

Année académique : 2023-2024

<b>Domaine</b>	Design
<b>Filière</b>	Bachelor Communication visuelle
<b>Titre du module</b>	<b>Fondamentaux techniques 3</b>
<b>Type de module</b>	Module commun aux orientations Communication visuelle et Illustration
<b>Code</b>	23FTE
<b>Type de formation</b>	Bachelor
<b>Crédits ECTS</b>	6 ECTS
<b>Semestre</b>	Semestre 3
<b>Lieu</b>	HEAD – Genève
<b>Prérequis</b>	Avoir validé les cours : <ul style="list-style-type: none"> <li>• WEB Design – Intro (22FTE) pour le cours « WEB design »</li> <li>• Photographie – Intro (21FTE) pour le cours « Photographie »</li> </ul>
<b>Langues principales</b>	Français
<b>Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<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><b>Spécifique CV</b></p> <p><b>Création de caractères</b> : 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><b>Applications interactives</b> : 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><b>Web design</b> : 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><b>Spécifique Illustration</b></p> <p><b>Animation</b> : 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><b>Gravure</b> : 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><b>Narration interactive</b> : approfondissement technique du domaine par des exercices qui permettent de concevoir un espace de narration interactive sans recours à la programmation.</p> <p><b>En commun CV/Illustration</b></p> <p><b>Images expérimentales</b> : expérimenter de manière ludique des outils traditionnels et numériques de dessin et de création d'images, chercher de nouveaux langages visuels.</p> <p><b>Motion design</b> : acquérir les connaissances techniques élémentaires permettant de maîtriser la conception graphique en mouvement (typographie, graphisme, image, vidéo et son).</p> <p><b>Photographie</b> : 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><b>Images 3D</b> : se former aux différents outils numériques de création d'images 3D.</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p><b>Spécifique CV</b></p> <p><b>Création de caractères</b> : 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><b>Applications interactives</b> : le cours alterne les présentations, les démonstrations et les exercices en classe, ainsi que le travail individuel sur un projet.</p> <p><b>Web design</b> : 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><b><u>Spécifique Illustration</u></b></p> <p><b>Animation</b> : 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><b>Gravure</b> : 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><b>Narration interactive</b> : réalisation de prototypes en passant par la conception de mécanismes d'interaction (jeu, scenarii). Réalisation des interfaces graphiques et du contenu.</p> <p><b><u>En commun CV/Illustration</u></b></p> <p><b>Images expérimentales</b> : exercices, discussions individuelles et critiques.</p> <p><b>Motion design</b> : 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><b>Photographie</b> : 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><b>Images 3D</b> : série d'exercices couvrant le champ des outils de création d'images numériques. Apprentissage du logiciel Cinéma 4D.</p>
<p><b>Modalités d'évaluation et validation</b></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 lae ou les professeur-e-x-s responsable-s du module et/ou de l'unité de cours. L'assiduité et la participation aux enseignements font partie des éléments évalués. Les absences non justifiées ne peuvent excéder 20% du temps d'enseignement.</p> <p>Chaque étudiant-e-x est tenu-e-x d'indiquer les différents applicatifs ou logiciels utilisés pour la réalisation de son travail ou projet. L'étudiant-e-x doit, s'il est sollicité par l'enseignant-e-x, préciser la nature du recours à ces applicatifs.</p> <p>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><b><u>Spécifique CV</u></b></p> <p><b>Création de caractères</b> : évaluation finale fondée sur la présentation de projets.</p> <p><b>Applications interactives</b> : qualité de la participation et assiduité. Qualité des rendus d'exercices et/ou de la présentation d'un projet de semestre.</p> <p><b>Web design</b> : 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><b><u>Spécifique Illustration</u></b></p> <p><b>Animation</b> : 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><b>Gravure</b> : évaluation continue et finale fondée sur des exercices et la constitution d'un dossier synthétique final.</p> <p><b>Narration interactive</b> : qualité de la réflexion et des rendus. Implication au sein du cours et régularité des présences.</p> <p><b><u>En commun CV/Illustration</u></b></p> <p><b>Images expérimentales</b> : 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><b>Motion design</b> : 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><b>Photographie</b> : évaluation continue portant sur la progression du travail.</p> <p><b>Images 3D</b> : évaluation continue portant sur des exercices individuels.</p>
<p><b>Modalités de remédiation et de répétition</b></p>	<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</p>

	<p>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 à cause d'une évaluation insuffisante dans une des unités d'enseignement composant le module, seule l'unité d'enseignement concernée doit être répétée dès que possible. Si l'évaluation est insuffisante dans toutes les unités d'enseignement du module, la répétition concerne l'ensemble du module.</p>
<b>Enseignant-e-x-s</b>	Marion Bareil, Martin Maeder, Stéphanie Gygax, Claudy Iannone, Laurent Kuhni, Noémie Degen, Olivier Riechsteiner, Pierre Rossel, Vincent Zaugg
<b>Responsable du module</b>	Dimitri Broquard, responsable de la filière Communication visuelle de la HEAD – Genève
<b>Descriptif validé le</b>	30.06.2023
<b>Par</b>	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 le Règlement en vigueur sur la formation de base (bachelor et master) à la HES-SO.