



Images des réalisations des élèves  
du Collège Letendre

## RÉSUMÉ

Dans un objectif d'expérimentation de dessin vectoriel et de conception graphique, les élèves seront amenés à se questionner sur l'image de marque et les logos. À travers un processus de création, ils créeront l'image de marque représentant les valeurs et la vision d'une compagnie fictive de laquelle ils sont les propriétaires.

### Durée prévue

Environ 10 cours

### Domaine général de formation

Orientation et entrepreneuriat

### Compétences

- Créer des images médiatiques
- **Compétence numérique** : Développer et mobiliser ses habiletés technologiques

### Matériaux

- Document de présentation/ cahier de l'élève
- Procédurier d'exercices

### Repères culturels

- Culture Québécoise: Logo Canadien de Montréal
- Culture de jeune: Logo Instagram
- Culture internationale: Logo Google

### Outils numériques

- Ordinateur portable ou iPad
- Application Affinity Designer
- Souris ou stylet

### Critères d'évaluation

- Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique
- Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes, aux matériaux et aux outils
- Cohérence de l'organisation des éléments
- Authenticité de la production

## CONTENUS DE FORMATION

### Connaissances préalables

- Identifier des façons variées d'organiser l'espace bidimensionnel, tridimensionnel, virtuel et spatiotemporel.
- Comparer des productions issues du multimédia et des œuvres variées.

### Exploiter des idées en vue d'une création médiatique

- Faire des croquis variés de l'idée authentique et signifiante retenue en tenant compte de l'impact désiré sur le public cible

### Gestes transformateurs, matériaux et outils

- Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction d'outils technologiques, de matériaux, du message à communiquer et du public cible

### Langage plastique et organisation spatiotemporelle

- Dégager la symbolique de différentes formes
- Dégager la symbolique de différentes couleurs pigmentaires et lumière



## DÉROULEMENT

## PRÉPARATION

1. Utiliser le **document de présentation** afin de voir en classe les différentes informations pertinentes au projet et les différentes notions abordées.
2. Avec la modalité de votre choix, jouer à **devine le logo** pour quelques minutes afin d'enclencher un processus de réflexion face aux identités visuelles.
3. En grand groupe, questionner les élèves sur les couleurs observées dans les logos, les types de formes et ce que cela évoque, lesquels sont les plus retenus et pourquoi, etc.

## IDÉATION

1. Individuellement, l'élève va remplir la partie «tempête d'idée» du **cahier de l'élève**.
2. Regarder le concept du prisme dans le **document de présentation** avec les élèves et analyser l'exemple (ou un autre de votre choix) en relevant chacune des catégories et en demandant aux élèves de commenter leur accord ou désaccord.
3. Individuellement, l'élève va remplir la partie «Remplis ton prisme» du **cahier de l'élève**.
4. Réaliser les croquis et les déposer dans le **cahier de l'élève**.

## RÉALISATION

1. Réaliser les **exercices de contrôle** dans **Affinity designer**.
  - a. Il est suggéré de faire une démonstration de la manipulation devant les élèves afin de modéliser les gestes à effectuer dans le logiciel de dessin vectoriel.
  - b. Certains exercices sont plus exhaustifs que d'autres; la quantité d'exercices réalisés dans une période est donc variable.
2. Travailler sur la réalisation finale et réaliser une capture d'écran à chaque fin de période afin de le déposer dans le **cahier d'élève**.

## INTÉGRATION

1. Lors de la complétion du projet, remplir les pages 29 à 31 du **cahier de l'élève**.
2. Suite à la finalisation des créations, expliquer les étapes pour l'appréciation du travail d'un pair (p. 33 et 34 du **cahier de l'élève**)
3. Réaliser deux appréciations selon la modalité choisie.
4. Rendre le **cahier de l'élève** et le fichier en format *.afdesign*

