

Domaine	Design
Filière	Bachelor Communication visuelle
Titre du module	Options professionnelles 1
Type de module	Module d'orientation – Module obligatoire *
Code	23OP (D.CV.334.23OP.F.15)
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	6 ECTS
Semestre	Semestre 3
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	<p>WEB Design : connaissances infographiques de base (Photoshop, Illustrator). Connaissances typographiques de base.</p> <p>Photographie : suivi du cours « Photographie 1 » ou connaissances de base de la photographie numérique.</p> <p>Programmation 2 : aucun</p>
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Formes typographiques : rechercher des formes/signes typographiques originaux. Expérimenter et se sensibiliser au développement d'une méthode de travail personnelle et cohérente.</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>Illustration : se familiariser aux pratiques de l'illustration en s'attachant à sa définition première : servir le texte à partir d'un conte, d'un récit, d'un roman, d'un polar, comprendre ses enjeux, faire un découpage narratif en produisant une suite d'images. Acquérir une capacité originale d'interprétation visuelle.</p> <p>Design graphique : se sensibiliser au sens et au processus de la conception graphique, à son contexte social et culturel. Savoir composer et mettre en forme un objet graphique à partir de recherches et d'expérimentations, développer un langage visuel personnel. Savoir analyser une production graphique.</p> <p>Photographie : 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>Motion Design : acquérir des connaissances techniques de base nécessaires à la maîtrise de la conception graphique en mouvement par addition de la typographie, du graphisme, de la vidéo et du son.</p> <p>Procédés d'impression : 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>Programmation 2 : acquérir les concepts de base de la programmation pour réaliser une application, un jeu ou une animation interactive en 2D ou 3D avec Unity, ceci dans le but principal de démystifier le code et d'acquérir de l'aisance dans la mise en œuvre de ces concepts. Si l'utilité s'en fait sentir, nous pourrions aussi apprendre à utiliser des outils qui permettent de travailler en groupe sur un projet (git).</p> <p>Production/postproduction : acquérir différentes techniques de production et postproduction en Haute Définition à destination de différents médias, Web, DVD, expositions et TV.</p> <p>WEB Design : comprendre et 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 ligne graphique existante ou personnelle.</p> <p>Design d'évènement : comprendre le sens et le processus de la conception d'un évènement en fonction de son contexte social et culturel. Etre capable d'analyser un message ou un évènement.</p> <p>Mise en pages : comprendre et mettre en œuvre les différentes étapes de la conception d'une brochure, d'un magazine, d'un livre ou de tout autre objet éditorial, et ce jusqu'à sa</p>

