

# Mastère Hybride Design Éditorial





**tech** université  
technologique

## Mastère Hybride Design Éditorial

Modalité: Hybride (En ligne + Stages Pratiques)

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-editorial](http://www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-editorial)

# Sommaire

01

Présentation

---

Page 4

02

Pourquoi suivre ce Mastère Hybride ?

---

Page 8

03

Objectifs

---

Page 12

04

Compétences

---

Page 18

05

Direction de la formation

---

Page 22

06

Plan d'étude

---

Page 26

07

Stages Pratiques

---

Page 40

08

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

---

Page 46

09

Méthodologie

---

Page 52

10

Diplôme

---

Page 60

# 01

# Présentation

L'irruption des nouvelles technologies et de l'Internet a provoqué une véritable révolution dans le secteur de l'édition, un domaine où le contenu est essentiel, mais où le design joue un rôle fondamental pour attirer le public ou faciliter la lecture, qu'il s'agisse de formats traditionnels ou numériques. Ce programme offre au designer une spécialisation dans un secteur qui requiert des profils créatifs et hautement qualifiés pour réaliser des designs de qualité. Un enseignement en ligne dans sa phase théorique et avec une formation pratique qui permet aux étudiants d'appliquer tout l'apprentissage acquis dans un stage d'une durée de 3 semaines.





“

*Ce Mastère Hybride vous  
donne l'opportunité d'accéder  
à tous les derniers contenus  
multimédias en matière de  
design dès le premier instant"*

Livres, journaux, brochures, blogs : dans tous ces formats est présente la figure du graphiste, qui est capable de mettre en page et de composer différents programmes en les rendant réellement attractifs pour les lecteurs, quel que soit le support dans lequel il est écrit.

Le secteur de l'édition continue de croître à un bon rythme, avec des publications quotidiennes et constantes dans le monde entier. C'est pourquoi la spécialité Design Éditorial dans le domaine du design est un débouché professionnel pour ceux qui cherchent à se spécialiser dans un secteur qui a su s'adapter à la transformation numérique.

Ce Mastère Hybride permet au designer d'acquérir une large connaissance des principaux concepts qui composent le domaine de l'édition, ainsi que des logiciels les plus couramment utilisés par les professionnels du secteur. L'étudiant acquiert ainsi une connaissance approfondie de la planification, du développement et de la phase finale du projet graphique, des éléments typographiques et de mise en page, ainsi que des questions éthiques et déontologiques de ce secteur. En même temps, ce programme se distingue par l'accent mis sur les outils de mise en page et les tendances visuelles et créatives qui marquent le choix de la typographie et des palettes chromatiques pour tous les types de projets éditoriaux. Le programme aborde également l'impact de la photographie numérique dans ce secteur professionnel.

Grâce à cette formation, le designer sera en mesure de fonctionner naturellement dans une industrie qui exige des connaissances en matière de reliure, de photographie, de couleur et d'esthétique. TECH offre une excellente opportunité pour les professionnels qui souhaitent progresser dans ce secteur avec un programme qui offre la flexibilité, permettant l'accès à partir de n'importe quel appareil avec une connexion Internet au plan d'études avec un contenu multimédia intégré. Un enseignement 100% en ligne dans sa phase théorique, sans horaires, qui vous permettra d'élargir vos connaissances et de les appliquer dans un séjour pratique qui aura lieu une fois la partie théorique de ce Mastère Hybride terminée.

Ce **Mastère Hybride en Design Éditorial** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement de plus de 100 cas proposés par des experts en Design Éditorial
- ◆ Contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations concrètes sur les disciplines indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Un contenu graphique, schématique et éminemment pratique
- ◆ Développements et avancées nouveaux et de pointe dans ce domaine
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Des méthodologies innovantes et très efficaces
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ◆ Le tout sera complété par des conférences théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des questions controversées et un travail de réflexion individuel
- ◆ En outre, vous pourrez effectuer un stage dans l'une des meilleures entreprises du secteur



*Designs audacieux, classiques ou modernes, quel que soit votre style, apprenez dans ce programme à suivre les lignes directrices essentielles du Design Éditorial. Inscrivez-vous maintenant!"*

“

*Faites partie des  
meilleures entreprises de  
design éditorial au monde.  
Inscrivez-vous en un clic"*

Dans ce Mastère, de nature professionnalisante et de modalité d'apprentissage hybride, le programme vise à mettre à jour les professionnels du Design Éditorial qui exercent leurs fonctions dans les entreprises du secteur, et qui exigent un haut niveau de qualification. Les contenus sont basés sur les dernières preuves scientifiques et sont orientés de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques dans la pratique du design, et les éléments théoriques-pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la prise de décision dans la création éditoriale.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, ils permettront au professionnel du design 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 programme. Pour ce faire, vous bénéficierez de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif réalisé par des experts reconnus.

*Ce Mastère Hybride vous fournira  
les outils nécessaires pour  
maîtriser les logiciels utilisés  
dans le secteur de l'édition.*

*Publications, journaux, brochures  
numériques avec ce Mastère Hybride,  
vous serez prêt à créer pour n'importe quel  
type de média. Inscrivez-vous maintenant.*





# 02

## Pourquoi suivre ce Mastère Hybride ?

Cette modalité d'apprentissage a été conçue pour mettre à jour d'une manière pratique et théorique les professionnels ayant une carrière dans le Design Éditorial. Tout au long du programme, ils seront en mesure de maîtriser les principaux outils et tendances créatives dans ce domaine. Le programme présente de multiples caractéristiques académiques, parmi lesquelles se distingue la plateforme d'étude innovante, 100 % en ligne et interactive de TECH. En outre, l'étudiant pourra effectuer un stage intensif de premier ordre dans une entreprise spécialisée dans le développement visuel de projets audiovisuels pendant 120 heures d'enseignement.





“

*TECH vous fournit les logiciels les plus récents pour la mise en page des projets de Design Éditorial et les connaissances les plus complexes pour les gérer"*

### 1. Actualisation des technologies les plus récentes

Pour le choix des polices, des couleurs et de la mise en page des contenus, la discipline du Design Éditorial fait appel à divers programmes et applications. Leur utilisation correcte et leur gestion avancée seront l'un des objectifs académiques de ce programme. Ainsi, les étudiants se distingueront sur le marché du travail par leurs compétences innovantes et décisives.

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

Grâce à ce Mastère Hybride, les étudiants élargiront leurs compétences, résoudront leurs doutes et clarifieront les concepts qui les intéressent en collaboration avec les plus éminents spécialistes du Design Éditorial. Ces experts seront à leur disposition dans deux moments éducatifs fondamentaux : pendant l'étude théorique de toutes les matières didactiques et pendant la période de pratique professionnelle.

