



2 PROJET AA - EXPÉRIMENTATIONS

Les **recherches graphiques** (expérimentations) sont **LE MOMENT CLÉ DU PROJET**
Elles permettent de **TESTER** et **ÉPUISER** toutes les **POSSIBILITÉS CRÉATIVES**

RECHERCHES GRAPHIQUES ▶ À LA MAIN



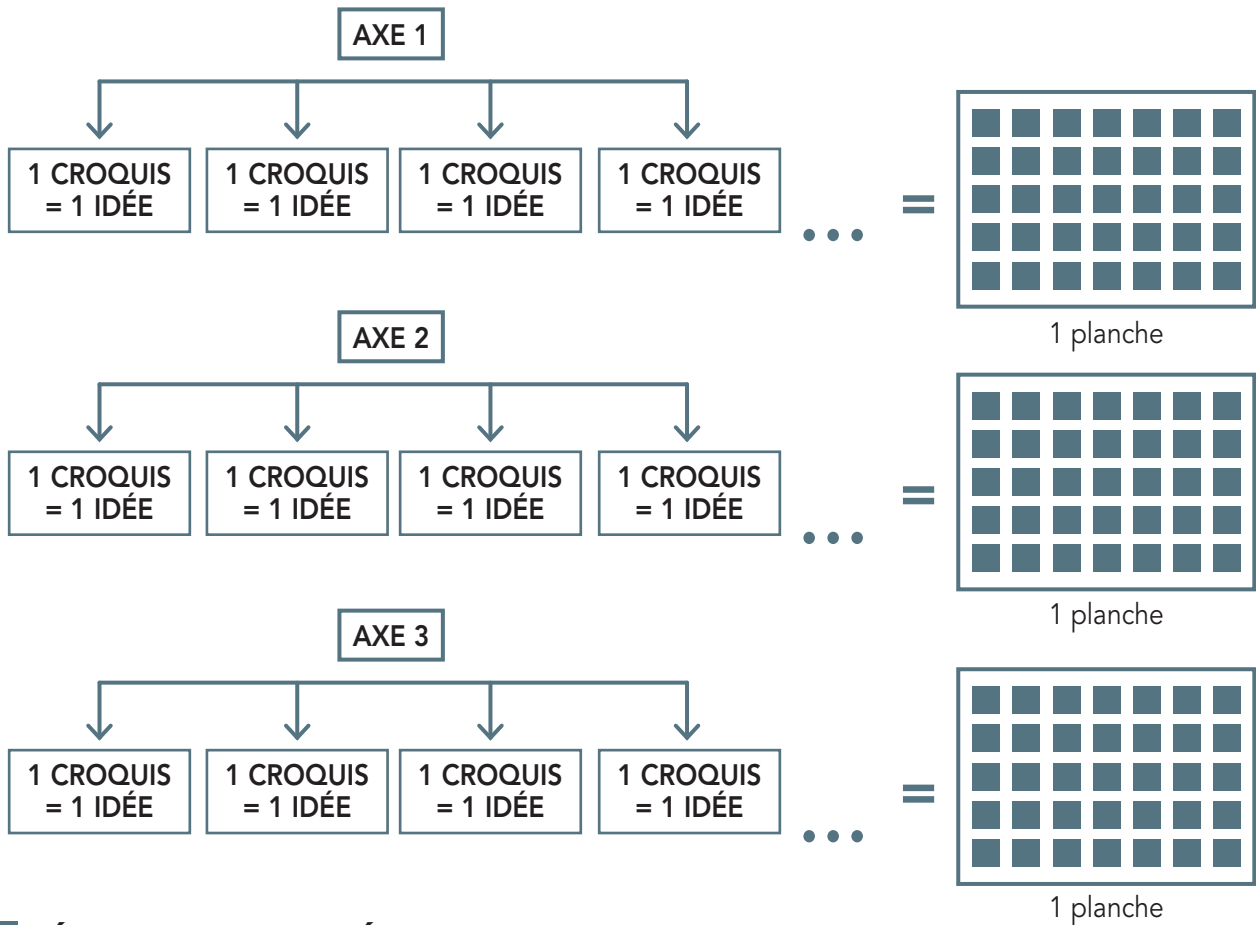
NUMÉRISER
vos croquis pour
les intégrer au
dossier d'AA

1 PARTIR DES AXES CRÉATIFS

→ se référer aux axes créatifs trouvés dans la partie investigation

2 RECHERCHES GRAPHIQUES

→ traduire graphiquement chaque axe créatif. Faire un maximum de **croquis différents** pour chaque axe



4 SÉLECTIONNER DES IDÉES

→ sélectionner **1 idée pertinente*** pour chaque axe

*qui répond le mieux à la demande de départ - 2 idées maximum si elles se complètent

5 SYNTHÈSE

→ **rédigé** une synthèse qui explique vos choix

→ **lister** les **+** et les **-** [éléments à améliorer]



6 CHOIX

→ **comparer, choisir** l'idée la plus pertinente



VOCABULAIRE
[rf. cours Tech-Com]
ORTHOGRAPHE !