

**Public concerné :**  
Débutants

**Niveau requis :**  
Aucun niveau spécifique mais avoir un minimum d'ouverture d'esprit

**Objectifs :**

- Comprendre le sens et la symbolique d'un objet, savoir utiliser la sémiotique
- Savoir dessiner pour représenter des idées en 2D ou 3D
- Savoir travailler les images à la place du texte
- Acquérir les compétences du langage dessiné
- Savoir faire des choix graphiques

**Moyens pédagogiques :**

- Grille d'évaluation
- Formateurs recrutés pour leurs expériences professionnelles et leurs compétences pédagogiques
- 8 personnes maximum / stage
- Des exercices pratiques pour apprendre par le faire
- Assistance téléphonique gratuite

**Modalités d'évaluation :**  
Chaque notion est expliquée au tableau et suivie immédiatement d'un exercice pratique.  
La réussite de l'exercice est obligatoire pour passer à la notion suivante. Les exercices évoluent en difficulté au fur et à mesure du stage.

**Niveau / certification obtenue :**

- Une attestation est délivrée suite à la formation
- Cette formation fait partie de la certification RNCP niveau 7 : «Designer en Innovation Durable»

**Durée : 2 jours**

**Délai d'acceptation :**  
7 jours dès acceptation de votre financement  
Formation disponible sur mesure ou en groupe

**Accessibilité handicapé :**  
Condition d'accueil et d'accès au public en situation d'handicap

# Dessiner et illustrer vos projets

Le dessin est un langage universel sans frontières culturelles ni professionnelles. Les méthodes innovantes comme le Design Thinking nécessitent des compétences en dessin rapide et symbolique. Cette formation vise à développer une habileté efficace dans la traduction formelle des idées à travers des croquis et des dessins rapides, applicables dans divers contextes tels que l'illustration en direct lors de réunions.

## 1) Introduction : analyse documentaire de représentations dessinées

- présentation d'exemples d'illustrations et de représentations dessinées dans différents contextes (illustrations d'une réunion, d'une séance de créativité, étapes de projets, présentation numérique et papier,...)
- étude sémiotique (= sémiologie appliquée à l'objet). Comprendre et interpréter le sens et les symboles d'un objet graphique

## 2) Principes graphiques, et composition

- séances courtes de dessin en deux dimensions et en trois dimensions
- Séances courtes de dessins à partir de la représentation d'objets existants, puis à partir d'objets imaginés (travail sur les projections et représentations mentales)
- Séances courtes de dessin avec expérimentations de techniques graphiques différentes (fusain, crayons, stylo, encres, feutres, ...)

## 3) Croquis, sketches, icônes

- Adaptation des types de représentations dessinées (croquis, sketches, icônes) en fonction du contexte à illustrer : exercices de dessin à partir d'un conte, à partir d'une séance de créativité, d'une présentation de projet, ...
- Exercices de représentation de la complexité par le dessin, travail à partir de mapping

## 4) Utilisation de banques de données de dessins

- Recherches de banques de données de dessins, d'icônes, de pictogrammes, ...
- Exercices d'application de ces images existantes pour des présentations de projets, des mappings, ...