### 3. Accéder à des environnements professionnels de haut niveau en Design Éditorial

Pour cette modalité d'études, TECH a soigneusement choisi des centres de renommée internationale qui accueilleront ses étudiants pendant trois semaines. Toutes les entreprises choisies pour ce programme possèdent une vaste expérience et des technologies spécialisées dans le Design Éditorial.



#### 4. Combiner la meilleure théorie avec la pratique la plus avancée

Actuellement, de nombreux programmes d'études ne parviennent pas à combiner les intérêts professionnels de leurs étudiants avec une assimilation rapide et réalisable des connaissances pratiques. C'est pourquoi TECH a créé ce programme dans lequel les étudiants apprendront aux côtés des experts les plus exigeants et les plus compétents du secteur du Design Éditorial.

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

Ce Mastère a été conçu pour élargir les horizons de ses étudiants à l'échelle internationale. Cela n'est possible que grâce au réseau de contacts et d'accords à la portée de TECH, la plus grande université numérique du monde à l'heure actuelle.

“

*Vous bénéficierez d'une immersion pratique totale dans le centre de votre choix”*

# 03

## Objectifs

L'objectif de ce Mastère Hybride est d'offrir aux professionnels du design une expérience d'apprentissage complète et actualisée, avec un contenu à la pointe de l'enseignement académique, afin qu'ils puissent entrer avec succès dans cette industrie. Le système de *Relearning*, basé sur la répétition du contenu, mis en œuvre par TECH dans tous ses programmes, facilitera l'acquisition des connaissances.



“

*Atteignez vos objectifs avec ce programme et devenez un expert en Design Éditorial. Inscrivez-vous maintenant”*



## Objectif général

---

- Ce Mastère Hybride en Design Éditorial vise à ce que les étudiants soient capables de créer un développement graphique, de déterminer les matériaux appropriés pour réaliser le design, de définir les techniques idéales en fonction de la situation de communication graphique, d'effectuer tout le processus de création de pièces, de les adapter à différents formats et d'appliquer correctement l'œuvre d'art finale.



*Atteignez vos objectifs avec ce programme et devenez un expert en Design Éditorial. Inscrivez-vous maintenant"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Histoire du design

- ♦ Avoir des connaissances de base en sciences humaines et sociales afin de pouvoir proposer des recherches futures, en fonction des besoins de chaque projet de design
- ♦ Comprendre de manière critique l'histoire des pratiques artistiques et du design contemporain, les arguments et les hypothèses théoriques qui les soutiennent et les stratégies et mécanismes dans lesquels ils interviennent pour s'adapter aux nouveaux problèmes et défis du design numérique
- ♦ Comprendre le développement du design à travers l'histoire comme une intégration de diverses disciplines : Art, culture contemporaine, philosophie, sociologie, histoire des médias en design numérique, linguistique-sémiotique
- ♦ Développer un esprit évaluatif et critique afin d'acquérir une capacité d'analyse et de synthèse dans la pratique et l'exécution des fonctions de designer
- ♦ Agir en tant que médiateurs entre la technologie et l'art, les idées et les fins, la culture et le design
- ♦ Comprendre la relation entre le patrimoine et le design et comprendre qu'il s'agit d'une caractéristique de la culture contemporaine

### Module 2. Introduction à la couleur

- ♦ Comprendre l'importance de la couleur dans l'environnement visuel
- ♦ Acquérir l'aptitude à observer, organiser, discriminer et gérer les couleurs
- ♦ Appliquer les fondements psychologiques et sémiotiques de la couleur dans le design
- ♦ Capturer, manipuler et préparer la couleur pour l'utiliser dans les médias physiques et virtuels
- ♦ Acquérir la capacité de formuler des jugements indépendants, au moyen d'arguments
- ♦ Savoir se documenter analyser et interpréter les sources documentaires et littéraires avec ses propres critères

### Module 3. Design éditorial

- ♦ Connaître les principes fondamentaux du Design Éditorial dans le contexte imprimé et numérique, ainsi que son interrelation avec d'autres domaines
- ♦ Comprendre la portée et l'importance du designer dans le domaine éditorial
- ♦ Connaître la terminologie, les techniques et les langages spécifiques appliqués aux processus de design : systèmes de pré-impression et d'impression, techniques et supports numériques et multimédia
- ♦ Concevoir des publications éditoriales en tenant compte de l'ensemble graphique et de ses éléments
- ♦ Capturer, manipuler et préparer le texte l'image pour son utilisation dans différents médias
- ♦ Concevoir des communications visuelles accrocheuses qui répondent aux normes graphiques actuelles
- ♦ Commencer à utiliser Adobe InDesign et se familiariser avec les éléments disponibles dans le programme de manière adéquate pour projeter ses propres idées graphiques

#### Module 4. Méthodologie du design

- ♦ Connaître les processus de base de la méthodologie scientifique en histoire du Design : énoncé de la question, analyse intégrale du travail de design, reconsidération des problèmes, recherche d'informations inédites, formulation d'hypothèses, processus de synthèse critique, formulation ordonnée des conclusions
- ♦ Comprendre le fonctionnement de l'innovation en tant que moteur du design
- ♦ Identifier les problèmes liés au design, collecter et analyser les informations nécessaires pour évaluer et fournir des solutions en fonction de critères d'efficacité : fonctionnels, environnementaux, structurels, constructifs et expressifs dans le domaine de la profession
- ♦ Justifier le développement d'un projet de design au moyen d'une argumentation cohérente et critique
- ♦ Avoir une connaissance approfondie de la dynamique de la gestion du design, ce qui permet d'appliquer les connaissances du Marketing et de l'administration des affaires aux projets de design
- ♦ Comprendre la pratique du design comme une méthode de recherche en soi, basée sur la créativité

#### Module 5. Design Graphique

- ♦ Connaître les fondements du design graphique, ainsi que ses interrelations avec d'autres domaines : graphisme publicitaire, design éditorial, design d'identité d'entreprise, design web, design d'emballage, design typographique, affiches, signalétique, design multimédia, design de nouveaux médias, etc
- ♦ Connaître les bases, les fonctions et la valeur du design graphique
- ♦ Analyser le profil d'un designer graphique à travers l'histoire et dans le panorama actuel
- ♦ Comprendre les éléments fondamentaux et formels du Design Graphique
- ♦ Apprendre quels sont les outils numériques les plus utilisés dans le domaine du design graphique
- ♦ Connaître et appliquer les éléments de base de l'organisation et de la gestion de projet

