

**ARGUMENTER
SA CRÉATION
GRAPHIQUE**

Durée : 2 à 3 jours

Pré-requis : Réaliser des productions graphiques - connaissance de l'environnement PC ou Mac - maîtrise des bases d'un logiciel de création graphique au choix

Objectifs : Savoir argumenter et vendre sa production graphique - être conscient de ses choix graphiques -

Public concerné : Graphistes - Chargés de projet - Artistes

Toute personne réalisant des créations graphiques

LES 5 CHOIX GRAPHIQUES

1- Concept visuel

Traduction graphique d'une idée par le signe et l'image

ATELIER : Lecture de l'image publicitaire - Commentaire de vos créations graphiques

2- Composition - Mise en page

Les lois de la composition dans la création publicitaire - Les tracés régulateurs

Le rapport texte-image - Le rôle de l'espace

ATELIER : Observation et analyse de créations graphiques, affiches publicitaires, art.

3- Forme et signe

Symboles graphiques - Psychologie de la forme - Anatomie du signe et de l'image

Recherche graphique au crayon ou sous un logiciel de création

4- Couleur

Cercle chromatique - Couleurs complémentaires - Familles chromatiques

Psychologie de la couleur - La couleur et la marque

ATELIER : Mise en couleur des symboles graphiques

Observation du rôle de la couleur dans l'art et la communication

5-Typographie

Sens et pouvoir de la typographie - Historique - Familles de polices de caractères

Hiérarchie de l'information dans un document - Lisibilité

ATELIER : Recherche et analyse typographique sur des exemples de publication - alternatives

L'ARGUMENTAIRE

Construction du discours

Du brief client à la démarche créative - Explication, justification des choix graphiques

ATELIER : Etude d'argumentaires. Construction du discours commercial et de l'argumentaire sur des cas concrets : Affiches, logos, etc...

Savoir répondre au client

Les idées reçues - Les écueils

Savoir anticiper les critiques des clients - Connaître leurs peurs - Savoir apporter des réponses

- La peur du vide
- La peur du noir
- La peur de la sobriété
- Toujours plus gros
- L'humain, l'émotion