pays  
Argentine

Ville  
Ville autonome  
de Buenos Aires

Adresse: Chile 576, C1098AAL CABA, Argentina

Agence de référencement pour la promotion de la  
communication et un positionnement efficace

#### Formations pratiques connexes:

- Communication Publicitaire
- Design Graphique



Conception

### Buppa

Pays  
Argentine

Ville  
Ville autonome  
de Buenos Aires

Adresse: Palpa 3088, piso 1 Ciudad  
Autónoma de Buenos Aires

Étude de marketing et communication digitale

#### Formations pratiques connexes:

- Design Graphique
- Design Multimédia





Conception

**Goose & Hopper España**

Pays	Ville
Espagne	Valence

Adresse: La Marina de Valencia, Muelle de la Aduana S/N Edificio Lanzadera 46024

Agence de publicité, design, technologie et créativité

---

**Formations pratiques connexes:**

- Direction de la Communication et Réputation Numérique
- Modélisation organique en 3D



*Profitez de cette occasion pour vous entourer de professionnels experts et pour vous inspirer de leur méthodologie de travail"*

08

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



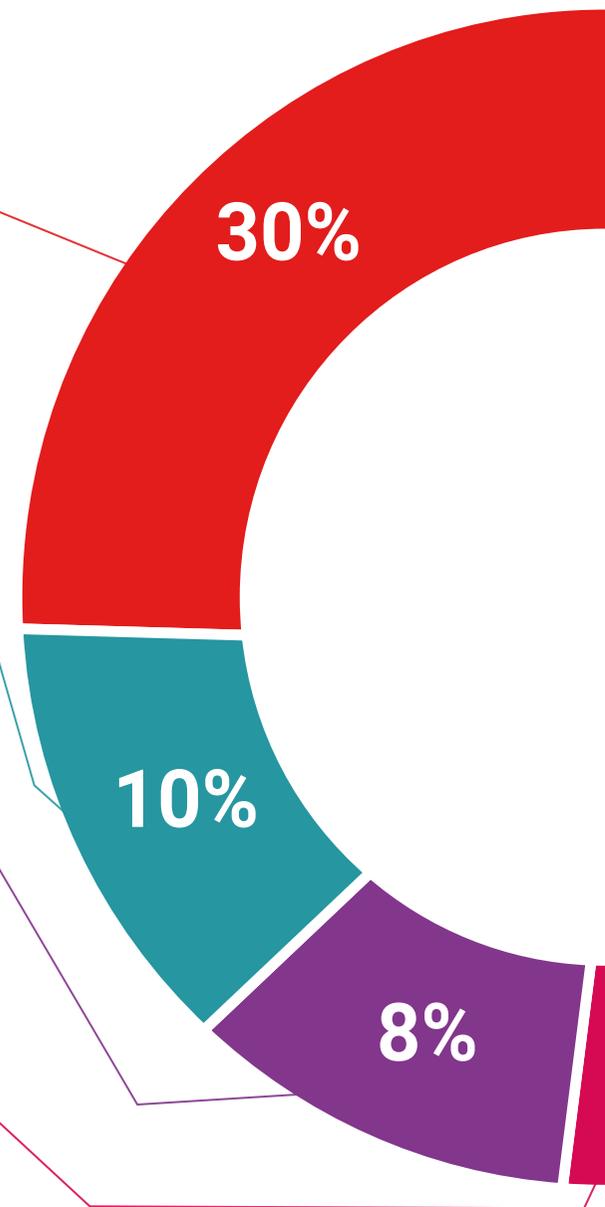
#### Pratiques en compétences et aptitudes

