

Mastère Spécialisé Design Graphique

Approbation/Adhésion

The background of the slide is a composite image. On the right side, there is a blurred photograph of a hand holding a black pen, pointing at a color wheel on a tablet. The color wheel is a circular chart with various color patches. In the background of this photo, there is a blurred image of a desk with a pen holder containing several pens and pencils, and some papers. On the left side, there is a large, solid teal-colored geometric shape that overlaps the white background.

tech global
university



Mastère Spécialisé Design Graphique

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/desing/mastere/mastere-desing-graphique

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 24

05

Opportunités de carrière

page 28

06

Licences de logiciels
incluses

page 32

07

Méthodologie d'étude

page 36

08

Diplôme

page 46

01

Présentation du programme

Le Design Graphique rassemble des processus créatifs, communicatifs et techniques essentiels à la création d'éléments visuels efficaces. Cependant, les progrès constants des technologies, des plateformes et des langages esthétiques exigent des professionnels qu'ils restent à la pointe. Par exemple, les nouveaux outils numériques, les critères d'utilisabilité et les tendances visuelles redéfinissent chaque jour les normes du secteur. Dans ce contexte, TECH présente ce diplôme universitaire innovant en Design Graphique, qui forme les étudiants à développer des projets de pointe dans divers secteurs. Tout cela, grâce à une modalité flexible entièrement en ligne.



“

*Un programme complet et 100 %
en ligne, unique à TECH et avec une
perspective internationale soutenue par
notre affiliation à The Design Society"*

Le Design Graphique est l'un des piliers de la communication visuelle et stratégique dans de nombreux secteurs. C'est pourquoi, aujourd'hui plus que jamais, les entreprises et les marques ont besoin de profils créatifs capables de transformer des idées en images fonctionnelles, cohérentes et esthétiquement percutantes. Pour tirer parti de ces opportunités, les professionnels doivent acquérir un avantage concurrentiel important qui les différencie des autres candidats.

C'est dans cette optique que TECH a créé un Mastère Spécialisé pionnier en Design Graphique. Conçu par de véritables références dans ce domaine, le parcours académique approfondira l'utilisation d'outils technologiques modernes tels qu'Adobe Photoshop. Dans cette optique, le programme offrira aux étudiants diverses techniques pour diversifier leurs processus de création visuelle à travers l'étude de la couleur, de la forme et de la typographie. En outre, les principales étapes de l'histoire du Design visuel et leur influence sur les tendances actuelles seront examinées en profondeur. À l'issue de cette formation, les diplômés auront acquis des compétences avancées pour conceptualiser, développer et réaliser des projets graphiques dans une perspective globale.

Ce programme de TECH mise également sur une méthodologie 100 % en ligne, qui permet aux spécialistes de concilier leurs études avec leurs responsabilités personnelles ou professionnelles. Les contenus sont disponibles 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 depuis n'importe quel appareil connecté à Internet. De plus, le système *Relearning* facilite la compréhension approfondie et durable des concepts clés grâce à une répétition progressive. De cette manière, l'étudiant pourra assimiler les contenus plus facilement et les appliquer efficacement dans des environnements de travail créatifs réels.

Grâce à la collaboration de **TECH avec The Design Society (DS)**, l'étudiant fera partie d'une communauté mondiale dédiée à la conception et à son étude. Il pourra accéder à des publications en libre accès et participer à des événements collaboratifs. En outre, l'adhésion contribue à la maintenance de la société et de ses plateformes, facilitant l'interaction et l'accès à des ressources spécialisées pour le développement professionnel dans le domaine du design.

Ce **Mastère Spécialisé en Design Graphique** contient le programme universitaire le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Design Graphique
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vous approfondirez la conception de solutions graphiques efficaces qui communiquent des messages clairs, cohérents et fonctionnels adaptés à divers publics

“

Vous maîtriserez l'utilisation d'outils numériques modernes tels qu'InDesign afin d'améliorer considérablement la qualité des créations visuelles”

Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine du Design Graphique, qui apportent leur expérience professionnelle à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous appliquerez de manière optimale les principes de la couleur, de la forme et de la typographie dans des initiatives graphiques très originales.