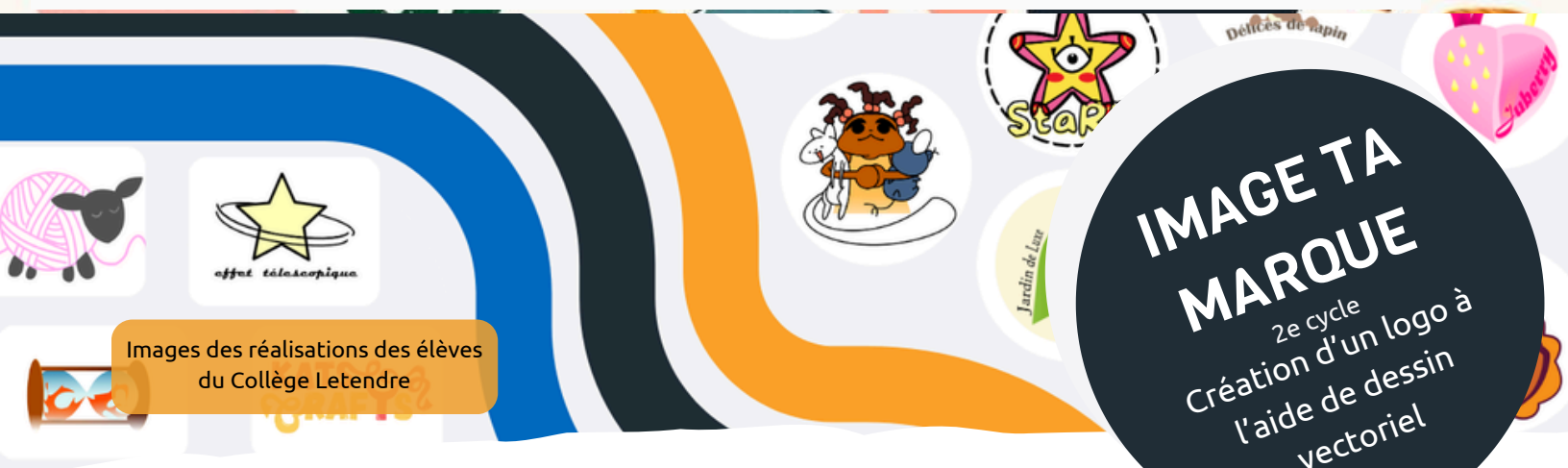
# IMAGE TA MARQUE

2<sup>e</sup> cycle  
Création d'un logo à l'aide de dessin vectoriel

Images des réalisations des élèves du Collège Letendre

## ANNEXE 1 - GRILLE DE CORRECTION

Critères d'évaluation	Marqué	Assuré	Minimal	En voie de développement	Très peu développé
Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique					
(Choix des formes, couleurs et typographies)	Les choix graphiques sont réfléchis et cohérents avec l'identité de l'entreprise, en utilisant des contrastes et une harmonie de couleurs efficaces.	Les formes, couleurs et typographies soutiennent bien l'image de l'entreprise, avec un bon équilibre visuel.	Les choix sont fonctionnels mais manquent d'impact ou d'originalité.	Les éléments graphiques sont peu adaptés à l'image de l'entreprise, certaines décisions semblent arbitraires.	Les choix de formes, couleurs et typographies sont incohérents ou nuisent à la compréhension du logo.
Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes, aux matériaux et aux outils					
(Maîtrise du logiciel vectoriel)	Utilisation précise et professionnelle du logiciel, avec des tracés nets et une bonne gestion des calques et effets.	Bonne utilisation des outils vectoriels, quelques petites imperfections techniques.	Utilisation de base du logiciel, certains tracés sont maladroits ou mal ajustés.	Difficulté à gérer les outils vectoriels, le rendu est peu soigné.	Problèmes majeurs dans l'utilisation du logiciel, le logo manque de netteté et de structure.
Cohérence de l'organisation des éléments					
(Composition et lisibilité)	Le logo est parfaitement équilibré et lisible dans différents formats possibles.	La composition est bien organisée, le logo est lisible mais pourrait être optimisé pour plus d'impact.	Le logo est compréhensible, mais l'agencement des éléments pourrait être amélioré.	L'organisation est déséquilibrée, la lisibilité est compromise dans certains formats.	Le logo est confus ou difficile à lire, les éléments sont mal agencés.
Authenticité de la production					
(Originalité et pertinence par rapport à l'entreprise fictive)	Le logo est unique, évite les clichés et communique efficacement l'identité de l'entreprise.	L'originalité est présente, même si certaines inspirations sont perceptibles.	Le logo est fonctionnel mais manque de personnalité.	L'originalité est faible, le logo ressemble trop à des modèles existants.	Le logo est un simple copier-coller ou manque totalement d'identité propre.