#### Module 6. Éthique, législation et déontologie

- ♦ Acquérir la capacité de recueillir et d'interpréter des données pertinentes afin de porter des jugements qui incluent une réflexion sur les questions éthiques, environnementales et sociales
- ♦ Exercer sa pratique professionnelle de manière éthique, dans le respect de la loi et des droits universels
- ♦ Développer les compétences d'apprentissage nécessaires pour entreprendre des études ultérieures avec un haut degré d'autonomie
- ♦ Comprendre la relation professionnelle entre le designer et le client
- ♦ Acquérir des compétences qui démontrent que les problèmes peuvent être résolus par l'argumentation et la critique constructive
- ♦ Développer la capacité de décider à l'avance de ce qui doit être fait, de qui doit le faire et de la manière de le faire

#### Module 7. Image de l'entreprise

- ♦ Capturer, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
- ♦ Connaître les principes fondamentaux de la technologie photographique et audiovisuelle
- ♦ Connaître le langage et les ressources expressives de la photographie et de l'audiovisuel
- ♦ Connaître les œuvres photographiques et audiovisuelles pertinentes
- ♦ Mettre en relation les langages formels et symboliques avec la fonctionnalité spécifique
- ♦ Manipuler les équipements d'éclairage et de mesure de base en photographie
- ♦ Comprendre le comportement et les caractéristiques de la lumière, en valorisant ses qualités expressives



**Module 8. Typographie**

- ♦ Connaître les principes syntaxiques du langage graphique et appliquer ses règles pour décrire des objets et des idées de façon claire et précise
- ♦ Connaître l'origine des lettres et leur importance historique
- ♦ Reconnaître, étudier et appliquer de manière cohérente la typographie aux processus graphiques
- ♦ Connaître et appliquer les fondements esthétiques de la typographie
- ♦ Savoir analyser la disposition des textes dans l'objet de design
- ♦ Être capable d'effectuer un travail professionnel basé sur la composition typographique

**Module 9. Mise en page**

- ♦ Concevoir des publications éditoriales en tenant compte de l'ensemble graphique et de ses éléments
- ♦ Comprendre la tâche d'un maquettiste et l'importance de son rôle dans le domaine de l'édition
- ♦ Connaître les médias numériques et leur importance dans le contexte actuel
- ♦ Utiliser Adobe InDesign pour le bon développement de projets graphiques
- ♦ Utiliser les réseaux sociaux d'un point de vue artistique, en étant conscient de l'importance d'une bonne stratégie graphique
- ♦ Développer un langage rédactionnel pour faire la publicité d'un produit ou d'un service dans un but clair et précis

**Module 10. Art final**

- ♦ Connaître la terminologie, les techniques et les langages spécifiques appliqués aux processus de design : systèmes de pré-impression et d'impression, techniques, supports numériques et multimédia
- ♦ Connaître les systèmes d'impression afin de pouvoir évaluer quelle est la meilleure alternative lorsqu'il s'agit de la forme physique d'un projet graphique
- ♦ Connaître les procédures à suivre afin de préparer correctement une maquette finale pour l'impression
- ♦ Savoir ce qu'est la reliure et approfondir les types qui existent
- ♦ Incorporer le vocabulaire technique nécessaire pour parvenir à une communication fluide avec les techniciens et les secteurs impliqués dans l'édition



*Ce programme 100% en ligne dans son cadre théorique vous donnera l'opportunité d'accéder au contenu le plus récent en matière de Design Éditorial"*

# 04

# Compétences

Ce Mastère Hybride permet au concepteur d'acquérir une large connaissance du secteur de l'édition afin d'acquérir les compétences techniques nécessaires pour maîtriser avec une confiance absolue chacun des outils et des éléments qui composent un excellent Design éditorial. L'utilisation des études de cas fournies dans ce programme sera très utile dans le processus d'apprentissage.



“

*Spécialisez-vous dans un secteur qui a subi une transformation majeure dans le domaine numérique. Mettez à jour vos connaissances”*



## Compétences générales

---

- Créer et concevoir les différentes parties d'un design graphique
- 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

“

*Gérer à la perfection la couleur dans son application graphique avec cette Mastère Hybride”*







## Compétences spécifiques

---

- ◆ Décrire l'histoire du design graphique
- ◆ Manipuler les couleurs dans leur application graphique
- ◆ Réaliser le design éditorial
- ◆ Établir la méthodologie appropriée pour chaque type de design
- ◆ Connaître le cadre juridique dans lequel s'inscrit le design graphique
- ◆ Travailler avec des images numériques
- ◆ Reconnaître les différentes typographies convenant à chaque dessin
- ◆ Publications de mise en page
- ◆ Réaliser les arts finaux

# 05

## Direction de la formation

TECH a réuni une équipe d'enseignants exceptionnels pour mettre au point un programme de formation de classe mondiale en Design Éditorial. Grâce à leur vaste expérience internationale dans des publications renommées, telles que le magazine TIME, ces experts fournissent aux étudiants des compétences distinctives dans un domaine hautement compétitif. Cette collaboration garantit la plus haute qualité et pertinence du contenu, adapté aux exigences professionnelles les plus strictes.





“

*Bénéficiez des connaissances de rédacteurs en chef de renommée internationale et de leur expérience dans les meilleures publications du monde"*



## Directeur International Invité

D.W. Pine est un leader international dans le domaine du design éditorial. En tant que directeur de la création du magazine Time, il est responsable du design, du marketing et de la direction des tirages de l'une des principales publications éditoriales au monde. Au cours de sa carrière, il a conçu plus de 850 couvertures et supervisé sept projets de "Personne de l'année".

À ce titre, M. Pine est responsable du design et de la production de la couverture de Time chaque semaine et de la gestion d'une équipe créative composée de plus d'une douzaine de directeurs artistiques, de designers, d'infographistes et de chercheurs. Il supervise également le design de la marque Time et d'autres propriétés numériques telles que Time for Kids.

Outre son travail de designer, M. Pine rédige occasionnellement des articles de fond pour le magazine Time et a publié plus de 1 100 articles en tant que rédacteur pour l'Atlanta Journal-Constitution.

En tant qu'orateur, M. Pine a participé à des événements et à des ateliers dans le monde entier, notamment à l'atelier de design pour les journalistes à Pékin, en Chine, ainsi qu'à d'autres conférences de haut niveau en Europe. Il a également participé à des conférences, des universités et des festivals aux États-Unis, notamment à New York, San Francisco, San Diego, Washington, Portland, Tampa et Atlanta.

Son travail a été récompensé par des dizaines de prix de l'industrie, dont deux fois dans la liste Folio 100 (2016 et 2017) et les prix Best Designed Magazine 2013 et Best Cover of the Year 2017 décernés par l'American Society of Magazine Editors.