Le système Relearning appliqué par TECH dans ses programmes réduit les longues heures d'étude si fréquentes dans d'autres méthodes d'enseignement.



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

*Étudiez dans la plus grande université
numérique du monde et assurez votre
réussite professionnelle. L'avenir commence
à TECH”*

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans dix langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.



Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômes de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la « Méthode des Cas », configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels : des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

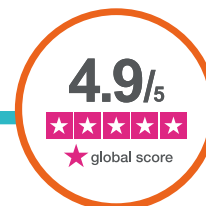
Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99 % de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3 % des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Le contenu pédagogique de ce Mastère Spécialisé a été conçu par des experts en Design Graphique. Grâce à cela, le programme couvre aussi bien les bases chromatiques que la création de portfolios professionnels. De plus, le matériel pédagogique fournit les clés pour maîtriser les logiciels de dernière génération tels qu'Adobe Photoshop. Dans ce sens, le programme approfondira les considérations éthiques et juridiques liées à l'utilisation responsable des images. Ainsi, les diplômés développeront des propositions visuelles cohérentes, créatives et techniques dans différents formats et supports.



“

Vous intégrerez des pratiques durables et éthiques dans l'ensemble du processus de Design Graphique, en encourageant la responsabilité sociale des entités”

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. Le 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. Système Pantone.
- 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 du Design éditorial
 - 4.1.3. Le concepteur éditorial et ses compétences
 - 4.1.4. Facteurs du Design éditorial
- 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 du Design éditorial imprimé 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 le Design
 - 5.1.1. Qu'est-ce que la méthodologie du Design ?
 - 5.1.2. Différences entre méthode, méthodologie et technique
 - 5.1.3. Types de techniques méthodologie
 - 5.1.4. Déduction, 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 *briefing*, 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 *briefing*
 - 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. Le *feedback* 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 Design

- 6.10.1. Le *briefing*
- 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 visuelle, *branding* et image de marque

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. *Briefing*, modèle
- 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. Le « bon » design
- 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 du Design durable
 - 9.8.3. Implications pour l'environnement
 - 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



Vous comprendrez l'évolution historique du Design Graphique et son influence sur les courants créatifs actuels"

04

Objectifs pédagogiques

Ce programme de TECH est conçu pour doter les professionnels du Design Graphique des compétences nécessaires pour développer des projets visuels complets, depuis leur conceptualisation jusqu'à leur exécution dans de multiples formats. Ainsi, l'étudiant acquerra des connaissances holistiques sur des aspects tels que la couleur, la forme et même le Design éditorial. De même, le diplômé sera capable d'appliquer des principes techniques, communicationnels et esthétiques avec un critère professionnel. Cela lui permettra d'adapter ses propositions aux exigences de différents contextes culturels et commerciaux. De même, vous serez prêt à utiliser des outils numériques de pointe, à gérer des identités visuelles d'entreprise et à créer des éléments graphiques efficaces sur plusieurs supports.



“

Vous maîtriserez les bases du Design visuel, y compris l'utilisation de la couleur et de la hiérarchie visuelle pour créer des éléments graphiques harmonieux”



Objectifs généraux

- ♦ Créer des solutions visuelles innovantes et efficaces en utilisant les outils et les techniques les plus avancés en matière de Design Graphique
- ♦ Stimuler la capacité à générer des idées et des solutions créatives qui communiquent efficacement le message des marques, des produits ou des services
- ♦ Acquérir une connaissance approfondie de la théorie des couleurs et de la typographie, essentielles à la création de compositions visuelles équilibrées et harmonieuses
- ♦ Développer des compétences techniques avancées dans l'utilisation d'outils numériques professionnels tels qu'Adobe Photoshop, Illustrator ou InDesign
- ♦ Comprendre les fondements théoriques et esthétiques de la couleur, de la forme, de la typographie et de la composition appliqués au Design visuel
- ♦ Appliquer des méthodologies de design orientées vers la création de solutions graphiques innovantes et fonctionnelles



