USMU27 - Conception visuelle

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU27

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Pas de pré-requis

Objectifs pédagogiques

Apprentissage des fondamentaux de la création graphique sous un angle UX (User Expérience).
Bases du Storytelling pour créer des visuels, et comprendre la perception des utilisateurs.
Bases du marketing.

Compétences

Faire des affiches et des visuels marketings.

Programme

Contenu

1 - Composition image

- Analyse et technique.

2 - développement visuel /storytelling

- Analyse et technique.
- Storyboard : étude et réalisation.
- Analyse de jeux et films.

3 - Pratique

- Croquis / Fake Screen / Cinématique…

4 - Composition média

- Interfaces : 3 séances.
- UI/UX - Jeux vidéo.
- Ergonomie.

5 - Supports de communication

- Réalisation d'affiche.
- Typographie.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1 :

Examen sous forme de QCM

Session 2 :

Réalisation de visuels.
Projet