## M. D.W., Pine

---

- Directeur de Création de TIME Magazine, New York
- Directeur de Création, Time Magazine
- Designer de la couverture hebdomadaire du magazine Time
- Designer, Atlanta Journal-Constitution
- Licence en Marketing et Gestion de l'Université de Géorgie
- Prix : Best Designed Magazine 2013, Best Cover of the Year 2017 et Liste Folio 2016 et 2017
- Conférencier lors d'événements liés au design en Asie, en Europe et en Amérique

“

*Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”*



# 06

## Plan d'étude

Le programme de ce Mastère a été conçu pour donner un aperçu de l'histoire du design afin de fournir aux étudiants les connaissances de base indispensables avant d'aborder les aspects plus techniques et tout aussi nécessaires tels que la mise en page, la typographie et la photographie. Le tout est complété par une bibliothèque de ressources multimédias et de lectures essentielles fournies par des spécialistes dans le domaine du Design Éditorial.





“

*Les études de cas fournies dans ce programme seront d'une grande utilité et d'une grande application dans le secteur de l'édition"*

## 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, 80 et 90
  - 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& Crafts. William Morris
  - 1.3.4. Esthétisme
  - 1.3.5. Art Nouveau
- 1.4. Parcours historique I
  - 1.4.1. Séance de Vienne
  - 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. Design 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. Design assistée par ordinateur
  - 1.10.3. *Biodesign*, néobiomorphisme, design *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 : 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. 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. Design éditorial

- 3.1. Technologie manuelle de la communication écrite et de l'information
  - 3.1.1. Introduction
  - 3.1.2. Les premières formes d'écriture
  - 3.1.3. Supports d'écriture manuscrite
  - 3.1.4. Niveaux de représentation graphique dans l'écriture précoce
  - 3.1.5. Classification générale des signes d'écriture
  - 3.1.6. La naissance et le développement de l'alphabet : l'indépendance du signe d'écriture
  - 3.1.7. Écriture, mémoire d'information
  - 3.1.8. Les formes de l'écriture alphabétique latine : observation diachronique
  - 3.1.9 Des images dans le monde de l'écriture manuscrite
- 3.2. Système d'impression
  - 3.2.1. Introduction
  - 3.2.2. De la reproduction manuelle à la reproduction mécanisée de l'écriture manuscrite
  - 3.2.3. L'imitation, dénominateur commun des premières copies mécaniques de l'information
  - 3.2.4. Historique de la reproduction mécanisée de l'information dans l'Antiquité
  - 3.2.5. La gravure sur bois, le plus proche prédécesseur de la technologie de Gutenberg
  - 3.2.6. Connaissances préexistantes et éléments technologiques nécessaires à l'imprimerie de Gutenberg
  - 3.2.7. La presse à imprimer Gutenberg
  - 3.2.8. Le développement des étapes de composition et d'impression de l'information écrite
- 3.3. Formes et fonctions des éléments du design journalistique
  - 3.3.1. Introduction
  - 3.3.2. Qu'est-ce que le design journalistique de la communication écrite et de l'information ?
  - 3.3.3. Les éléments du design journalistique
- 3.4. Images
  - 3.4.1. Introduction
  - 3.4.2. Images journalistiques
  - 3.4.3. Infographie : nature, caractéristiques, fonctions et formes
  - 3.4.4. Ressources graphiques non textuelles et non iconiques







- 3.5. Couleur
  - 3.5.1. Introduction
  - 3.5.2. Nature, fonction et processus de la synthèse des couleurs
  - 3.5.3. La séparation des couleurs dans les arts graphiques
  - 3.5.4. Fonctions et possibilités expressives de la couleur dans les médias écrits
  - 3.5.5. Caractéristiques des couleurs d'accompagnement
- 3.6. Typographies : identité et utilisation
  - 3.6.1. Introduction
  - 3.6.2. Qu'est-ce que typographie ?
  - 3.6.3. Morphologie des caractères : implications sémantiques
  - 3.6.4. Classifications des caractères typographiques
  - 3.6.5. Les fonctions de la typographie
  - 3.6.6. Typographie informatique
- 3.7. Formats et design de l'information journalistique
  - 3.7.1. Introduction
  - 3.7.2. Évolution diachronique du design journalistique dans les médias imprimés
  - 3.7.3. Le format, la première circonstance spatiale
  - 3.7.4. La distribution et l'architecture de l'espace de la page
  - 3.7.5. Design modulaire
  - 3.7.6. Le diagramme de Gutenberg
  - 3.7.7. Le CIV
- 3.8. Design journalistique et communication. Ordre et hiérarchie
  - 3.8.1. Introduction
  - 3.8.2. L'objectif fondamental du design journalistique
  - 3.8.3. Critères de diffusion de l'information
  - 3.8.4. Structures de base de la mise en page
  - 3.8.5. Systèmes d'équilibre dans l'expression des signifiants informatifs
  - 3.8.6. Principes de base applicables au design journalistique
  - 3.8.7. La première page
  - 3.8.8. Les pages intérieures du journal

- 3.9. Changement technologique dans les processus de communication
  - 3.9.1. Introduction
  - 3.9.2. Évolution technologique de la communication écrite et des processus d'information immédiatement avant la numérisation
  - 3.9.3. La numérisation, un changement de braquet dans le développement de la communication écrite et de l'information
- 3.10. La médiation numérique dans le journalisme d'aujourd'hui
  - 3.10.1. Introduction
  - 3.10.2. La médiation numérique dans le journalisme d'aujourd'hui
  - 3.10.3. L'information écrite dans le journalisme d'édition numérique