Vous dirigerez des projets de Design Graphique, de la planification à l'exécution, en gérant les ressources, les délais et les équipes





Objectifs spécifiques

Module 1. Histoire du Design

- ♦ Comprendre l'évolution du Design Graphique à travers les principaux mouvements artistiques et culturels
- ♦ Analyser l'influence de la Révolution Industrielle, du Bauhaus et d'autres courants historiques sur la pratique actuelle du Design

Module 2. Introduction à la couleur

- ♦ Aborder les principes physiques, psychologiques et symboliques de la couleur dans le Design visuel
- ♦ Appliquer des combinaisons chromatiques efficaces en fonction du message et du public cible

Module 3. Introduction à la forme

- ♦ Reconnaître les éléments de base de la forme et leur rôle dans la composition graphique
- ♦ Développer des compétences pour créer des structures visuelles cohérentes et esthétiquement équilibrées

Module 4. Design éditorial

- ♦ Maîtriser les bases du Design de publications imprimées et numériques
- ♦ Utiliser des *logiciels* modernes pour structurer les contenus éditoriaux selon des critères de lisibilité et de hiérarchie visuelle

Module 5. Méthodologie du Design

- ♦ Appliquer des méthodes de conception pour résoudre des problèmes de communication visuelle
- ♦ Élaborer des propositions graphiques à l'aide de techniques de recherche, de *briefing* et de développement conceptuel

Module 6. Design Graphique

- ♦ Créer des projets visuels intégrant typographie, couleur, image et composition
- ♦ Interpréter les besoins du client afin de proposer des solutions graphiques fonctionnelles et créatives

Module 7. Image de l'entreprise

- ♦ Concevoir des identités visuelles cohérentes avec la mission, la vision et les valeurs d'une marque
- ♦ Construire des systèmes graphiques applicables sur plusieurs supports, y compris les manuels de marque

Module 8. Création de portefeuille

- ♦ Concevoir un portfolio professionnel qui reflète les compétences du Graphiste
- ♦ Utiliser les plateformes numériques pour diffuser son travail et se positionner dans le monde du travail

Module 9. Éthique, législation et déontologie

- ♦ Approfondir les principes éthiques et juridiques qui régissent l'exercice du Design Graphique
- ♦ Promouvoir une pratique professionnelle responsable en matière de propriété intellectuelle et de droits d'auteur

Module 10. Typographie

- ♦ Comprendre l'anatomie, la classification et l'utilisation expressive des polices de caractères
- ♦ Appliquer la typographie comme élément central dans la création de compositions graphiques percutantes

05

Opportunités de carrière

Ce programme universitaire de TECH représente une opportunité unique pour tous les professionnels du design qui souhaitent faire un bond en avant dans leur carrière. À l'issue de cette formation, les étudiants auront acquis des compétences avancées leur permettant de diriger des projets graphiques complets, de gérer l'identité visuelle de marques et même de lancer des projets créatifs. Tout cela en utilisant des outils technologiques de pointe pour concrétiser des concepts visuels innovants dans divers environnements.