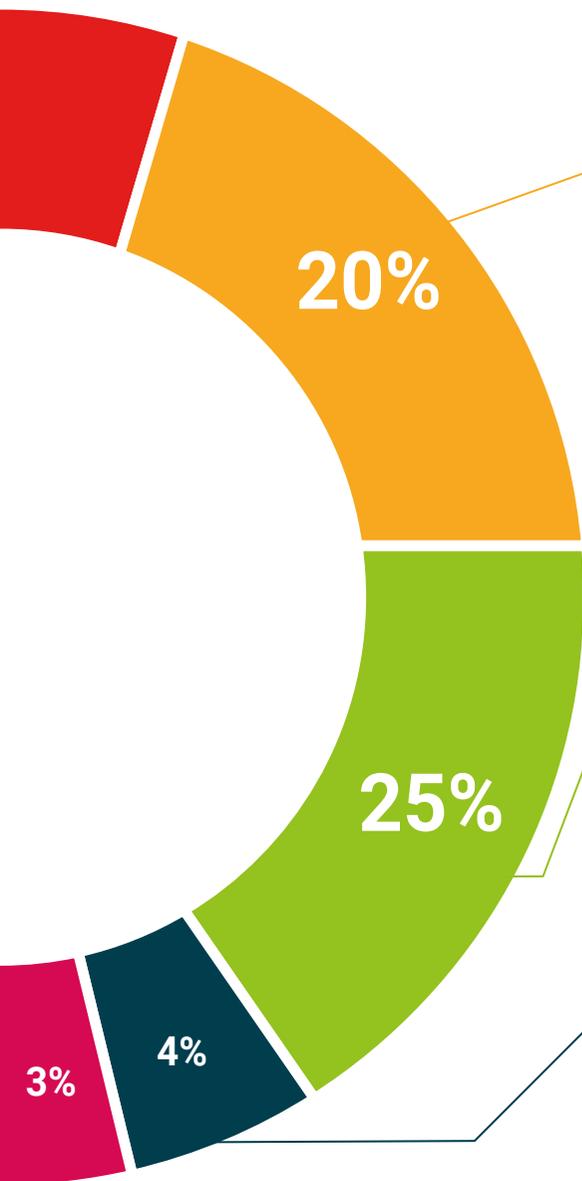
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 09 Diplôme

Le Mastère Hybride en Design Graphique garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”*

Le diplôme de **Mastère Hybride en Design Graphique** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal avec accusé de réception le diplôme de **Mastère Hybride**, qui accrédiitera la réussite des évaluations et l'acquisition des compétences du programme.

En complément du diplôme, vous pourrez obtenir un certificat de qualification, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devrez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

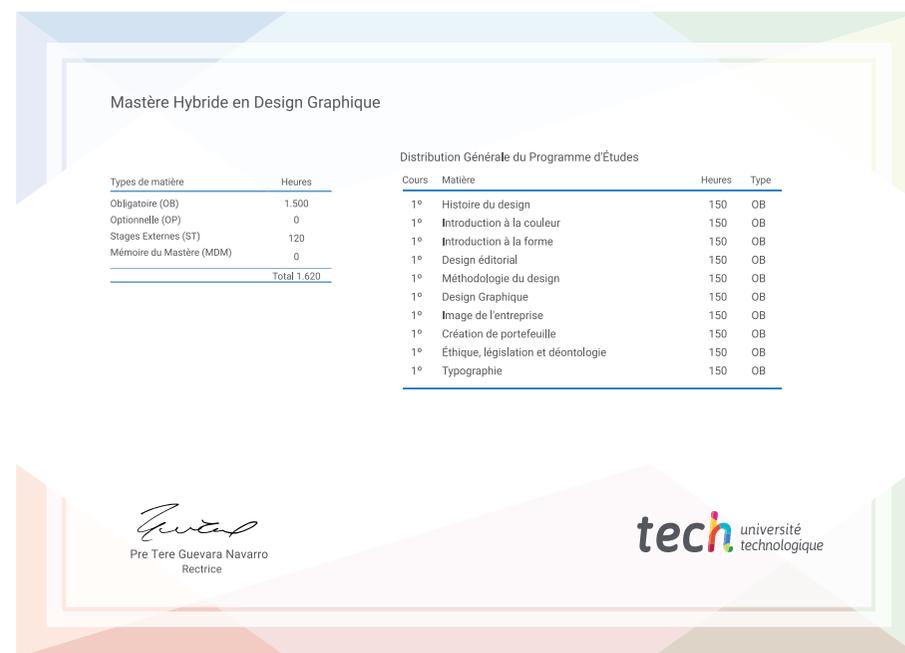
Titre: **Mastère Spécialisé en Design Graphique**

Modalité: **Hybride (En ligne + Stage Pratique)**

Durée: **12 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

Heures Officielles: **1.620 h.**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues



## Mastère Hybride

### Design Graphique

Modalité: Hybride (En ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.620 h.

# Mastère Hybride

## Design Graphique

