e-media SITE ROMAND DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

CIIP Conférence intercantonale instruction publique et culture Suisse romande et Tessin



Les affiches créées par l'intelligence artificielle prolifèrent sur les plateformes, reconnaissables par leurs images clichées et tape-à-l'œil. La banalisation de ces visuels générés automatiquement est en train de modifier les attentes des clients en matière de temps et de prix. on

Fiche pédagogique

Pourquoi les affiches générées par IA se ressemblent toutes ?

Age des élèves concernés :
Dès 13 ans

Disciplines concernées :
Education numérique (Médias, Usages)
Arts visuels

Lien avec des objectifs du Plan d'études :
EN 21-31, EN 23-33
A 22-24 AV, A 32-34 AV

Durée estimée : 1-4 périodes, selon le nombre d'étapes (séances) retenues

Matériel nécessaire :
Différents exemples d'affiches générées par l'IA

Vidéoprojecteur (ou appareil équivalent)

Un ou plusieurs postes informatiques

Illustration : affiches générées par IAG illustrant un article du journal 24Heures.

Introduction

Grâce à l'intelligence artificielle générative (IAG), les organisateurs et organisatrices de manifestations, les associations ou les commerçants, peuvent réaliser facilement des images d'illustration.
N'importe quel appareil connecté (ordinateur, tablette, smartphone) permet de créer de manière rapide une affiche ou un flyer qui sera diffusé dans sa version imprimée ou numérique.

Cette facilité apparente génère une uniformisation graphique et concurrence les graphistes professionnels. Afin d'exercer leur esprit critique, les élèves doivent apprendre à commenter et analyser ces images. Cette prise de recul leur permet de repérer les « tics » graphiques et visuels des IA génératrices d'images et de questionner les limites de cette facilité immédiate de générer des visuels.

Objectifs

- Comprendre le rôle d'une image d'illustration pour promouvoir un événement, un service ou un produit
- Savoir reconnaître l'usage d'outils d'intelligence artificielle dans une série d'images
- Comprendre les problèmes éthiques liés à la production d'images par l'IA
- Exercer son esprit critique face au phénomène d'uniformisation et de pollution graphique
- Produire en conscience des images illustratives avec l'intelligence artificielle générative

Séance 1

Objectif
Comprendre le rôle d'une image d'illustration sur une affiche ou un flyer

Durée
1 période

Modalité
En classe entière, puis en groupes de quatre

PISTES PÉDAGOGIQUES

La première séance permet de poser les bases de la problématique. Il s'agit de définir ce que sont les images d'illustration et leur fonction dans le cadre d'une affiche ou d'un flyer. L'enseignant·e montre (sur un écran ou de manière imprimée) divers exemples d'affiches générées par l'IA. Les élèves réfléchissent à l'oral à ces notions**.**

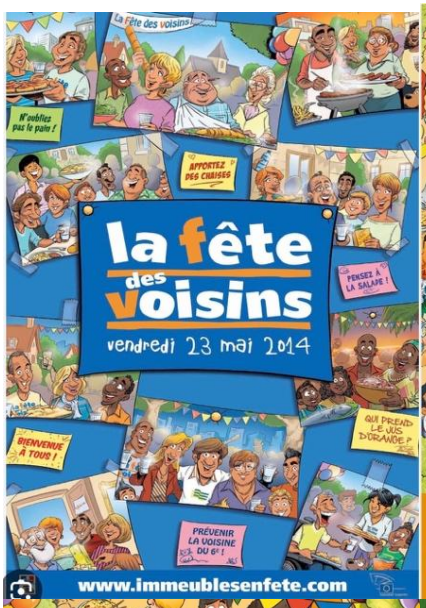
Dans un deuxième temps, par petits groupes, les élèves découvrent et commentent des exemples d'affiches / flyers produits par IA fournis par l'enseignant·e de manière imprimée (il est aussi possible de commenter des images projetées). Les élèves répondent à un questionnaire simple fourni par l'enseignant·e :

- Quelles informations factuelles sont communiquées ?
- Que montre(nt) l'image/les images qui illustre(nt) cette affiche ou ce flyer ?
- Quels sentiments m'inspire cette image/ces images ?
- Comment décririez-vous le style de cette affiche ?

Par petits groupes toujours, les élèves repèrent ou entourent sur l'illustration fournie par l'enseignant·e ce qui, selon eux, pourrait être un marqueur de l'IA (style, couleurs, motifs, typographie, etc). La première séance se termine par un partage collectif des commentaires de chaque groupe.

