

DESCRIPTIF DE MODULE

Année académique : 2021-2022

Domaine	Design
Filière	Bachelor Communication visuelle
Titre du module	Modules fondamentaux techniques 3
Type de module	Module commun aux options Espace/Media et Image/Récit
Code	23FTE
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	6 ECTS
Semestre	Semestre 3
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	Avoir validé les cours : <ul style="list-style-type: none"> • WEB Design – Intro (22FTE) pour le cours « WEB design » • Photographie – Intro (21FTE) pour le cours « Photographie »
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Cours à choix (L'étudiant-e-x doit choisir deux cours dans son domaine et/ou dans l'offre commune aux deux orientations) :</p> <p><u>Spécifique CV</u></p> <p>Création de caractères : développer une méthode de travail personnelle et cohérente afin de créer une police de caractères avec le logiciel <i>Glyphs</i>. Création d'un fichier de Police de type OpenType (.otf).</p> <p>Interaction et programmation : acquérir les bases de la programmation permettant de répondre aux enjeux du design graphique contemporain, tels que le design d'interaction ou l'identité visuelle générative (Unity, creative coding, etc.).</p> <p>Web design : savoir hiérarchiser des contenus à publier sur un site internet. Comprendre le fonctionnement d'un CMS simple et maîtriser sa mise en place. Savoir personnaliser graphiquement celui-ci en fonction d'une ligne graphique 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><u>Spécifique Illustration</u></p> <p>Animation : expérimenter les liens entre l'animation image par image et le mouvement réel à travers la pratique de diverses techniques d'animation, des exercices et un projet final.</p> <p>Gravure : acquérir les techniques de base de la linogravure, de la gravure sur bois, de la taille-douce (pointe-sèche, eau-forte) et de la lithographie.</p> <p>Narration interactive : approfondissement technique du domaine par des exercices qui permettent de concevoir un espace de narration interactive sans recours à la programmation.</p> <p><u>En commun CV/Illustration</u></p> <p>Mise en page, composition typographique : comprendre et mettre en œuvre les différentes étapes permettant la réalisation d'un objet éditorial (brochure, magazine, livre, etc.). Intégrer les spécificités de cette discipline, telles que les notions de hiérarchisation de contenus, la relation texte-image, la dramaturgie, etc.</p> <p>Images expérimentales : expérimenter de manière ludique des outils traditionnels et numériques de dessin et de création d'images, chercher de nouveaux langages visuels.</p> <p>Motion design : acquérir les connaissances techniques élémentaires permettant de maîtriser la conception graphique en mouvement (typographie, graphisme, image, vidéo et son).</p> <p>Photographie technique/atelier : élaborer de façon autonome un travail personnel libre ou thématique laissant une grande place à l'expérimentation. Trouver une cohérence entre le concept, sa réalisation et sa présentation exposée ou éditée.</p> <p>Images 3D : se former aux différents outils numériques de création d'images 3D.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p><u>Spécifique CV</u></p> <p>Création de caractères : cours sous forme d'atelier. Recherche pratique, par l'observation et l'expérimentation. Apprentissage du logiciel <i>Glyphs</i>. Un projet est mené sur l'ensemble du semestre.</p>

