

Dans la continuité du projet «[Le Ludographe, Kit pédagogique](#)» supervisé par [Paul Cox](#), le [Cnap](#) souhaite poursuivre l'éveil d'un public plus âgé au design graphique.

Pour travailler en parallèle des tutoriels disponible en ligne. Et proposé un axe innovant dans la profession. Je propose un apprentissage séquencé du design graphique sous forme de chasse de visuel et de récompenser cette curiosité. Par l'apprentissage des éléments collectés, en donnant accès aux méthodes /au savoir nécessaire à les produire (tutoriels, open source, explication d'outils).

## VISION

Application ludique et éducative qui récompense la collecte de visuels avec l'explication de la ou les méthodes pour réaliser de manière professionnelle. L'apprentissage se fera alors en deux temps:

1. Collecte et analyse de supports
2. compréhension et explication des ressources

## CIBLE

L'application s'adresse aux jeunes adultes communicants sur les réseaux (16-28 ans). Qui cherchent à partager avec autrui. Ils sont à l'aise avec la technologie, utilisant couramment leur téléphone portable. Sociable et demandeur de défis. Passionnés par la culture, les loisirs et l'entrepreneuriat ou la volonté de partager sa passion. Possède des appétences pour le graphisme et la photographie. Personnalité calme et réfléchi, collectionneur dans l'âme.

Utilisateur d'Instagram, Behance, LinkedIn, Pinterest, Dribbble

## OBSERVATION

Lors du workshop de deuxième année «[Éloge de l'enseigne](#)». Nous avons eu la démarche de se mouvoir autour de

l'école pour prendre en photo les devantures et nous en servir comme base de notre travail. [Léo Carbonnet](#), typographe, nous à fait part de régulièrement prendre en photo divers éléments pour s'en servir dans son travail. Méthode appuyée par [Jonathan Hoefler](#) dans le documentaire Abstract de Netflix. L'utilisation de l'existant et de signe chinés pour inspirer son travail.

## FONCTIONNEMENT

Imaginons une application qui apprend aux personnes à réaliser des supports graphiques par étapes. Par exemple, vous pourriez prendre plusieurs photos d'affiches possédant des dégradés. En sélectionnant votre point d'intérêt (fond, typo, composition, support...).

L'application récompensera ta curiosité en te donnant plusieurs manières d'arriver à ce résultat dans notre exemple en sélectionnant fond:

- sur indesign explication de l'outil dégradé
- sur illustrator fonction de filet de dégradé
- sur photoshop créer un dégradé à partir d'un photo, effet de liquéfaction, grain, flou.
- Valoriser les outils libres pour ouvrir aux publics. (inkscape, Gimp, Scribus, Affinity)

Voir [i made the same design in every program ever](#) Eliot is a cool guy

(~~axe à prendre ?~~ soit l'application est un outil qui faire une sorte de recherche inversée (POC Web), soit elle demande plusieurs ressources pour débloquer des conseils, et ce, petit à petit (App))

En suite, les méthodes sont présentées sous formes de carte rangée de manière thématique expliquant les points forts et les points faibles de chacune et des pistes pour combiner les techniques.

## ENJEUX

Si aujourd'hui tout est abordable dans l'apprentissage des logiciels. Il suffit de regarder un tuto. Le problème est qu'il est difficile de savoir par où commencer et beaucoup font les choses sans avoir conscience de pourquoi. Sans étapes ni but. L'application permettrait de récompenser l'entraînement de l'œil à la sensibilité graphique, à la manière de jeu comme [Kern Type](#).

## OBJECTIFS

Accompagner les jeunes créatifs  
Stimuler la créativité  
Structurer l'apprentissage  
Une approche intuitive et immersive

## CHOIX TECHNIQUES

Approche Mobile First  
Le smartphone étant largement démocratisé et un appareil portable, il sera plus pratique dans la collecte de support. Il évitera l'importation manuelle de contenu bien que cette fonctionnalité soit possible. Il permettra aussi une intervention de l'apprentissage dans des moments de creux comme les transports.

Le projet fonctionnerait par une recherche inversée d'image qui permettrait de trier et rediriger vers le bon contenu.

## FONCTIONNALITÉ

- Sélection des logiciels de prédilection.
- Importation/ prise de vue photo
- Classification des supports

## MÉDIA

- App mobile

Plateforme de capture d'image, analyse graphique et d'apprentissage

- Carte pédagogique

Explications techniques et comparaison des outils

- Présence sur les réseaux sociaux

## APPORTS GRAPHIQUE

- Naming
- Branding
- Prototypage UI
- Présence du projet
- Approche mobile first
- POC de l'outil en navigateur

## CONCLUSION

L'app serait un outil d'apprentissage innovant qui pousse à l'observation et l'expérimentation. La structuration de la méthode d'apprentissage permettrait une adaptabilité à chacun, une intuitivité et une interactivité. L'application répond à un réel besoin de méthodologie dans l'univers du design graphique. Il permettra aussi une veille technique auprès de graphistes en activité pour faciliter la connaissance des nouveaux outils / tendances.

## Références

[Refero](#) banque UI/UX



Lison VANDAMME a placé un élément dans la corbeille

14:25 27 févr.

 SIEUW-Gaëtan\_SC...



Lison VANDAMME a placé un élément dans la corbeille

15:32 5 déc.

 SIEUW-Gaëtan-sc-...

Hier



Lison VANDAMME a placé un élément dans la corbeille

09:32 25 nov.

 SIEUW-Gaëtan-sc-...