## IMAGE TA MARQUE

2e cycle  
Création d'un logo à  
l'aide de dessin  
vectoriel

Images des réalisations des élèves  
du Collège Letendre

## TRUCS ET ASTUCES

### LOGICIEL

- Assurez-vous que votre CSS a un abonnement Canva Edu.
- Il est important de faire la demande au service informatique afin d'installer le logiciel AFFINITY DESIGNER sur l'ordinateur ou iPad qui sera utilisé par l'élève ainsi que de prévoir où les fichiers seront enregistrés afin de ne pas perdre les fichiers.
- Testez le logiciel AFFINITY DESIGNER avant de le faire utiliser par les élèves.

### CONNEXION

- Assurez-vous de suivre les étapes de connexion mentionnées dans le [document de présentation](#) afin de faciliter le processus en début de période.

### FICHIERS

- Utiliser un infonuagique vers lequel copier le fichier .afdesign peut être avantageux. Il devra y être exporté à chaque fin de période et téléchargé vers l'ordinateur ou iPad à chaque début de période.
- Utiliser les touches «ctrl» + «s» à intervalles réguliers pour éviter de perdre son travail en cas d'échec de logiciel, car le travail ne s'enregistre pas automatiquement.

### CRICUT (facultatif)

- Selon les installations disponibles dans votre école, s'informer auprès de la personne responsable du Lab Créatif afin de réserver les temps de classe si vous désirez apporter le projet au niveau de la découpe vinyle.
- S'assurer que le matériel est disponible ou en effectuer la commande le cas échéant.
- Valider que la lame de la Cricut est encore efficace.
- Valider que la presse à chaud est fonctionnelle.
- Tester la méthode désirée (voir la page suivante pour les 2 méthodes) afin de la maîtriser pour aider les élèves dans leurs conceptions.
- Procédure [Design Space disponible ici](#).

### Matériaux nécessaires :

- Vinyle thermocollant de votre choix ou SMART de Cricut
- Tapis de coupe si vinyle non SMART de Cricut
- Presse à chaud ou fer à repasser
- Machine de découpe vinyle
- Vêtement à décorer propre



# IMAGE TA MARQUE

2e cycle  
Création d'un logo à l'aide de dessin vectoriel

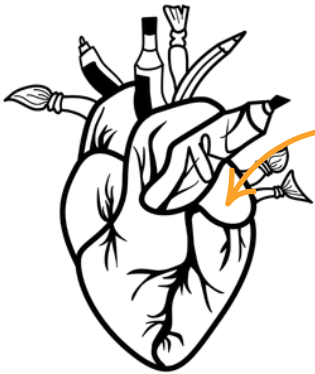
Images des réalisations des élèves du Collège Letendre

Si vous désirez vous aventurer dans le monde de la découpe vinyle et cela vous est inconnu, astuces

## VISUEL

- Les deux possibilités qui s'offrent à vous sont de travailler en monocalque ou multicouches.
- \*\*Pour débiter, il est conseillé de travailler en monocalque

### Monocalque



Fichier sur fond transparent, découpé dans le vinyle de la couleur de mon choix; le fond «vide» est pris en compte dans le design

Par la suite, déposer sur le vêtement et coller avec la presse à chaud



### Multicouches

Design décomposé/découpé en diverses couches qui seront superposées lors de l'usage de la presse à chaud



IF WE HAVE **ART**  
WE HAVE **HOPE**



**\*\* ATTENTION** le vinyle ne doit **JAMAIS** être en contact direct avec la surface chauffante, utiliser le plastique de protection ou du papier parchemin de cuisson