“

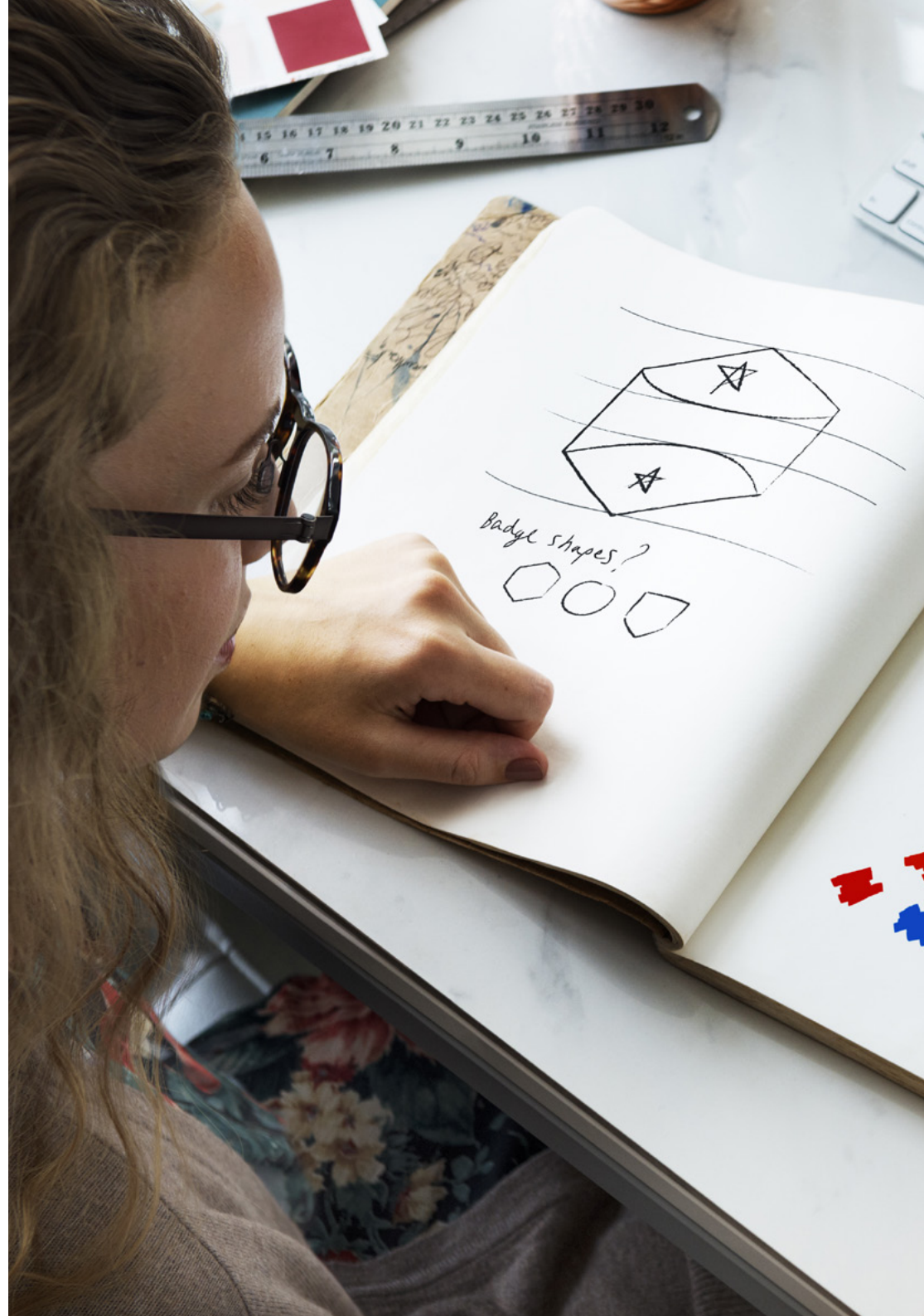
Vous dirigerez des processus de design Graphique en adoptant une perspective stratégique et créative, adaptée aux exigences du marché actuel”

Profil des diplômés

Le diplômé du Mastère Spécialisé en Design Graphique sera un professionnel capable de conceptualiser, développer et réaliser des projets visuels complets sur différents supports. Il disposera également des compétences nécessaires pour avoir un impact sur différents publics, gérer l'identité visuelle d'organisations, développer des produits éditoriaux et constituer des portfolios solides qui lui permettront de se positionner sur le marché du travail. De plus, cet expert sera prêt à relever des défis professionnels avec éthique, créativité et une orientation claire vers l'obtention de résultats visuels et communicatifs.

