

Bachelor Design graphique et intelligence artificielle

Communication visuelle, infographie et conception assistée par les systèmes génératifs

Responsable de la filière : Abderahman Janati

Architecture générale

Le Bachelor Design graphique et intelligence artificielle est organisé sur trois années et six semestres. La première année établit les fondements graphiques, culturels et techniques. La deuxième année développe la communication numérique, l'infographie avancée et la conception assistée par intelligence artificielle. La troisième année conduit vers la direction artistique, la stratégie internationale, la responsabilité éditoriale et la professionnalisation.

Chaque semestre associe des cours théoriques, des ateliers synchrones, des travaux dirigés, des productions individuelles, des projets collectifs et un accompagnement personnalisé. L'étudiant constitue un portfolio progressif qui rassemble les travaux validés durant les trois années. Chaque production réalisée avec une intelligence artificielle doit être accompagnée d'une note méthodologique présentant l'intention initiale, les outils employés, les instructions formulées, les transformations humaines effectuées et les vérifications réalisées.

PREMIÈRE ANNÉE

Fondements du design graphique et culture de l'image

La première année donne à l'étudiant les bases indispensables du dessin, de la composition, de la couleur, de la typographie, de l'infographie, de l'histoire du graphisme et de la communication visuelle. L'étudiant apprend à observer une image, à comprendre son organisation, à construire une hiérarchie visuelle et à justifier ses choix graphiques. L'intelligence artificielle est introduite comme objet technique et culturel, sans remplacer l'acquisition des compétences fondamentales.

Semestre 1

Culture visuelle et histoire du design graphique

L'enseignement présente les grandes étapes de l'histoire du graphisme, de l'imprimerie, de l'affiche, de la typographie et de la communication visuelle. L'étudiant étudie la circulation internationale des formes graphiques, les rapports entre image et pouvoir, les identités institutionnelles, les avant-gardes, le modernisme, le design éditorial et les transformations introduites par les médias numériques. Les travaux demandés prennent la forme d'analyses d'affiches, de comparaisons de systèmes visuels et de recherches documentaires.

Dessin, formes et composition

L'étudiant apprend à organiser un espace visuel, à construire des équilibres, à utiliser les contrastes, les proportions, les rythmes, les alignements et les rapports entre le vide et la forme. Le dessin est employé comme instrument d'observation, de recherche et de préparation d'un projet graphique. L'évaluation repose sur un carnet de recherches, des exercices de composition et une production finale associant dessin et mise en page.

Couleur et perception visuelle

Le cours étudie les propriétés de la couleur, les contrastes chromatiques, les harmonies, les valeurs, la lisibilité et les effets psychologiques ou culturels des choix colorimétriques. L'étudiant apprend à construire une palette adaptée à une institution, une marque, un événement ou une publication. Le travail final consiste à élaborer plusieurs systèmes chromatiques appliqués à un même projet.

Typographie fondamentale

L'enseignement porte sur l'histoire des caractères, leur classification, leur dessin, leur lisibilité et leur utilisation dans les supports imprimés et numériques. L'étudiant apprend à choisir une famille typographique, à régler les corps, les interlignages, les espacements et les niveaux de lecture. L'évaluation comprend des exercices de composition textuelle et la réalisation d'une affiche typographique.

Initiation aux logiciels graphiques

L'étudiant découvre les principales fonctions des logiciels de traitement d'image, de dessin vectoriel et de mise en page. L'objectif consiste à acquérir une méthode de travail organisée, à nommer correctement les fichiers, à gérer les formats, les résolutions, les calques, les profils colorimétriques et les exports. Les exercices portent sur la retouche d'image, la création vectorielle et la composition d'un document imprimé.

Écriture et communication éditoriale

Le cours apprend à rédiger un titre, un sous-titre, une légende, un texte de présentation, un brief et une note d'intention. L'étudiant travaille la relation entre le contenu verbal et la forme graphique. L'évaluation repose sur la rédaction et la mise en page d'un court dossier éditorial.

Projet du premier semestre

L'étudiant conçoit une affiche et une brochure consacrées à un événement culturel, scientifique ou institutionnel. Le projet comprend une recherche documentaire, des esquisses, une sélection typographique, une palette chromatique, une hiérarchie de l'information et une présentation orale.

Semestre 2

Infographie et communication visuelle

L'étudiant apprend à transformer une information complexe en représentation visuelle claire. Le cours aborde les diagrammes, les cartes, les chronologies, les pictogrammes, les schémas et les principes de visualisation des données. L'évaluation porte sur la réalisation d'une infographie destinée à un public international.