	<p>Interaction et programmation : le cours alterne les présentations, les démonstrations et les exercices en classe, ainsi que le travail individuel sur un projet.</p> <p>Web design : rappel des connaissances de base HTML/CSS. Démonstration et prise en main du <i>CMS Wordpress</i>, installation sur un serveur externe personnel. Personnalisation graphique sur la base d'un projet personnel fictif, d'un projet d'atelier ou réel.</p> <p>Spécifique Illustration</p> <p>Animation : présentation de trois techniques traditionnelles d'animation image par image : le dessin animé, l'animation à plat (papier découpé) et l'animation de volume. L'enseignement est théorique et pratique (exercices). Réalisation d'un projet individuel ou de groupe.</p> <p>Gravure : réalisation de gravures sur différents supports (linoléum, bois, cuivre, pierre) qui permettront l'apprentissage et la compréhension des moyens liés aux procédés d'impression traditionnels. Remarque : les étudiant-e-x qui ont validé le cours « Procédés d'impression 1 » (23FTE) ont la possibilité de développer durant un deuxième semestre, un projet personnel dans la technique de leur choix.</p> <p>Narration interactive : réalisation de prototypes en passant par la conception de mécanismes d'interaction (jeu, scénarii). Réalisation des interfaces graphiques et du contenu.</p> <p>En commun CV/Illustration</p> <p>Mise en page, composition typographique : le cours a lieu sous forme d'exercices pratiques (mandat réel ou personnel). Chaque étudiant-e-x développe son travail, de la conception à la réalisation.</p> <p>Images expérimentales : exercices, discussions individuelles et critiques.</p> <p>Motion design : l'enseignement se déroule sous forme d'exercices pratiques liés aux différents aspects du motion design. A travers l'apprentissage du logiciel <i>After Effect</i>, différentes techniques de réalisation sont abordées. Projection de génériques, jingles et making-off.</p> <p>Photographie : le cours propose une thématique et l'étudiant-e-x y répond par un ensemble de photographies ou d'objets (livrets, flyers, posters) dont le contenu est étroitement lié à ce médium.</p> <p>Images 3D : série d'exercices couvrant le champ des outils de création d'images numériques. Apprentissage du logiciel Cinéma 4D.</p>
<p>Modalités d'évaluation et validation</p>	<p>L'étudiant-e-x s'inscrit à deux unités de cours. Chaque unité de ce module a une forme spécifique d'évaluation, mais la validation est identique pour toutes les unités de cours proposées. Le module est acquis lorsque l'étudiant-e-x a obtenu la note de 4 au minimum aux deux unités de cours dans lesquelles iel s'est inscrit-e-x. Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc.</p> <p>Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale par la ou les professeur-e-x responsable-s 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>Spécifique CV</p> <p>Création de caractères : évaluation finale fondée sur la présentation de projets.</p> <p>Interaction et programmation : qualité de la participation et assiduité au cours du semestre. Qualité des rendus d'exercices et/ou de la présentation d'un projet de semestre.</p> <p>Web design : évaluation finale globale du projet réalisé par l'étudiant-e-x, portant sur la partie technique, graphique et ergonomique de celui-ci, sous forme de présentation.</p> <p>Spécifique Illustration</p> <p>Animation : évaluation finale fondée sur la qualité de la réflexion et des rendus du projet. Implication au sein du cours et régularité des présences.</p> <p>Gravure : évaluation continue et finale fondée sur des exercices et la constitution d'un dossier synthétique final.</p> <p>Narration interactive : qualité de la réflexion et des rendus. Implication au sein du cours et régularité des présences.</p> <p>En commun CV/Illustration</p> <p>Mise en page, composition typographique : évaluation fondée sur les critères énoncés lors de la présentation initiale. Cette évaluation prend en compte la présentation d'un ou de plusieurs projets finalisés, la réalisation d'un dossier de recherche et de références de travail ainsi que l'implication dans le cadre du cours.</p> <p>Images expérimentales : évaluation finale sur présentation de projet. La motivation de l'étudiant-e-x, la richesse et la diversité des expérimentations, la cohérence et la qualité du/des projets font l'objet de l'évaluation.</p> <p>Motion design : évaluation finale fondée sur une présentation de projet. La motivation, la richesse et la diversité des expérimentations, la cohérence, la qualité du/des projets et le niveau de maîtrise du logiciel After Effects font l'objet de l'évaluation.</p>

	<p>Photographie : évaluation continue portant sur la progression du travail.</p> <p>Images 3D : évaluation continue portant sur des exercices individuels.</p>
Modalités de remédiation et de répétition	<p>Remédiation : si le résultat de l'évaluation est légèrement insuffisant, l'étudiant-e-x 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-x-s concerné-e-x-s dans un délai fixé dans le calendrier académique. Lorsque les résultats de la remédiation sont jugés suffisants par lae ou les responsable-s 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.</p>
Enseignant-e-x-s	Marion Bareil, Xavier Erni, Stéphanie Gygax, Claudy Iannone, Laurent Kuhni, Raynald Métraux, Olivier Riechsteiner, Pierre Rossel, Sammy Stein, Vincent Zaugg
Responsable du module	Dimitri Broquard, responsable de la filière Communication visuelle de la HEAD – Genève
Descriptif validé le	13.01.2022
Par	Aurélie Elisa Gfeller, responsable de la coordination de l'enseignement 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 28 juillet 2021