Vous interprétez les besoins du client afin de proposer des solutions graphiques fonctionnelles et créatives.

- ♦ **Maîtrise des Outils Avancés de Design Graphique** : Capacité à utiliser des logiciels professionnels tels qu'Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign et d'autres plateformes d'édition
- ♦ **Gestion Intégrale de Projets Visuels** : Compétences orientées vers la direction du processus de conception, de design, d'exécution et de livraison de produits graphiques dans de multiples formats
- ♦ **Identité Visuelle d'Entreprise** : Capacité permettant de développer et de gérer des marques visuelles complètes, y compris des logos ou des systèmes graphiques
- ♦ **Polyvalence Éditoriale et Numérique** : Maîtrise de la conception éditoriale, tant sur papier que sur supports *web* ou multimédia, avec une approche à la fois esthétique et fonctionnelle



À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

- 1. Technicien en Design Éditorial** : Responsable de la conception de livres, magazines, catalogues, brochures et autres produits éditoriaux au format imprimé ou numérique.
- 2. Gestionnaire de Portfolios Professionnels** : Expert en création de portfolios pour designers, créatifs ou professionnels du visuel, axés sur le positionnement sur le marché.
- 3. Consultant en Image de Marque et Branding** : Conseiller spécialisé dans la Conception et la mise en œuvre de marques visuelles fortes et cohérentes avec les valeurs des organisations.
- 4. Conseiller en Design Typographique** : Spécialiste dans la création, la sélection et l'application stratégique de polices de caractères pour des projets éditoriaux, publicitaires ou numériques à fort impact visuel.



Vous fournirez aux organisations des conseils personnalisés pour la création de projets éditoriaux, en veillant à la qualité esthétique et fonctionnelle"



06

Licences de logiciels incluses

TECH est une référence dans le monde universitaire pour associer les dernières technologies aux méthodologies d'enseignement afin d'améliorer le processus d'enseignement-apprentissage. À cette fin, elle a établi un réseau d'alliances qui lui permet d'avoir accès aux outils logiciels les plus avancés du monde professionnel.



“

Lorsque vous vous inscrirez, vous recevrez, tout à fait gratuitement, les références pour l'utilisation académique des applications logicielles professionnelles suivantes"

TECH a établi un réseau d'alliances professionnelles avec les principaux fournisseurs de logiciels appliqués à différents domaines professionnels. Ces alliances permettent à TECH d'avoir accès à l'utilisation de certaines d'applications informatiques et de licences de software afin de les rapprocher de ses étudiants.

Les licences de logiciels pour un universitaire permettront aux étudiants d'utiliser les applications informatiques les plus avancées dans leur domaine professionnel, afin qu'ils puissent les connaître et apprendre à les maîtriser sans avoir à engager de frais. TECH se chargera de la procédure contractuelle afin que les étudiants puissent les utiliser de manière illimitée pendant la durée de leurs études dans le cadre du programme de Mastère Spécialisé en Design Graphique, et ce de manière totalement gratuite.

TECH vous donnera un accès gratuit à l'utilisation des applications logicielles suivantes :



SketchUp

SketchUp est un outil de modélisation 3D largement utilisé dans les domaines de l'architecture, de la conception et de la construction. Sa licence commerciale, d'une valeur de **115 euros**, sera **entièrement gratuite** pour les étudiants pendant le cours, permettant un accès complet à ses fonctionnalités professionnelles **sans coût supplémentaire** pendant la durée de la formation.

La plateforme combine une interface intuitive avec des fonctionnalités puissantes, ce qui la rend idéale pour les projets éducatifs et professionnels. Sa compatibilité multiplateforme et son intégration avec les technologies émergentes permettent de développer, de visualiser et de partager efficacement des modèles 3D à partir de n'importe quel appareil et environnement.