Photographie et traitement de l'image

Le cours présente les principes de cadrage, de lumière, de profondeur, de point de vue, de sélection et de retouche photographique. L'étudiant apprend à préparer une image pour l'impression, le Web et les réseaux sociaux. Il réalise une série photographique accompagnée d'un traitement graphique cohérent.

Illustration numérique

L'enseignement développe la création d'illustrations vectorielles et matricielles. L'étudiant expérimente plusieurs registres visuels et apprend à construire une cohérence stylistique. Le projet final consiste à réaliser une série d'illustrations destinée à une publication ou à une campagne de communication.

Mise en page et design éditorial

L'étudiant apprend à organiser des textes, des images, des légendes, des notes et des éléments graphiques dans une publication. Le cours porte sur les grilles, les marges, les colonnes, les gabarits, les couvertures et la continuité entre les pages. L'évaluation consiste à produire une publication courte imprimée et numérique.

Introduction à l'intelligence artificielle

L'enseignement présente l'histoire de l'intelligence artificielle, les différences entre systèmes symboliques, apprentissage automatique, réseaux neuronaux, modèles de langage et générateurs d'images. L'étudiant apprend à distinguer une réponse calculée, une information vérifiée et une production probabiliste. Le cours introduit les notions de données d'entraînement, de biais, d'erreur, d'hallucination et de responsabilité humaine.

Premières pratiques de conception assistée

L'étudiant découvre la formulation d'instructions textuelles et visuelles. Il compare plusieurs résultats, identifie leurs incohérences et apprend à reprendre manuellement une production générée. L'objectif consiste à comprendre le rôle de l'intention, du vocabulaire, des contraintes et de la sélection humaine. L'évaluation repose sur un carnet comparatif présentant les différentes étapes d'un même projet.

Projet annuel de première année

L'étudiant conçoit l'identité visuelle complète d'une institution, d'une association, d'un événement ou d'un projet culturel. Il produit un logotype, une charte graphique, une affiche, une brochure, une série de publications numériques et une présentation argumentée. L'usage éventuel de l'intelligence artificielle doit être précisément documenté.

DEUXIÈME ANNÉE

Communication numérique, infographie avancée et intelligence artificielle appliquée

La deuxième année approfondit les méthodes de conception et introduit l'intelligence artificielle dans les différentes étapes de la production graphique. L'étudiant apprend à construire une communication multicanale, à concevoir des interfaces, à produire des contenus animés et à diriger une génération textuelle ou visuelle sans abandonner son autonomie créative.

Semestre 3

Design éditorial avancé

L'enseignement porte sur la conception de livres, de revues, de rapports, de catalogues et de publications numériques. L'étudiant travaille la continuité graphique, la navigation, l'articulation entre textes longs et iconographie, ainsi que l'adaptation d'un document à plusieurs formats. Le projet consiste à concevoir une publication institutionnelle complète.

Identité visuelle et stratégie de marque

L'étudiant apprend à analyser une organisation, ses publics, son environnement et ses objectifs avant de construire son identité. Le cours porte sur le logotype, la charte graphique, les signes secondaires, la tonalité éditoriale et l'adaptation internationale d'une marque. L'évaluation repose sur la création d'une identité visuelle accompagnée d'un dossier stratégique.

Conception d'interfaces et expérience utilisateur

Le cours introduit les principes de l'ergonomie, de l'accessibilité, de la navigation, de l'architecture de l'information et du prototypage. L'étudiant conçoit une interface destinée à un site, une application ou une plateforme pédagogique. Il doit justifier les parcours proposés, la hiérarchie des informations et l'adaptation aux différents écrans.

Visualisation de données

L'étudiant apprend à sélectionner, hiérarchiser et représenter des données quantitatives ou qualitatives. Il travaille sur des tableaux, des graphiques, des cartes et des tableaux de bord. Une attention particulière est portée à la fiabilité des sources et aux risques de manipulation visuelle.

Communication internationale et interculturelle

Le cours étudie les différences culturelles dans l'usage des couleurs, des symboles, des images, des langues et des systèmes d'écriture. L'étudiant apprend à adapter une campagne ou une identité visuelle à plusieurs territoires. Les exercices peuvent associer français, anglais, arabe, hébreu, mandarin ou d'autres langues selon les projets disponibles.

Intelligence artificielle et production d'images

L'étudiant étudie les principes des générateurs d'images, la relation entre instruction textuelle et résultat visuel, la construction des variations, les problèmes de cohérence et les risques de reproduction de stéréotypes. Il apprend à préparer une référence visuelle, à comparer plusieurs générations, à sélectionner les résultats et à les reprendre dans un logiciel graphique.