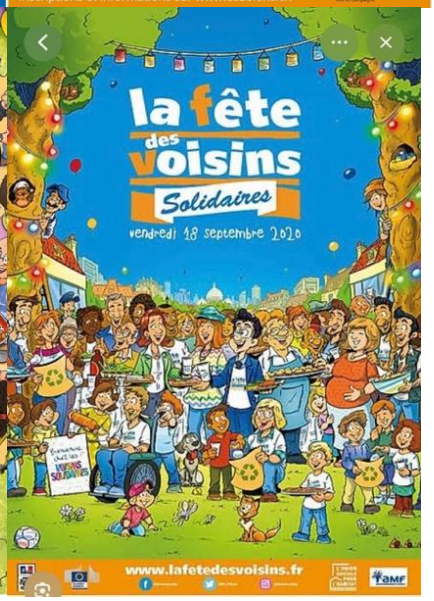
Exemples d'affiches générées par IAG :











Séance 2

Objectif
Découvrir le fonctionnement d'une IAG et apprendre à rédiger un prompt pour générer une image d'illustration.

Durée
1 période

Modalité
Par petits groupes

PISTES PÉDAGOGIQUES

Les élèves sont mis en situation par l'enseignant·e, qui déroule le scénario suivant : par groupes, les élèves endossent le rôle

d’organisateurs d’un événement. Par exemple : carnaval, fête des promotions de leur établissement scolaire, fête d’été de la Maison de quartier, marché de Noël des commerçants, festival de musique, vide-grenier, anniversaire des 10 ans de la boulangerie du village, etc.

Les élèves doivent fournir rapidement une affiche / un flyer proposant :

- les informations pratiques nécessaires (nom de la manifestation, date, lieu, horaire et prix ; offre de boissons et nourriture ; recherche de bénévoles potentielle)
- une image d’illustration

L'enseignant·e explique aux élèves qu'ils vont utiliser une IAG pour illustrer leur article et expose les principales questions qui vont se poser : qu'est-ce que l'IAG ? Comment générer une image avec outil d'IAG ? Comment rédiger un prompt pour faire une requête ?

L'IAG ou intelligence artificielle générative permet la génération de textes, d'images, de sons et de vidéos à partir de bases de données et selon un prompt (requête) rédigé par un humain. Pour générer une image avec une IAG, il s’agit de rédiger un prompt, de lancer la génération et d'attendre que l'IAG génère une à quatre images. Le prompt est la commande textuelle de l'IAG.

Pour rédiger un prompt (une requête), on décrit ce que l'on souhaite voir sur l'image, en précisant des détails importants, tels que :

- le rendu souhaité (photographie ou dessin, couleur ou noir et blanc)
- l’ambiance (joyeuse, festive, gothique, familiale…)
- le lieu (rue, parc, salle des fêtes, bord de lac, forêt, chapiteau…)
- l’activité qui doit être représentée (concert, marché, repas…)
- la période (été, hiver, de jour, de nuit…)
- etc

Exemple de prompt: « Affiche joyeuse pour la fête de fin d’année scolaire de l’école avec cour d’école, scène, spectacle par des jeunes, stands de nourriture, public familial » + le texte avec les infos pratiques souhaitées.

Les élèves, en groupe, proposent un brouillon de prompt à l'enseignant·e qui le valide avant qu'ils l'écrivent dans l'IAG choisie (ChatGPT, Dall-E, Bing, etc). Ils génèrent des images et en choisissant une. Ils peuvent également choisir de reformuler un prompt.

L'enseignant·e peut aussi récupérer les prompts des élèves et les reporter lui-même dans une IAG. Il/elle donnera ensuite les images générées aux élèves.

Une fois l'image la plus satisfaisante choisie, les élèves la téléchargent dans un espace partagé avec l'enseignant·e.

Séance 3

Objectif
Découvrir les avantages et limites de l'utilisation d'une IAG pour illustrer des affiches et flyers pour annoncer un événement et faire de la publicité à un lieu, un commerce

Durée
1 période

Modalité
Partage d'expérience en classe entière

PISTES PÉDAGOGIQUES

L'objectif de cette troisième séance est de susciter un retour d'expérience sur les affiches générées par IA. Au préalable, les affiches générées sont projetées L'enseignant·e reprend également les exemples d'affiches présentées dans la 1ère séance.

Les élèves scrutent les réalisations et font part de leurs observations relatives à ces affiches et aux images d'illustration en particulier.

L'enseignant·e fait apparaître les éléments récurrents qui signalent la génération d'image par IA, que ce soit sur les affiches générées par les élèves ou les affiches amenées par lui/elle.