<p>Contenu et formes d'enseignement</p>	<p>réalisation.</p> <p>Formes typographiques : le cours est établi sur un fonctionnement d'atelier. Il encourage l'apprentissage par la recherche pratique, l'observation et l'expérimentation. Il intègre l'apprentissage du logiciel FontLab et son utilisation dans le processus de création. Un projet est mené sur l'ensemble du semestre.</p> <p>Animation : trois techniques standard d'animation image par image : le dessin animé ; l'animation à plat (papier découpé) et l'animation de volume. Approche graduelle et complète du mouvement image par image. L'enseignement est théorique et pratique (exercices). Réalisation d'un projet individuel ou de groupe.</p> <p>Illustration : sous forme d'atelier, le cours est centré sur le développement d'un projet, la discussion collective et l'auto-analyse.</p> <p>Design graphique : réalisations de propositions graphiques (affiches, images animées, dépliants) liées aux conceptions d'auteurs de design graphique.</p> <p>Photographie : le cours propose une thématique et l'étudiant-e répond par un ensemble de photographies ou d'objets (livrets, flyers, posters) dont le contenu est étroitement lié à ce médium.</p> <p>Motion Design : l'enseignement se déroulera sous forme d'exercices pratiques liés aux différents aspects du motion design. A travers l'apprentissage du logiciel After Effect, ces différentes techniques seront abordées. La projection de génériques, jingles et making-of viendra arborer les tendances actuelles du motion design.</p> <p>Procédés d'impression : réalisation de plusieurs types d'impression en relation avec des supports différents (linoléum, bois, cuivre, pierre). Remarque : les étudiant-e-s qui ont suivi le cours « Procédés d'impression 1 » ont la possibilité de développer, pendant un deuxième semestre, un projet personnel dans la technique de leur choix.</p> <p>Programmation 2 : le cours alterne les présentations, les démonstrations et les exercices en classe, ainsi que le travail individuel sur un projet.</p> <p>Production/postproduction : l'enseignement se déroulera sous forme d'exercices pratiques durant le semestre, les étudiant-e-s seront confronté-e-s aux aspects de production et postproduction HD.</p> <p>WEB Design : rappel des connaissances de base HTML/CSS. Démonstration et prise en main du CMS Wordpress, installation sur un serveur externe personnel. Personnalisation graphique, sur la base d'un projet personnel fictif, un projet d'atelier ou réel.</p> <p>Design d'évènement : le cours a lieu de manière alternée sous forme d'apports théoriques, d'exercices tant d'analyse que pratiques et d'apports de références. Travail de groupe et en individuel, présentation des projets, suivi personnalisé, commentaires, critiques individuelles et collectives.</p> <p>Mise en pages : le cours a lieu sous forme d'exercices pratiques (mandat réel ou personnel). Chaque étudiant-e développera son travail de la conception à la réalisation.</p>
<p>Modalités d'évaluation et validation</p>	<p>L'étudiant 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 quand l'étudiant-e a obtenu la note de 4 au minimum aux deux unités de cours dans lesquelles il-elle s'est inscrit-e. 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 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>Formes typographiques : évaluation finale sur présentation de projet.</p> <p>Animation : évaluation finale sur présentation de projet.</p> <p>Illustration : évaluation finale sur présentation de projet.</p> <p>Design graphique : évaluation finale selon des critères énoncés, présentation d'un ou de plusieurs projets, réalisation d'un dossier de recherches et de références, argumentation conceptuelle et théorique des choix graphiques et soutenance orale.</p> <p>Photographie : évaluation continue portant sur la progression du travail.</p> <p>Motion Design : évaluation finale sur présentation de projet.</p> <p>Procédés d'impression : évaluation continue et finale sur des exercices et constitution d'un dossier synthétique final.</p> <p>Programmation 2 : les connaissances des étudiants peuvent être évaluées selon leur présence, leur participation et assiduité en cours de semestre, leur rendu d'exercices, leur rendu et/ou présentation d'un projet de semestre</p> <p>Production/postproduction : réalisation d'un court métrage durant le semestre mettant en pratique les différentes techniques de travail exercées durant les cours.</p>

	<p>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>Design d'évènement : les étudiant-e-s sont évalué-e-s en fin de semestre selon des critères énoncés. Cette évaluation prendra en compte la présentation d'un ou de plusieurs projets, la réalisation d'un dossier de recherches et de références, l'argumentation conceptuelle et théorique des choix graphiques et leur soutenance orale.</p> <p>Mise en pages : les étudiant-e-s sont évalué-e-s en fin de semestre 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 leur implication dans le cadre du cours.</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.</p>
Enseignants	Martine Anderfuhren, Pierre-Alain Giesser, Stéphanie Gygax, Claudy Iannone, Denis Kormann, Laurent Kuhni, Anette Lenz, Raynald Métraux, Olivier Riechsteiner, Pierre Rossel, Vincent Zaugg, NN/Lysianne Léchet Hirt
Nom du responsable du module	Jérôme Baratelli
Descriptif validé le	30.06.2017
Par	Jérôme Baratelli, 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 des Directives-cadres relatives à la formation de base (bachelor et master) en HES-SO, du 6 mai 2011.