Projet du troisième semestre

L'étudiant réalise une identité internationale destinée à une organisation présente dans plusieurs pays. Le dossier comprend la stratégie, la charte graphique, les déclinaisons multilingues, les supports numériques et une analyse critique des éventuelles productions générées.

Semestre 4

Motion design et animation graphique

L'enseignement présente les principes du mouvement, du rythme, de la transition, du montage et de la narration animée. L'étudiant réalise un générique, une animation typographique ou une vidéo explicative courte. L'évaluation repose sur la qualité graphique, la cohérence narrative et l'adaptation au support de diffusion.

Vidéo, son et narration multimédia

Le cours porte sur l'écriture d'un scénario, le découpage, le cadrage, le montage, la voix, la musique et les effets sonores. L'étudiant apprend à articuler image fixe, image animée, texte et son dans une production courte. Il réalise une présentation institutionnelle ou culturelle destinée à une WebTV ou à un réseau social.

Communication numérique et réseaux sociaux

L'étudiant apprend à construire une ligne éditoriale, un calendrier de publication, une série visuelle et des formats adaptés à LinkedIn, Facebook, Instagram, YouTube ou d'autres plateformes. Le cours distingue la communication institutionnelle, la promotion commerciale, l'information scientifique et la communication événementielle.

Langages de conception et direction des systèmes génératifs

L'enseignement examine la manière dont une intention devient un brief, une série de contraintes, une instruction puis une production. L'étudiant développe un vocabulaire précis pour diriger les textes, les images, les mises en scène et les styles. Le travail demandé comprend la comparaison de plusieurs formulations et l'analyse de leurs effets.

Intelligence artificielle textuelle et production éditoriale

Le cours étudie les modèles de langage, la génération de textes, la reformulation, la synthèse, la traduction et l'adaptation éditoriale. L'étudiant apprend à vérifier les informations, à repérer les erreurs, à contrôler le registre, à citer les sources et à préserver la responsabilité de l'auteur. L'IA est utilisée comme instrument préparatoire, jamais comme autorité documentaire autonome.

Droit de l'image et propriété intellectuelle

L'enseignement introduit le droit d'auteur, les droits voisins, le droit à l'image, les licences, les banques d'images, les conditions d'utilisation des logiciels et les questions juridiques liées aux productions générées. L'étudiant apprend à conserver les preuves nécessaires et à documenter l'origine des ressources utilisées.

Projet annuel de deuxième année

L'étudiant réalise une campagne internationale comprenant une identité visuelle, une publication éditoriale, une infographie, une série destinée aux réseaux sociaux, une interface numérique et une vidéo courte. Le projet doit démontrer une utilisation contrôlée de l'intelligence artificielle et présenter les transformations humaines apportées aux résultats générés.

TROISIÈME ANNÉE

Direction artistique, stratégie internationale et professionnalisation

La troisième année prépare l'étudiant à assumer la direction complète d'un projet graphique, numérique et éditorial. Elle développe les compétences de stratégie, de gestion, de coordination, de responsabilité juridique et de présentation professionnelle. L'étudiant doit être capable de travailler avec un commanditaire international, de diriger une équipe et de défendre une conception personnelle face aux automatismes des systèmes génératifs.

Semestre 5

Direction artistique

L'étudiant apprend à définir une intention générale, à construire un univers visuel, à sélectionner les références, à coordonner les supports et à maintenir une cohérence entre image, texte, typographie, mouvement et son. Il dirige un projet associant plusieurs participants ou plusieurs spécialités.

Stratégie de communication internationale

Le cours porte sur l'analyse des publics, des territoires, des langues, des cultures professionnelles et des objectifs institutionnels ou commerciaux. L'étudiant apprend à élaborer une stratégie adaptée à plusieurs pays et à organiser sa déclinaison sur différents supports.

Design de services et parcours utilisateur

L'enseignement dépasse la conception d'un écran pour étudier l'ensemble de l'expérience proposée à un utilisateur. L'étudiant cartographie les étapes, les interactions, les difficultés et les attentes. Il conçoit un service numérique ou hybride adapté à une organisation internationale.

Scénographie numérique et dispositifs immersifs

Le cours explore les relations entre espace, image, projection, son, interface et narration. L'étudiant peut concevoir un dispositif pour une exposition, un événement, un patrimoine, un musée, un festival ou une présentation institutionnelle.

Intelligence artificielle multimodale

L'enseignement porte sur les systèmes associant texte, image, son et vidéo. L'étudiant apprend à organiser une chaîne de production, à contrôler la cohérence entre les médias et à identifier les erreurs propres à chaque étape. Il étudie également les risques de standardisation esthétique et de dépendance technique.