## Module 4. Méthodologie du design

- 4.1. Sur la méthodologie et le design
  - 4.1.1. Qu'est-ce que la méthodologie de design ?
  - 4.1.2. Différences entre méthode, méthodologie et technique
  - 4.1.3. Types de techniques méthodologies
  - 4.1.4. Dédution, induction et abduction
- 4.2. Introduction à la recherche en design
  - 4.2.1. L'héritage de la méthode scientifique
  - 4.2.2. Concepts généraux des processus de recherche
  - 4.2.3. Principales phases du processus de recherche
  - 4.2.4. Programme
- 4.3. Quelques propositions méthodologiques
  - 4.3.1. Propositions pour une nouvelle méthodologie par Bürdek Bernhard
  - 4.3.2. Méthode systématique pour les concepteurs par Bruce Archer
  - 4.3.3. Design de la généralisation intégrée par Victor Papanek
  - 4.3.4. La méthode de design de Bruno Munari
  - 4.3.5. Processus créatif de résolution de problèmes par Bernd Löbach
  - 4.3.6. Autres auteurs et aperçu d'autres méthodes
- 4.4. Définition du problème
  - 4.4.1. Identification et analyse du besoin
  - 4.4.2. Le *briefing*, c'est quoi ?
  - 4.4.3. Que doit contenir un bon *briefing* ?
  - 4.4.4. Conseils pour préparer un *briefing*
- 4.5. Recherche pour le projet
  - 4.5.1. Recherche de base
  - 4.5.2. Implication du projet
  - 4.5.3. Étude du public cible ou *target*
  - 4.5.4. Outils pour l'étude du public *target*
- 4.6. L'environnement concurrentiel
  - 4.6.1. En ce qui concerne le marché
  - 4.6.2. Analyse de concurrence
  - 4.6.3. Proposition de valeur
- 4.7. Étude de faisabilité
  - 4.7.1. La viabilité sociale. Analyse SWOT
  - 4.7.2. Faisabilité technique
  - 4.7.3. Viabilité économique
- 4.8. Solutions possibles pour le *briefing*
  - 4.8.1. L'émotivité dans les processus créatifs
  - 4.8.2. Divergence, transformation et convergence
  - 4.8.3. Pluie d'idées, *brainstorming*
  - 4.8.4. Comparaison des idées
- 4.9. Fixation des objectifs
  - 4.9.1. Objectif général
  - 4.9.2. Objectifs spécifiques
  - 4.9.3. Objectifs techniques
  - 4.9.4. Objectifs esthétiques et communicationnels
  - 4.9.5. Objectifs du marché
- 4.10. Développement des idées
  - 4.10.1. Le *feedback* dans la phase d'idéation
  - 4.10.2. Sketches
  - 4.10.3. Présentation des idées
  - 4.10.4. Méthodes de contrôle et évaluation critique

## Module 5. Design Graphique

- 5.1. Introduction au design graphique
  - 5.1.1. Qu'est-ce que le design graphique ?
  - 5.1.2. Fonctions du design graphique
  - 5.1.3. Domaines d'action en matière de design graphique
  - 5.1.4. La valeur du design graphique
- 5.2. Le Design Graphique en tant qu'activité professionnelle
  - 5.2.1. Influence de la technologie sur le développement de la force
  - 5.2.2. Quel est le rôle du graphiste ?
  - 5.2.3. Domaines professionnels
  - 5.2.4. Le designer en tant que citoyen
- 5.3. Éléments de base
  - 5.3.1. Le point
  - 5.3.2. La ligne
  - 5.3.3. La forme
  - 5.3.4. Texture
  - 5.3.5. Espace
- 5.4. Éléments formels
  - 5.4.1. Contraste
  - 5.4.2. Balance
  - 5.4.3. Proportion
  - 5.4.4. Rythme
  - 5.4.5. L'harmonie
  - 5.4.6. Le mouvement
  - 5.4.7. L'unité
- 5.5. Références en matière de Design Graphique aux 20e et 21e siècles
  - 5.5.1. Les graphistes qui ont marqué l'histoire
  - 5.5.2. Les designers les plus influents
  - 5.5.3. Les graphistes aujourd'hui
  - 5.5.4. Références visuelles
- 5.6. Signalisation
  - 5.6.1. L'affiche publicitaire
  - 5.6.2. Fonctions
  - 5.6.3. Affiches au 19e siècle
  - 5.6.4. Références visuelles
- 5.7. Style graphique
  - 5.7.1. Langue iconique et culture de masse
  - 5.7.2. Le design graphique et sa relation avec l'art
  - 5.7.3. Le style graphique propre à l'individu
  - 5.7.4. Le design n'est pas une profession, c'est un mode de vie
- 5.8. De la rue à l'agence
  - 5.8.1. Le design comme ultime avant-garde
  - 5.8.2. Art de la rue ou *street Art*
  - 5.8.3. L'art urbain appliqué à la publicité
  - 5.8.4. Art urbain et image de marque
- 5.9. Outils numériques les plus utilisés
  - 5.9.1. Adobe Lightroom
  - 5.9.2. Adobe Photoshop
  - 5.9.3. Adobe Illustrator
  - 5.9.4. Adobe InDesign
  - 5.9.5. Corel Draw
- 5.10. Initiation au projet de design
  - 5.10.1. Le *briefing*
  - 5.10.2. Définition
  - 5.10.3. Justification
  - 5.10.4. Implications
  - 5.10.5. Objectifs
  - 5.10.6. Méthodologie

## Module 6. Éthique, législation et déontologie

- 6.1. Éthique, moralité, droit et déontologie professionnelle
  - 6.1.1. Questions éthiques de base. Quelques dilemmes moraux
  - 6.1.2. Analyse conceptuelle et origine étymologique
  - 6.1.3. Différences entre la moralité et l'éthique
  - 6.1.4. Le lien entre l'éthique, la morale, le droit et la déontologie
- 6.2. Propriété Intellectuelle
  - 6.2.1. Qu'est-ce que la propriété intellectuelle ?
  - 6.2.2. Types de propriété intellectuelle
  - 6.2.3. Plagiat et violation des droits d'auteur
  - 6.2.4. *Anticopyright*
- 6.3. Aspects pratiques de l'éthique actuelle
  - 6.3.1. Utilitarisme, conséquentialisme et déontologie
  - 6.3.2. Agir de manière cohérente ou par principe
  - 6.3.3. Efficacité dynamique de l'action sur les principes
- 6.4. Législation et moralité
  - 6.4.1. Concept de législation
  - 6.4.2. Concept de moralité
  - 6.4.3. Lien entre le droit et la moralité
  - 6.4.4. Du juste à l'injuste sur la base d'un raisonnement logique
- 6.5. Conduite professionnelle
  - 6.5.1. Traiter avec le client
  - 6.5.2. L'importance de convenir des termes et conditions
  - 6.5.3. Les clients n'achètent pas le design
  - 6.5.4. Conduite professionnelle
- 6.6. Responsabilités envers les autres concepteurs
  - 6.6.1. Compétitivité
  - 6.6.2. Prestige de la profession
  - 6.6.3. Impact sur les autres professions
  - 6.6.4. La relation avec les autres collègues de la profession. Critique
- 6.7. Responsabilités sociales
  - 6.7.1. Le design inclusif et son importance
  - 6.7.2. Caractéristiques à prendre en compte
  - 6.7.3. Un changement d'état d'esprit
  - 6.7.4. Exemples et références
- 6.8. Responsabilités à l'égard de l'environnement
  - 6.8.1. Éco-design. Pourquoi est-ce si important ?
  - 6.8.2. Caractéristiques du design durable
  - 6.8.3. Implications environnementales
  - 6.8.4. Exemples et références
- 6.9. Conflits éthiques et prise de décision pratique
  - 6.9.1. Conduite et pratiques responsables sur le lieu de travail
  - 6.9.2. Les bonnes pratiques du designer numérique
  - 6.9.3. Comment résoudre les conflits d'intérêts ?
  - 6.9.4. Comment gérer les cadeaux
- 6.10. Connaissance libre : licences Creative Commons
  - 6.10.1. Qu'est-ce que c'est ?
  - 6.10.1. Types de licences
  - 6.10.3. Symbologie
  - 6.10.4. Utilisations spécifiques

