

Année académique : 2020-2021

<b>Domaine</b>	Design
<b>Filière</b>	Bachelor Communication visuelle
<b>Titre du module</b>	<b>Atelier 4 – Atelier pratique : option Image/récit</b>
<b>Type de module</b>	Module d'orientation – Module obligatoire *
<b>Code</b>	24ATI
<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>Narration en images 4 – Partie 1</b> : Analyser une œuvre littéraire ou tout autre support textuel pour en produire une adaptation personnelle, une approche singulière. Appliquer la méthode de création acquise sur un contenu spécifique.</p> <p><b>Narration en images 4 – Partie 2</b> : Analyser une œuvre littéraire ou tout autre support textuel pour en produire une adaptation personnelle, une approche singulière. Appliquer la méthode de création acquise sur un contenu spécifique.</p> <p><b>Illustration 4 – Contextualisation</b> : Les étudiant.e.s comprennent les enjeux du design graphique et typographique et apprennent à contextualiser leurs images/illustrations dans des supports de communication tels que affiches, couvertures de disques ou de livres, etc.</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 ; avoir 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>Narration en images 4 – Partie 1</b> : Adaptation de textes littéraires ou non. Choix du point de vu. Appropriation du contenu existant. Adaptation à sa sensibilité et centre d'intérêt. Réécriture. Projets courts et longs. Suivi individuel et collectif. Présentation de références.</p> <p><b>Narration en images 4 – Partie 2</b> : Adaptation de textes littéraires ou non. Choix du point de vu. Appropriation du contenu existant. Adaptation à sa sensibilité et centre d'intérêt. Réécriture. Projets courts et longs. Suivi individuel et collectif. Présentation de références.</p> <p><b>Illustration 4 – Contextualisation</b> : Création de typographies manuscrites et illustratives ; réflexions exercices de mise en page alliant textes et images avec le logiciel InDesign</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 Programmation, associé à ce cours de design d'interaction.</p>
<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>Narration en images 4 – Partie 1</b> : Les étudiant.e.s sont évalué.e.s par l'équipe enseignante de l'atelier sur la qualité de réflexion, la qualité des rendus ainsi que sur leur implication au sein du cours et une présence régulière.</p> <p><b>Narration en images 4 – Partie 2</b> : Les étudiant.e.s sont évalué.e.s par l'équipe enseignante de l'atelier sur la qualité de réflexion, la qualité des rendus ainsi que sur leur implication au sein du cours et une présence régulière.</p> <p><b>Illustration 4 – Contextualisation</b> : Restitution d'un ou plusieurs projets dont les critères d'évaluation sont transmis en début du module</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>	Marion Bareil, Dimitri Broquard, Stéphane Hernandez, Clément Paurd, Thomas Perrodin, Helge Reumann, Pierre Rossel
<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