



5 PROJET AA - ARGUMENTATION

L'argumentation consiste à revenir sur l'ensemble de sa démarche et à argumenter chacun de ses choix. Elle permet de discuter son projet pour démontrer la pertinence des choix opérés en regard de la demande et des contraintes imposées par le sujet.

Elle s'articule à travers un plan assez proche de la dissertation.

→ 1 INTRODUCTION

- annoncer le **contexte** [qui, quoi, quand, pour qui, comment]
- annoncer la **problématique** [se demander si le thème peut être traité...]
- annoncer le **plan** [grands axes]

→ 2 DÉVELOPPEMENT

- **2 ou 3 grandes parties** [investigation - expérimentations - mise au point] subdivisées en sous parties

→ 3 CONCLUSION

Commencer par un connecteur conclusif : *En définitive, au final, ainsi donc, en conclusion...*

- **résumer** la réflexion générale [bilan développement] + répondre à la problématique
- **ouvrir** vers un autre genre, un autre média [peinture, cinéma, musique, web,...] ou un autre questionnement



- VOCABULAIRE [rf. cours Tech-Com]
- ORTHOGRAPHE !

→ ARGUMENTER permet d'**EXPLIQUER ET JUSTIFIER** =

- la concurrence ou l'existant
- les pistes ou axes de recherches
- les choix graphiques (couleurs, formes, éléments graphiques, ...)
- les choix typographiques (typo, corps, graisse, style, ...)
- la composition (format, grille, circuit de lecture, ...) ...

en utilisant du **vocabulaire professionnel**

- lisibilité
- hiérarchisation
- impact visuel
- stylisation
- rythme
- dynamisme
- stabilité
- fluidité...

et en s'appuyant sur la **demande du client** et le **cahier des charges**

- sémantique (sens du projet)
- destination (print ou web)
- format(s)
- support(s)
- couleur(s)
- éléments à intégrer