Fonctions remarquables :

- ♦ **Modélisation 3D intuitive** : création rapide de formes et de structures complexes
- ♦ **Compatibilité multiplateforme** : disponible sur le web, les mobiles et les ordinateurs de bureau
- ♦ **Réalité augmentée et virtuelle** : visualisation immersive des modèles
- ♦ **Bibliothèque d'extensions** : extension des fonctionnalités grâce à des plugins
- ♦ **Prise en charge de formats multiples** : importation et exportation polyvalentes de fichiers

En conclusion, **SketchUp** offre un environnement flexible et accessible pour explorer des idées, développer des projets techniques et améliorer la créativité 3D selon des normes professionnelles.



“

*Grâce à TECH, vous pourrez
utiliser gratuitement les meilleures
applications logicielles dans votre
domaine professionnel"*

07

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100 % en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH vous prépare à relever de nouveaux défis
dans des environnements incertains et à réussir
votre carrière”*

L'étudiant : la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct
(auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions : une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.

Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

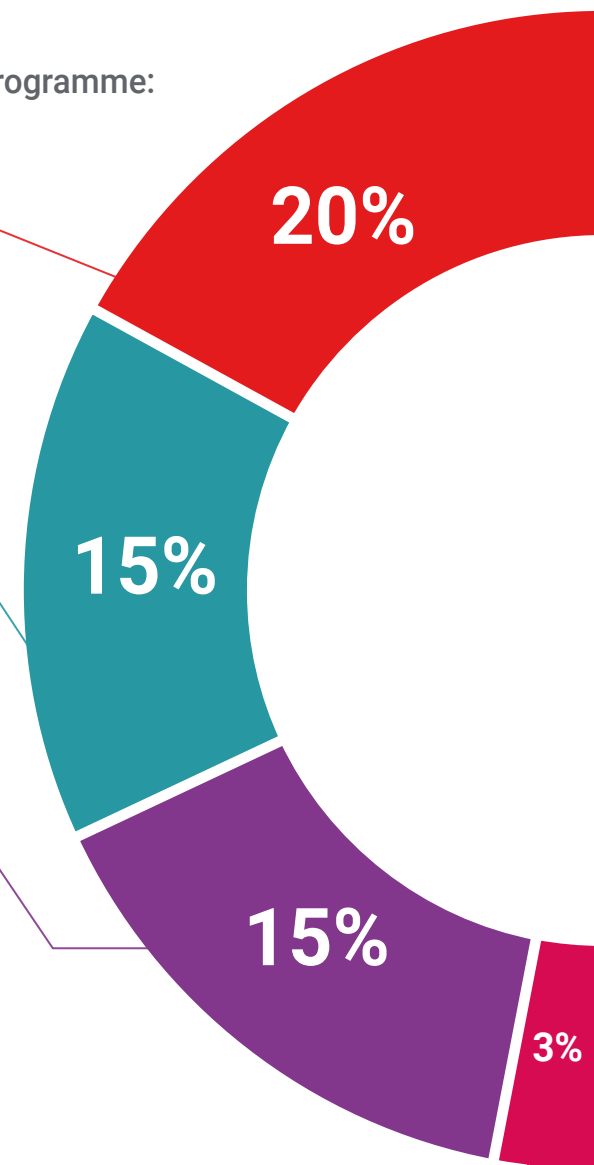
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