## Module 7. Image de l'entreprise

- 7.1. L'importance des images dans les entreprises
  - 7.1.1. Quel est le but de l'image de l'entreprise ?
  - 7.1.2. Différences entre l'identité d'entreprise et l'image d'entreprise
  - 7.1.3. Où l'image de l'entreprise peut-elle se manifester ?
  - 7.1.4. Situations de changement d'image de l'entreprise, Pourquoi obtenir une bonne image de l'entreprise ?
- 7.2. Techniques de recherche en matière d'image de marque
  - 7.2.1. Introduction
  - 7.2.2. L'étude de l'image de l'entreprise
  - 7.2.3. Techniques de recherche de l'image de l'entreprise
  - 7.2.4. Techniques qualitatives de recherche d'images
  - 7.2.5. Types de techniques quantitatives
- 7.3. Audit et stratégie d'image
  - 7.3.1. Qu'est-ce que l'audit d'image ?
  - 7.3.2. Directives
  - 7.3.3. Méthodologie d'audit
  - 7.3.4. Planification stratégique
- 7.4. Culture d'entreprise
  - 7.4.1. Qu'est-ce que la culture d'entreprise ?
  - 7.4.2. Facteurs impliqués dans la culture d'entreprise
  - 7.4.3. Fonctions de la culture d'entreprise
  - 7.4.4. Types de culture d'entreprise
- 7.5. Responsabilité sociale des entreprises et réputation des entreprises
  - 7.5.1. RSE : concept et application en entreprise
  - 7.5.2. Lignes directrices pour l'intégration de la RSE dans les entreprises
  - 7.5.3. Communication de la RSE
  - 7.5.4. Réputation de l'entreprise
- 7.6. Identité visuelle et le *naming*
  - 7.6.1. Stratégies d'identité visuelle d'entreprise
  - 7.6.2. Éléments de base
  - 7.6.3. Principes de base
  - 7.6.4. Préparation du manuel
  - 7.6.5. Le *naming*
- 7.7. Image de marque et positionnement
  - 7.7.1. L'origine des marques
  - 7.7.2. Qu'est-ce qu'une marque ?
  - 7.7.3. La nécessité de construire une marque
  - 7.7.4. Image de marque et positionnement
  - 7.7.5. La valeur des marques
- 7.8. Gestion de l'image par la communication de crise
  - 7.8.1. Plan de communication stratégique
  - 7.8.2. Quand tout va mal : la communication de crise
  - 7.8.3. Cas
- 7.9. L'influence des promotions sur l'image de l'entreprise
  - 7.9.1. Le nouveau paysage du secteur de la publicité
  - 7.9.2. Marketing promotionnel
  - 7.9.3. Caractéristiques
  - 7.9.4. Dangers
  - 7.9.5. Types et techniques de promotion
- 7.10. Distribution et image du point de vente
  - 7.10.1. Les principaux acteurs de la distribution de détail
  - 7.10.2. L'image des entreprises de distribution commerciale à travers le positionnement
  - 7.10.3. Par leur nom et leur logo



## Module 8. Typographie

- 8.1. Introduction à la typographie
  - 8.1.1. Qu'est-ce que la typographie ?
  - 8.1.2. Le rôle de la typographie dans le design graphique
  - 8.1.3. Séquence, contraste, forme et contre-forme
  - 8.1.4. Relations et différences entre la typographie, la calligraphie et le lettering
- 8.2. Les origines multiples de l'écriture
  - 8.2.1. Écriture idéographique
  - 8.2.2. L'alphabet phénicien
  - 8.2.3. L'alphabet romain
  - 8.2.4. La Réforme carolingienne
  - 8.2.5. L'alphabet latin moderne
- 8.3. Les débuts de la typographie
  - 8.3.1. La presse à imprimer, une nouvelle ère. Les premiers typographes
  - 8.3.2. La révolution industrielle : la lithographie
  - 8.3.3. Modernisme : les débuts de la typographie commerciale
  - 8.3.4. L'avant-garde
  - 8.3.5. L'entre-deux-guerres
- 8.4. Le rôle des écoles de design dans la typographie
  - 8.4.1. Bauhaus
  - 8.4.2. Herbert Bayer
  - 8.4.3. Psychologie de la Gestalt
  - 8.4.4. École Suisse
- 8.5. Typographie actuelle
  - 8.5.1. Années 1960-- 1970, précurseurs de la révolte
  - 8.5.2. Postmodernisme, déconstructivisme et technologie
  - 8.5.3. Où va la typographie ?
  - 8.5.4. Des polices de caractères à la pointe de la mode
- 8.6. Forme typographique I
  - 8.6.1. Anatomie de la lettre
  - 8.6.2. Mesures et attributs du type
  - 8.6.3. Familles de caractères
  - 8.6.4. High case, low case et small caps
  - 8.6.5. Différence entre typographie, police et famille de caractères
  - 8.6.6. Filets, lignes et éléments géométriques
- 8.7. Forme typographique II
  - 8.7.1. La combinaison typographique
  - 8.7.2. Formats de caractères (PostScript-TrueType-OpenType)
  - 8.7.3. Licences de caractères
  - 8.7.4. Qui doit acheter la licence, le client ou le concepteur ?
- 8.8. Correction d'épreuves. Composition texte
  - 8.8.1. Espacement des lettres. *Tracking* et  *Kerning*
  - 8.8.2. Espacement des mots. Le quadratin
  - 8.8.3. Espacement des lignes
  - 8.8.4. Police du corps
  - 8.8.5. Attributs du texte
- 8.9. Le dessin des lettres
  - 8.9.1. Le processus créativité
  - 8.9.2. Matériaux traditionnels et numériques
  - 8.9.3. L'utilisation de la tablette graphique et de l'ipad
  - 8.9.4. Typographie numérique : contours et bitmaps
- 8.10. Affiches typographiques
  - 8.10.1. La calligraphie comme base pour le dessin des lettres
  - 8.10.2. Comment créer une composition typographique qui ait un impact ?
  - 8.10.3. Références visuelles
  - 8.10.4. La phase d'esquisse
  - 8.10.4. Projet

