

|  |   |
|--|---|
| <b>Domaine</b>   | Design  |
| <b>Filière</b>   | Bachelor Communication visuelle   |
| <b>Titre du module</b>   | <b>Atelier 4 – Atelier pratique : option Espace /média</b>  |
| <b>Type de module</b>  | Module d'orientation – Module obligatoire *   |
| <b>Code</b>  | 24ATE   |
| <b>Type de formation</b>                                       | Bachelor  |
| <b>Crédits ECTS</b>  | 12 ECTS   |
| <b>Semestre</b>  | Semestre 4  |
| <b>Lieu</b>  | HEAD – Genève   |
| <b>Prérequis</b>   | Avoir validé les modules Atelier 1, Atelier 2 et Atelier 3  |
| <b>Langues principales</b>                                     | Français  |
| <b>Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage</b> | <p><b>Graphisme 7 – Design et éthique</b> : Apprendre à se positionner en tant que designer sur les enjeux contemporains liés à la création graphique, ainsi que sur les questions d'éthique et de société. Comprendre et exercer le design d'utilité publique par la mise en œuvre d'un projet pratique. Exercer des méthodologies de projet variées.</p> <p><b>Graphisme 8 – Design dans l'espace</b> : Comprendre les enjeux et les spécificités du design tridimensionnel et dans l'espace. Comprendre l'espace par la confrontation du signe à la dimension urbaine, passer de la 2D à la 3D. Comprendre les notions d'approche, de recul, de mouvement et de temporalité dans l'appréhension du design graphique dans l'espace public. A partir d'exemples réels, pouvoir accomplir la totalité d'un projet de signalétique ou de scénographie, en passant par <i>le programme</i> (réalité de terrain), la définition des différents supports et sa réalisation.</p> <p><b>Graphisme 9B – Design et programmation (éditorial)</b> : Utiliser la programmation, avec ses spécificités et ses enjeux, comme outil de conception et de création d'un objet éditorial ; prendre connaissance du vaste champ des productions éditoriales imprimées, mais aussi numériques, tant par l'analyse d'objet que par leur fabrication.</p> <p><b>Projets communs à Espace/média et à Image/Récit</b></p> <p><b>Graphisme 9A : Design et programmation (interaction)</b> : Introduction au design d'interaction : concevoir un jeu interactif avec des paramètres choisis au préalable ; savoir mettre en valeur l'environnement graphique et les thématiques de sa narration ; intégrer les bases nécessaires pour aborder la plupart des langages de programmation.</p> <p>Les connaissances des étudiants-e-s sont évaluées sur la base d'un ou de plusieurs projets</p> |
| <b>Contenu et formes d'enseignement</b>                        | <p><b>Graphisme 7 – Design et éthique</b> : 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><b>Graphisme 8 – Design dans l'espace</b> : Projet de groupe ponctué d'appui théoriques. Chaque groupe proposera un projet et son développement.</p> <p><b>Graphisme 9B – Design et programmation (éditorial)</b> : Conception, réalisation et confection d'un objet éditorial imprimé ; réflexions sur les complémentarités entre objets éditoriaux imprimés et numériques. Analyse des formes, contenus, ligne éditoriale et structures de différents objets éditoriaux. Le cours a lieu de manière alternée, sous forme d'apports théoriques, exercices d'analyse et pratiques, références graphiques, travail de groupe et en individuel, présentation des projets.</p> <p><b>Projets communs à Espace/média et à Image/Récit</b></p> <p><b>Graphisme 9A : Design et programmation (interaction)</b> : Réaliser des prototypes de jeux d'aventure en passant par la conception de mécanique de jeu et de scénarii. Réalisation des interfaces graphiques, des personnages et des décors. La programmation du jeu et l'intégration finale des éléments graphiques sont effectués pendant le cours de</p>  |

|  |  |
|--|--|
|  | Programmation, associé à ce cours de design d'interaction.   |
| <b>Modalités d'évaluation et validation</b>      | <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><b>Graphisme 7 – Design et éthique</b> : les étudiant·e·s sont évalué·e·s à la fin du module 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><b>Graphisme 8 – Design dans l'espace</b> : restitution d'un projet dont les critères d'évaluation sont transmis en début du module</p> <p><b>Graphisme 9B – Design et programmation (éditorial)</b> : des rendus intermédiaires et le rendu final de l'objet éditorial font l'objet d'une note et d'une critique selon des modalités explicitées durant le cours. L'objet éditorial est noté selon les critères suivants : pertinence du concept et de l'objet en fonction des intentions de l'étudiant·e, intérêt de la ligne éditoriale, originalité du concept et du design, structure et cohérence de l'ensemble, design (mise en forme, traitement graphique), respect des délais.</p> <p><b>Projets communs à Espace/média et à Image/Récit</b></p> <p><b>Graphisme 9A : Design et programmation (interaction)</b> : l'évaluation finale repose sur la valorisation du principe du jeu lui-même, la qualité du script, l'univers graphique proposé et la qualité, conceptuelle et formelle, de l'ensemble.</p> <p>Le module est acquis lorsque l'étudiant 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> |
| <b>Modalités de remédiation et de répétition</b> | <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>  |
| <b>Enseignant·e·s</b>                            | Martine Anderfuhren, Marion Bareil, Demian Conrad, Ruedi Baur, Stéphane Hernandez, Anette Lenz, Pierre Rossel, Alban Thomas  |
| <b>Nom du/de la responsable du module</b>        | Lysianne Léchet Hirt   |
| <b>Descriptif validé le</b>                      | 27.10.2020   |
| <b>Par</b>                                       | 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