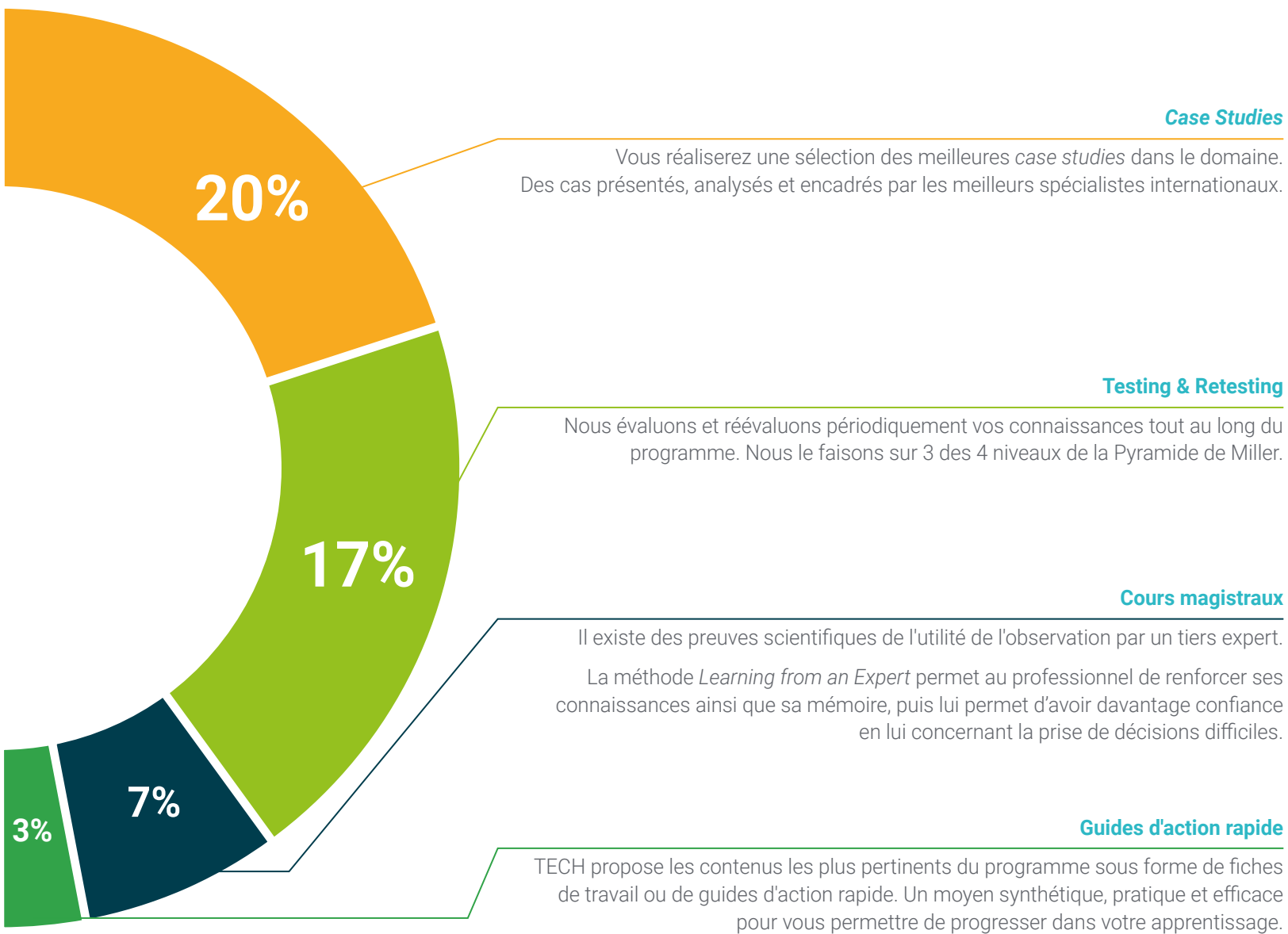
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de 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.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



08 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Design Graphique garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University.



“

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

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé en Design Graphique** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

TECH Global University est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

TECH est membre de **The Design Society (DS)**, la plus grande communauté d'experts en sciences de la conception. Cette distinction consolide sa présence dans les réseaux internationaux dédiés à l'évolution théorique et pratique du design.

Approbation/Adhésion



Diplôme : **Mastère Spécialisé en Design Graphique**

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 ECTS**



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

tech global
university

Mastère Spécialisé Design Graphique

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Mastère Spécialisé Design Graphique

Approbation/Adhésion



eSign

tech global
university