## Module 9. Mise en page

- 9.1. Définition et contextualisation
  - 9.1.1. Relation entre le Design Éditorial et la mise en page
  - 9.1.2. Évolution dans le processus de mise en page. Le futur
  - 9.1.3. Facteurs du design : proportion, couleur, tension, équilibre et mouvement
  - 9.1.4. L'importance de l'espace blanc
- 9.2. Design éditorial de magazines
  - 9.2.1. Les magazines, le summum de la beauté
  - 9.2.2. Types de design de magazines. Références
  - 9.2.3. Les magazines numériques et leur importance aujourd'hui
  - 9.2.4. Éléments de publication
- 9.3. Design éditorial de journaux
  - 9.3.1. Les journaux, entre information et beauté graphique
  - 9.3.2. Comment se démarquer dans les informations générales
  - 9.3.3. Formats de journaux
  - 9.3.4. Tendances éditoriales. Références
- 9.4. Introduire la publicité dans le processus de mise en page
  - 9.4.1. Qu'est-ce que la publicité ? Types
  - 9.4.2. Avantages et inconvénients de l'introduction de la publicité dans une maquette
  - 9.4.3. Comment introduire la publicité dans la presse écrite ?
  - 9.4.4. Comment introduire la publicité dans les médias numériques ?
- 9.5. Choix de la typographie
  - 9.5.1. Caractères éditoriaux
  - 9.5.2. L'importance de la taille
  - 9.5.3. La typographie dans les médias imprimés
  - 9.5.4. La typographie dans les médias numériques
- 9.6. Orthotypographie
  - 9.6.1. Qu'est-ce que l'orthotypographie ?
  - 9.6.2. Microtypographie et macrotypographie
  - 9.6.3. Importance de l'orthotypographie
  - 9.6.4. Fautes d'orthographe dans l'orthotypographie
- 9.7. Publier sur les réseaux sociaux ?
  - 9.7.1. La portée de la mise en page dans les réseaux sociaux
  - 9.7.2. Le hashtag et son importance
  - 9.7.3. La biographie Instagram
  - 9.7.4. *Grids* sur Instagram
- 9.8. Copywriting
  - 9.8.1. Qu'est-ce que le *copywriting* ?
  - 9.8.2. Simplifiez la copy. Le premier impact est ce qui compte
  - 9.8.3. Applications de *copywriting*
  - 9.8.4. Devenir un bon *copywriter*
- 9.9. Approfondir dans l'utilisation de InDesign
  - 9.9.1. Ajout de texte à une mise en page
  - 9.9.2. Utilisation des panneaux Caractère et Paragraphe
  - 9.9.3. Différences entre le texte souligné et les filets de paragraphe
  - 9.9.4. Contrôler les lignées de veuves et d'orphelins
  - 9.9.5. Orthotypographie : visualisation des caractères cachés
- 9.10. Projets de mise en page
  - 9.10.1. Créer un magazine dans InDesign
  - 9.10.2. Aspects à prendre en compte
  - 9.10.3. Références visuelles : Grandes mises en page sur Instagram
  - 9.10.4. Mettre à jour Instagram avec une stratégie de mise en page

## Module 10. Art final

- 10.1. Introduction à l'œuvre d'art finale
  - 10.1.1. Qu'est-ce que l'art final ?
  - 10.1.2. Le début de l'art final
  - 10.1.3. L'évolution de l'art final
  - 10.1.4. Outils de base
- 10.2. Éléments nécessaires à la réalisation d'une impression
  - 10.2.1. Soutien
  - 10.2.2. Matériel de coloration
  - 10.2.3. La forme
  - 10.2.4. Machines
- 10.3. Impression planographique
  - 10.3.1. Qu'est-ce que l'impression planographique ?
  - 10.3.2. Systèmes Offset
  - 10.3.3. Propriétés des systèmes d'impression Offset
  - 10.3.4. Avantages et inconvénients
- 10.4. Impression en creux
  - 10.4.1. Qu'est-ce que l'impression en creux ?
  - 10.4.2. Impression en héliogravure
  - 10.4.3. Propriétés des systèmes d'impression en héliogravure
  - 10.4.4. Finition
- 10.5. Impression en relief
  - 10.5.1. Qu'est-ce que l'impression en relief ?
  - 10.5.2. Clichés typographiques et clichés flexographiques
  - 10.5.3. Propriétés
  - 10.5.4. Finition
- 10.6. Impression par perméographie
  - 10.6.1. Qu'est-ce que l'impression perméographique ?
  - 10.6.2. Sérigraphie
  - 10.6.3. Propriétés physico-chimiques des écrans de sérigraphie
  - 10.6.4. Avantages et inconvénients



- 10.7. Impression numérique
  - 10.7.1. Qu'est-ce que l'impression numérique ?
  - 10.7.2. Avantages et inconvénients
  - 10.7.3. Impression offset ou numérique ?
  - 10.7.4. Systèmes de impression numériques
- 10.8. Approfondir les médias
  - 10.8.1. Supports papier
  - 10.8.2. Médias rigides
  - 10.8.3. Médias textiles
- 10.9. Reliure
  - 10.9.1. Qu'est-ce que la reliure ?
  - 10.9.2. Reliure industrielle
  - 10.9.3. La tradition est toujours vivante
  - 10.9.4. Types de reliure
- 10.10. Préparation des arts finaux. Considérations environnementales
  - 10.10.1. Format PDF : Adobe Acrobat
  - 10.10.2. Le preflight. Vérification de la couleur, de la typographie, des mesures, etc.
  - 10.10.3. Réfléchir avant d'imprimer. L'impact environnemental
  - 10.10.4. Médias imprimés durables

“ *Ce Mastère Hybride vous donnera toute l'expérience nécessaire pour créer des designs spectaculaires sur papier et en format numérique* ”





# 07

## Stages Pratiques

Une fois la phase théorique de ce Mastère Hybride achevée, les étudiants auront l'occasion de mettre en pratique toutes les connaissances acquises dans une entreprise pertinente du secteur, où des professionnels du design spécialisés dans l'industrie de l'édition leur montreront les principales techniques et logiciels utilisés.







“

*Effectuez votre stage avec le logiciel  
le plus utilisé par les entreprises  
du secteur du Design Éditorial.  
Inscrivez-vous maintenant”*

La période de Formation Pratique de ce programme de Design Éditorial a été conçue pour que les étudiants obtiennent l'apprentissage le plus complet possible grâce à un séjour de 3 semaines dans une entreprise leader dans le domaine. Ainsi, du lundi au vendredi, les étudiants passeront 8 heures consécutives dans un séjour intensif avec des professionnels du design qui pourront apporter toutes leurs connaissances dans le monde de l'édition, de la mise en page, de la photographie, du design graphique, de la typographie ou de l'image d'entreprise.

