

Domaine	Design
Filière	Bachelor Communication visuelle
Titre du module	Atelier 3 – Atelier pratique : option Espace /média
Type de module	Module d'orientation – Module obligatoire *
Code	23ATE
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	12 ECTS
Semestre	Semestre 3
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	Avoir validé les modules Atelier 1 et Atelier 2
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Graphisme 4 – Motion concepts : Apprendre à créer et développer des concepts graphiques animés non-narratifs.</p> <p>Graphisme 5A - Éditorial 1 : Comprendre et mettre en œuvre les différentes étapes de la conception à la réalisation d'un objet éditorial, imprimé et numérique. Compréhension des spécificités de cette discipline (notions de hiérarchisation de contenus, relation texte-image, structure et dramaturgie, objet éditorial et sa matérialité, etc.)</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (basic skills, print) : Savoir analyser et comprendre les spécificités et les enjeux identitaires d'un commanditaire ; savoir définir une stratégie de communication et un positionnement pertinent ; savoir créer, développer et mettre en œuvre une identité visuelle imprimée adaptée (éléments graphiques, typographiques, iconographiques, sonores, etc.).</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (WEB design) : Savoir hiérarchiser des contenus à publier sur un site internet. Comprendre le fonctionnement et maîtriser la mise en place d'un CMS simple. Savoir personnaliser graphiquement celui-ci en fonction d'une identité visuelle existante ou personnelle. Comprendre et connaître la terminologie et le langage spécifique à cette discipline pour pouvoir collaborer avec les spécialistes de la branche.</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (advanced : motion, generative) : Comprendre les enjeux du numérique, de l'animation, du design génératif dans le contexte de l'identité visuelle ; savoir articuler l'identité visuelle imprimée et identité visuelle numérique, en mettant en avant leurs spécificités propres.</p> <p>Projets communs à Espace/média et à Image/Récit</p> <p>Graphisme 5B – Éditorial 1 : Ce module a pour vocation d'offrir aux étudiant.e.s une approche commune, mais avec des enjeux, spécificités et objectifs différents, autour d'une même discipline, le design éditorial.</p> <p>Les connaissances des étudiants-e-s sont évaluées sur la base d'un ou de plusieurs projets.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>Graphisme 4 – Motion concepts : Approfondissement des connaissances techniques acquises lors du cours « Motion design » (After Effects) ; initiation au code</p> <p>Graphisme 5A - Éditorial 1 : Conception et réalisation d'un ou plusieurs objets éditoriaux. Analyse de différentes typologies éditoriales (formes, contenus, lignes éditoriales et structures). Le cours a lieu de manière alternée, sous forme d'apports théoriques et de présentations de projets exemplaires, d'exercices d'analyse et pratiques, en groupe et individuellement.</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (basic skills, print) : Apports théoriques pour enrichir et appuyer le processus de recherche des étudiant-e-s. Échanges individuels en alternance avec une confrontation collective. 2 à 3 présentations collectives plus formalisées des projets seront organisées en cours du module.</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (WEB design) : Rappel des connaissances de base HTML/CSS. Démonstration et prise en main du CMS Wordpress, installation sur un serveur externe personnel. Adaptation graphique du projet « Graphisme 6 – Identité visuelle (basic skills, print) ».</p>

	<p>Graphisme 6 – Identité visuelle (advanced : motion, generative) : Apports théoriques, exemples et développement d'un projet autour de celui initié dans le module « Graphisme 6 – Identité visuelle (basic skills, print) ».</p> <p>Projets communs à Espace/média et à Image/Récit</p> <p>Graphisme 5B – Éditorial 1 : Conception et réalisation d'un ou plusieurs projets éditoriaux spécifiques dans chaque option.</p>
Modalités d'évaluation et validation	<p>Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale par le ou les professeurs responsables du module et/ou de l'unité de cours. L'assiduité et la participation aux enseignements font partie des éléments évalués. La qualité de la réalisation des travaux rendus (correction orthographique et grammaticale pour les textes, clarté de la mise en page, structuration des présentations orales, qualité professionnelle des photographies, impression, maquettes, etc.) peut être un élément déterminant de l'évaluation.</p> <p>Les exigences particulières à ce module sont les suivantes :</p> <p>Graphisme 4 – Motion concepts : Évaluation des divers exercices réalisés en atelier</p> <p>Graphisme 5A - Editorial 1 : L'évaluation, selon des critères énoncés lors de la présentation initiale, prendra en compte notamment la présentation d'un ou de plusieurs projets finalisés, la réalisation d'un dossier de recherches et de références de travail ainsi que l'implication des étudiant-e-s dans le cadre du cours.</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (basic skills, print) : Évaluation continue des exercices et du projet personnel : a) réalisation d'une charte d'identité visuelle ; b) réalisation d'un dossier de recherches et de références, de justifications conceptuelles et théoriques des choix graphiques), soutenance orale (dix minutes).</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (WEB design) : Évaluation finale globale du projet réalisé par l'étudiant-e, portant sur la partie technique, graphique et ergonomique de celui-ci, sous forme de présentation.</p> <p>Graphisme 6 – Identité visuelle (advanced : motion, generative) : Évaluation des divers exercices réalisés en atelier</p> <p>Projets communs à Espace/média et à Image/Récit</p> <p>Graphisme 5B – Editorial 1 : évaluation selon les critères énoncés lors de la présentation initiale. Cette évaluation prendra en compte notamment la présentation d'un ou de plusieurs projets finalisés, la réalisation d'un dossier de recherches et de références de travail ainsi que l'implication dans le cadre du cours.</p> <p>Le module est acquis lorsque l'étudiant-e a obtenu la note moyenne minimum de 4 à chaque unité de cours du module. Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc.</p>
Modalités de remédiation et de répétition	<p>Remédiation : si le résultat de l'évaluation est légèrement insuffisant, l'étudiant-e peut bénéficier d'une session de remédiation. La remédiation consiste en un travail complémentaire ou supplémentaire qui doit être accompli sous la direction des enseignant-e-s concerné-e-s dans un délai fixé au calendrier académique. Lorsque les résultats de la remédiation sont jugés suffisants par le ou la responsable du module et l'équipe pédagogique, les crédits sont alloués.</p> <p>Répétition : si les crédits attribués au module ne sont pas obtenus, le module doit être répété entièrement dès que possible, en principe le semestre suivant.</p>
Enseignant-e-s	Xavier Erni, Mitch Paone, Alban Thomas, Vincent Zaugg
Nom du/de la responsable du module	Lysianne Léchet Hirt
Descriptif validé le	06.10.2020
Par	Dimitri Broquard, responsable de la filière Communication visuelle de la HEAD – Genève

* Module dont l'échec après répétition peut entraîner l'exclusion définitive de la filière selon les articles 23, 24 et 25 du Règlement sur la formation de base (bachelor et master) en HES-SO, du 15 juillet 2014