



2 PROJET AA - EXPÉRIMENTATIONS

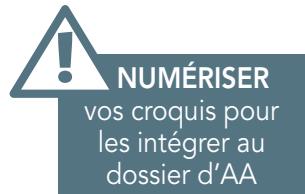
Les **recherches graphiques** (expérimentations) sont **LE MOMENT CLÉ DU PROJET**
Elles permettent de **TESTER** et **ÉPUISER** toutes les **POSSIBILITÉS CRÉATIVES**

RECHERCHES GRAPHIQUES ▶ À LA MAIN



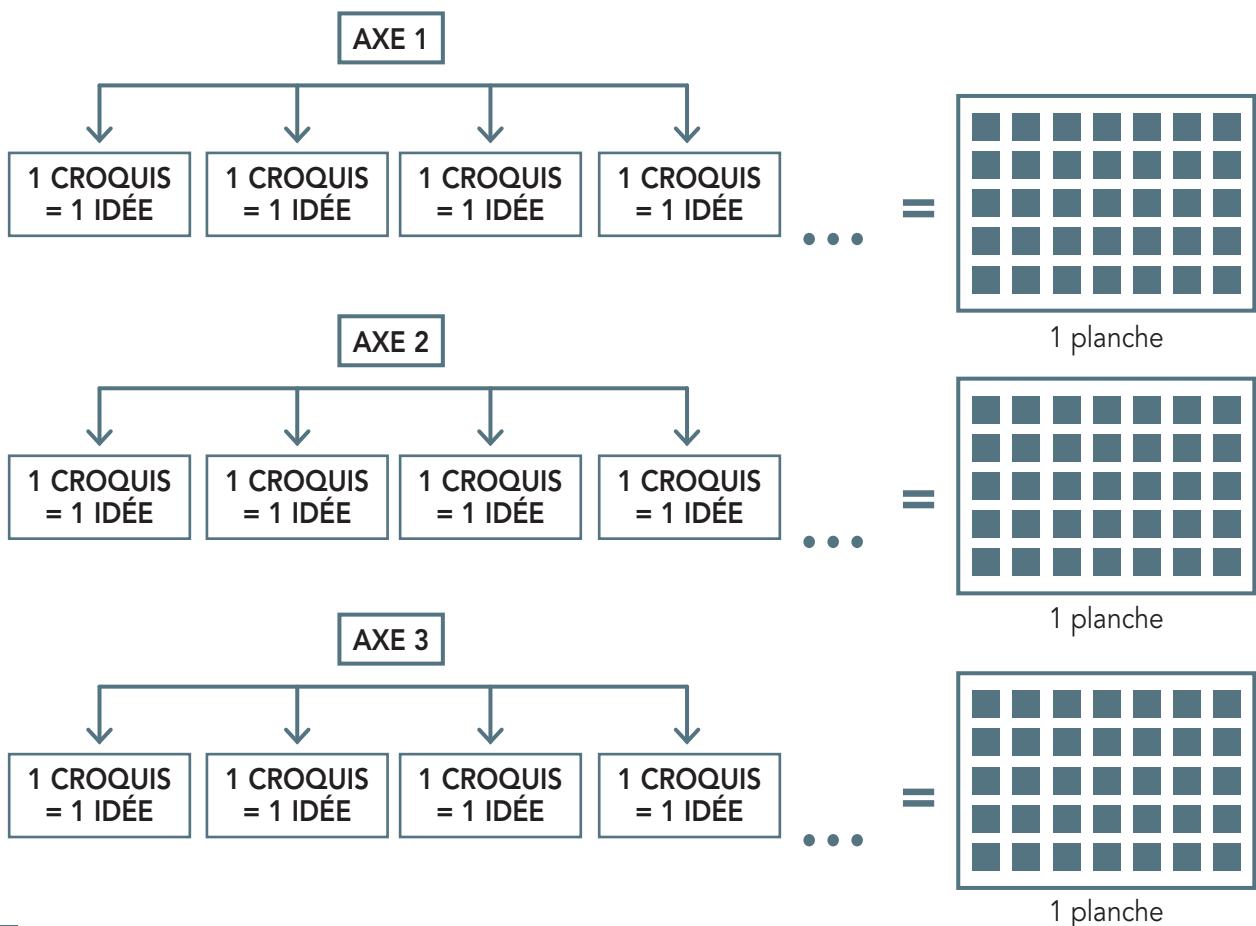
1 PARTIR DES AXES CRÉATIFS

→ 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



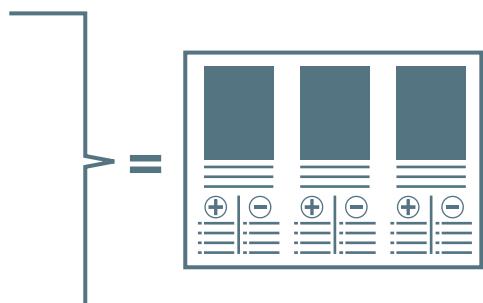
4 SÉLECTIONNER DES IDÉES

→ 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

→ rédiger une synthèse qui explique vos choix
→ lister les **(+)** et les **(-)** [éléments à améliorer]



6 CHOIX

→ comparer, choisir l'idée la plus pertinente