Il s'agit d'une excellente opportunité pour les professionnels qui souhaitent se spécialiser dans un domaine qui requiert la maîtrise des principaux logiciels utilisés dans l'industrie, tout en maîtrisant les concepts de composition graphique dans le cadre du design éditorial, en prêtant attention aux textures, aux espaces, aux contrastes, à l'équilibre et aux proportions. Ainsi, parmi les activités à réaliser au cours de ce séjour figurent le choix d'une stratégie d'image correcte, la gestion de l'utilisation de la couleur dans un projet pratique de Design numérique et éditorial, la manipulation de différents types de typographie, en s'adaptant au média dans lequel il va être publié et en maîtrisant l'art final de la mise en page.

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 à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et d'autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique du design (apprendre à être et apprendre à être en relation).







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
<b>Design graphique et image de marque pour le domaine Éditorial</b>	Composer un bon design graphique dans le cadre du Design Éditorial, en prêtant attention aux textures, aux espaces, aux contrastes, à l'équilibre, aux proportions, etc
	Créer des affiches fonctionnelles en format numérique ou traditionnelles avec des références visuelles modernes
	Initier correctement le projet de Design Éditorial au moyen d'un <i>briefing</i> , avec une <i>définition, une justification et des objectifs adéquats</i>
	Élaborer une stratégie d'image de marque pour établir les lignes directrices spécifiques du Design Éditorial
<b>Méthodologies et techniques de Design Éditorial</b>	Intégrer les images et la couleur de manière pratique dans le Design Éditorial, en respectant l'intention journalistique sous-jacente
	Créer un format prédéterminé pour le Design Éditorial, en l'adaptant aux besoins de l'information et du travail lui-même
	Analyser le marché et l'environnement concurrentiel afin d'établir des objectifs généraux, spécifiques et techniques réalistes
<b>Couleurs et typographies d'importance majeure pour le Design Éditorial</b>	Appliquer différents types de typographie, en s'adaptant au travail requis et au support dans lequel il sera publié
	Utiliser des éléments numériques tels que des <i>tablettes</i> ou des <i>iPads</i> pour produire une <i>bonne typographie numérique</i>
	Gérer l'utilisation de la couleur dans un projet pratique numérique et de Design Éditorial
<b>Mise en page et art final en Design Éditorial</b>	Mettre en page les textes et les images dans une bonne composition, conformément à la stratégie de l'entreprise
	Réaliser une mise en page adaptée à l'environnement des réseaux sociaux
	Elaborer une mise en page complexe avec InDesign
	Ajuster le format final du travail réalisé en fonction du support dans lequel il sera publié

## 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 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.



08

# Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

L'itinéraire de ce Mastère Hybride comprend un stage pratique dans une entreprise pertinente du secteur et avec des professionnels de son équipe ayant une expérience dans le design graphique et spécialisés dans l'industrie de l'édition. De cette manière, les étudiants acquièrent une expérience d'apprentissage complète avec la garantie de connaître de première main le travail actuel réalisé dans ce domaine.



“

*Complétez votre apprentissage  
par une Formation Pratique  
avec des designers spécialisés  
dans le Design Éditorial”*



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



Design

**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

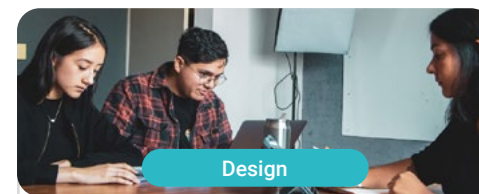
---

**Formations pratiques connexes :**

- Gestion de la Communication et Réputation Numérique
- Modélisation 3D Organique







Design

### 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 :**

- Gestion de la Communication et Réputation Numérique
- Modélisation 3D Organique



Design

### Grupo Fórmula

Pays Ville  
Mexique Ville de Mexico

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



### Piensamarketing

Pays : Argentine  
Ville : Río Negro

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

Agence de marketing et communication sociale  
et numérique

**Formations pratiques connexes :**

- Création et Esprit d'Entreprise en Entreprise Numérique
- MBA en Marketing Numérique







“

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

09

# 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.





# 10 Diplôme

Le Mastère Hybride en Design Éditorial vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire 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"*

Ce **Mastère Hybride en Design Éditorial** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actualisé du marché

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier\* avec accusé de réception son diplôme de **Mastère Hybride** délivrée par **TECH Université Technologique**

En plus du Diplôme, vous pourrez obtenir un certificat, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

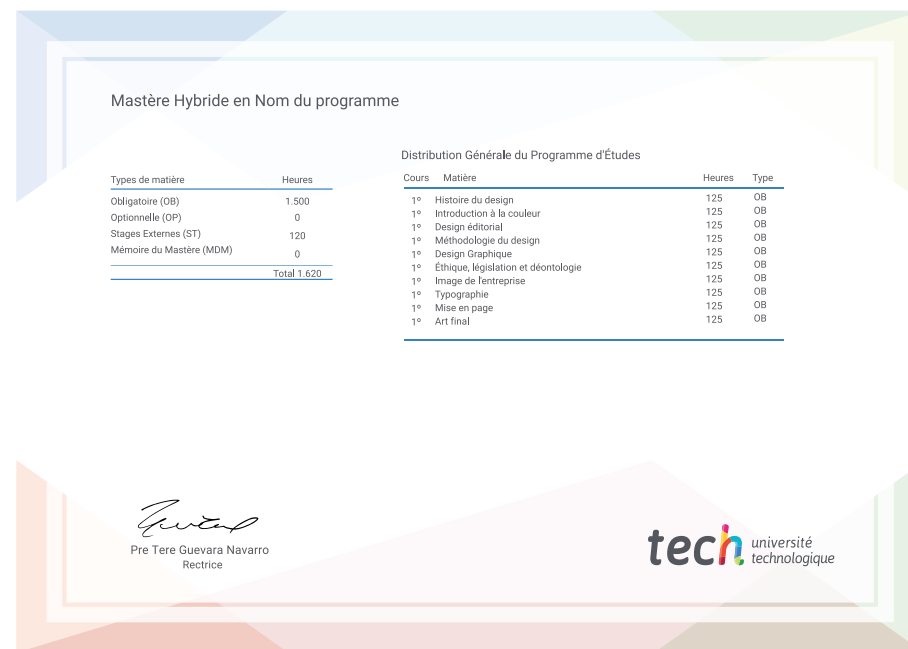
Diplôme : **Mastère Hybride en Design Éditorial**

Modalité : **Hybride (En ligne + Stages Pratiques)**

Durée : **12 mois**

Diplôme : **TECH Université Technologique**

Heures de cours : **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 formations

développement institutions

classe virtuelle langues



Mastère Hybride

Design Éditorial

Modalité: Hybride (En ligne + Stages Pratiques)

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.620 h



# Mastère Hybride Design Éditorial