Éthique, biais et représentations culturelles

Le cours analyse les effets des données d'entraînement sur la représentation des personnes, des territoires, des langues, des cultures et des mémoires historiques. L'étudiant apprend à identifier les stéréotypes, à comparer plusieurs productions et à corriger les représentations inadéquates.

Projet du cinquième semestre

L'étudiant répond à une commande internationale réelle ou simulée. Il élabore une stratégie, une direction artistique, un système graphique multilingue et un dispositif numérique. Le projet est présenté devant un jury intermédiaire.

Semestre 6

Gestion de projet et relation avec le commanditaire

L'étudiant apprend à analyser une demande, à établir un cahier des charges, à définir les livrables, à organiser le calendrier, à répartir les responsabilités et à présenter un budget. Il développe les compétences nécessaires à la conduite d'un projet à distance et à la coordination d'équipes internationales.

Droit, réglementation et responsabilité de l'intelligence artificielle

Le cours approfondit le droit d'auteur, les droits de l'image, la protection des données, les contrats, la transparence des productions et les réglementations applicables aux systèmes d'intelligence artificielle. L'étudiant apprend à établir un registre des sources, des outils et des décisions humaines.

Accessibilité et écoconception

L'enseignement porte sur la lisibilité, les contrastes, les alternatives textuelles, les formats accessibles, la sobriété numérique et la réduction des ressources techniques. L'étudiant adapte un projet graphique et numérique aux besoins

de différents publics.

Entrepreneuriat et activité professionnelle

Le cours présente les différents statuts professionnels, la relation contractuelle, la facturation, la propriété des fichiers, la gestion d'un portfolio, la prospection et la présentation d'une offre. L'étudiant prépare son insertion professionnelle sur un marché international.

Portfolio et identité professionnelle

L'étudiant sélectionne, corrige et présente ses meilleurs travaux. Il construit un portfolio numérique, un curriculum vitae, une présentation professionnelle et une identité personnelle cohérente. Il apprend à expliquer sa méthode, ses compétences et la place qu'il accorde à l'intelligence artificielle.

Mémoire professionnel

Le mémoire analyse une problématique liée au design graphique, à la communication visuelle, aux systèmes génératifs ou aux transformations internationales des métiers de la création. L'étudiant doit articuler une réflexion documentée, une expérience pratique et une analyse critique de ses productions.

Projet de fin d'études

Le projet de fin d'études répond à une commande réelle ou simulée relevant d'une entreprise, d'une institution, d'un média, d'une organisation culturelle, d'une maison d'édition ou d'une structure publique. Il comprend un diagnostic, une stratégie, une identité visuelle, une production éditoriale, un dispositif numérique, une composante audiovisuelle et une utilisation documentée de l'intelligence artificielle. L'étudiant remet le projet final, le mémoire professionnel, le portfolio et le registre méthodologique des outils employés. Il soutient son travail devant un jury composé du responsable de la filière, d'enseignants, de professionnels du design et, selon le sujet, d'un spécialiste de l'intelligence artificielle.

Responsabilité pédagogique

Abderahman Janati assure la responsabilité du Bachelor Design graphique et intelligence artificielle. Il coordonne l'architecture pédagogique des trois années, les enseignements de design graphique, de communication visuelle et d'infographie, les ateliers de conception, les évaluations, les portfolios et les projets de fin d'études.

Il veille à la cohérence entre les apprentissages fondamentaux, les pratiques professionnelles, la dimension internationale et l'intégration raisonnée de l'intelligence artificielle. Il coordonne les intervenants associés et participe à la constitution des jurys.

Les enseignements spécialisés portant sur les modèles génératifs, les données, les biais, la réglementation et les architectures de l'intelligence artificielle sont développés avec l'appui du laboratoire LAHRA-INTELEN et d'intervenants spécialisés.

Validation du cursus

La validation de la première année repose sur la maîtrise des fondamentaux graphiques, la qualité du projet d'identité visuelle et la présentation du premier portfolio. La validation de la deuxième année repose sur la capacité à conduire une campagne multicanale, à produire des contenus numériques et à documenter l'utilisation de l'intelligence artificielle. La validation de la troisième année repose sur le projet de fin d'études, le mémoire professionnel, le portfolio final et la soutenance devant le jury.

L'obtention du diplôme d'établissement dépend de la validation des six semestres et de l'ensemble des productions obligatoires.

La notice générale relative au statut et à la reconnaissance des diplômes, commune à l'ensemble des formations diplômantes de l'université, figure sur le site stl-uni.org, section Programmes diplômants.