Les éléments principaux qui signalent une image générée par IA sont les suivants :

- uniformisation esthétique des créations
- couleurs vives et saturées
- aspect "cartoonesque" (les êtres humains ou les animaux sont souvent caricaturaux)
- teinte jaunâtre caractéristique, couleurs chaudes
- mêmes associations des polices de caractères, soit une typographie droite et condensée, accompagnée d'une écriture de style manuscrit et de coups de pinceaux pour mettre en exergue les mots-clés
- profusion de détails qui noient le message et les informations importantes
- hallucinations possibles

Ces phénomènes sont révélateurs de ce qu'on appelle la ***consanguinité graphique***, soit l'appauvrissement progressif de la diversité visuelle lorsque les mêmes références alimentent continuellement les mêmes systèmes de création. Ainsi, les modèles d'IA générative ont été entraînés sur des quantités gigantesques d'images. Or, dans les représentations jugées attractives, positives ou chaleureuses, les couleurs chaudes sont surreprésentées. L'IA ne fait donc qu'amplifier des probabilités statistiques.

Rappeler que si l'IA permet un gain de temps et d'argent à de nombreuses associations ou petits commerçants, elle remet profondément en question le métier de graphiste. L'activité de graphiste est une profession demandant une formation complète, par exemple un CFC de graphiste sur une durée de quatre ans ou une

formation Bachelor en design graphique à l'Ecole cantonale d'art de Lausanne (ECAL). Ces formations permettent tout à la fois d'apprendre à utiliser les outils techniques et numériques les plus récents tout en se démarquant, en cultivant l'originalité, la différence.

Rappeler par ailleurs que la génération de ces visuels par intelligence artificielle pose une question éthique d'écologie : chaque démarche consomme de l'électricité et de l'eau pour refroidir les centres de données.

Séance 4

Objectif
Comprendre les limites de l'utilisation d'une IAG pour illustrer des visuels promotionnels et découvrir des exemples d'affiches créées par des graphistes

Durée
1 période

Modalité
En classe entière

PISTES PÉDAGOGIQUES

L'enseignant·e pose des questions et entame un dialogue avec les élèves.

Liste des questions possibles :

- D'où viennent les images qui ont permis de générer la vôtre dans l'exercice pratique mené ? Les IAG d'images se nourrissent de millions d'images associées à leur légende déjà présentes sur le web.

- Sous vos images, quel auteur doit être crédité ? En toute honnêteté, il faudrait indiquer la mention "générée par une IAG" et donner le nom de l'outil utilisé.

- Préférez-vous une illustration créée par un être humain ou une image générée par l'intelligence artificielle dans un bureau ? Pourquoi ? Toutes les réponses sont ici possibles.

Pour conclure cette activité sur l'intelligence artificielle générative d'images illustratives, l'enseignant·e présente une série d'exemples d'affiches créées par des graphistes professionnels ou des étudiants en graphisme. Le but est de montrer la diversité créative dans le domaine de la production d'affiches.

Deux ressources possibles pour cette conclusion :

- Une galerie d'images présentant les affiches lauréates de l'édition 2025 du concours mondial annuel « 100 Beste Plakate » / « 100 Best Posters », co-organisée par la Haute école d'art de Berne et l'ECAL
https://100-beste-plakate.de/

- Une galerie d'images présentant les affiches du Montreux Jazz Festival depuis 1967, affiches confiées à un artiste différent chaque année.
  https://www.montreuxjazzfestival.com/fr/posters/?shem=aimgspe

---

Pour aller plus loin

Article et vidéo (durée : 8 minutes) de France Culture intitulée « Affiches générées par IA : pourquoi elles se ressemblent toutes »
https://www.radiofrance.fr/franceculture/affiches-generees-par-ia-pourquoi-elles-se-ressemblent-toutes-4380556?at_campaign=Linkedin&at_medium=Social_media

Article du journal 24 Heures intitulé « Ces flyers générés par l'IA qui envahissent les réseaux… et lassent déjà » qui fait réagir des spécialistes du graphisme de Suisse romande
https://www.24heures.ch/intelligence-artificielle-les-flyers-generes-par-lia-envahissent-les-reseaux-987242345379

Article de la revue « étapes : », revue française spécialisée en design graphique et culture visuelle, intitulée « Le piège des affiches générées par IA ».
https://www.etapes.com/2026/06/26/le-piege-des-affiches-generees-par-ia/?shem=aimgspe,

Synthèse sur le site Numerama d'un article du média The Conversation intitulé « Comment les images sont-elles générées par Dall-E ou MidJourney ? »
https://www.numerama.com/tech/1748358-comment-les-images-sont-elles-generees-par-des-ia-comme-dall-e-ou-midjourney.html

---

Isabelle Falconnier, journaliste. Novembre 2026.

CC BY NC ND