



Matériel & logiciels nécessaires :

- Ordinateur
- Logiciel GIMP : <http://www.gimp.org/downloads/#windows>
- Logiciel Inkscape : <https://inkscape.org/fr/telechargement>

Il est demandé aux participants de bien vouloir installer les logiciels mentionnés avant l'atelier.

Optionnellement, il est utile de survoler les pages suivantes :

- Initiation Inkscape : <http://www.flossmanualsfr.net/initiation-inkscape/>
- Initiation Gimp : <http://www.flossmanualsfr.net/initiation-gimp/>

Objectifs de l'atelier :

À la fin de l'atelier, les participants auront appréhendé les notions de base du design graphique. Ils seront en mesure d'évaluer les besoins et objectifs d'un projet de communication, et de créer un document répondant à ces directives.

Déroulement de l'atelier :

L'atelier comprend une courte phase théorique alternant prise de notes et exercices oraux sur des notions clés. Une phase pratique complète la matinée, se composant d'un exercice de mise en application lors de laquelle l'intervenant répond aux différents besoins techniques des participants.

Plan de l'atelier :

8h30 – 9h50 : Phase théorique – Notions de base

- Qu'est-ce que le graphisme ?
 - Exercice du robinet
- La couleur :
 - Couleur = TSL, Teinte, Saturation, Luminosité
 - Teinte : Couleurs primaires
 - Saturation : Quantité de couleur
 - Luminosité : Quantité de lumière
 - Exercices couleur-mot
- La typographie :
 - Taille
 - Famille
 - Variantes
 - Exercice de l'emphase

- Les images
 - Taille, définition
 - Licence
 - Exercice
- Les pirouettes
 - Le contraste
 - L'espace
- Le contenu
 - Réfléchir au cadre du message
 - Trier
 - Hiérarchiser

Pause de 10 minutes

10h – 12h30 : Exercice dirigé

Les participants en groupes de deux tirent au sort un projet à exécuter en respectant les contraintes et objectifs du client.

Chaque projet est défini par plusieurs éléments, dont un contenu (titre, dates, tarifs, etc.), des idées à traduire de façon visuelle (la vitesse, la beauté...), et une contrainte particulière au projet (pas de photo de chat, pas de couleur bleue, etc.).

L'objectif de l'exercice est d'amener les participants à réfléchir au cadre du message et d'utiliser les différents éléments abordés lors de la phase précédente pour répondre aux objectifs.

Exemple de projet :

Contenu :

- Stage Poney Far-ouest
- Base line à trouver
- 12 au 16 août 2018
- Lieu : Sioux City
- infos : cowboy@okcorral.com

Idées à mettre en avant :

- aventure
- far-ouest
- sécurité

Idées à éviter :

- cow-boy contre les indiens
- la petite maison dans la prairie

Contrainte :

- Ne pas utiliser de photo(s) ou apparaissent des humains