


<h1>— HEAD Genève</h1>	<p>Bachelor HES-SO en Design HEAD - Genève</p> <h2>DESCRIPTIF DE MODULE</h2> <p>Année académique : 2023-2024</p>	 <p>Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale Fachhochschule Westschweiz University of Applied Sciences and Arts Western Switzerland</p>
Domaine	Design	
Filière	Bachelor Communication visuelle	
Titre du module	Modules cours techniques 4	
Type de module	Module commun aux orientations Communication visuelle et Illustration	
Code	24FTE	
Type de formation	Bachelor	
Crédits ECTS	6 ECTS	
Semestre	Semestre 4	
Lieu	HEAD – Genève	
Prérequis	Avoir validé les cours : 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 techniques : l'étudiant-e-x doit choisir deux cours dans son domaine et/ou dans l'offre commune aux deux orientations.</p> <p>Spécifique CV</p> <p>Création de caractères : développer une méthode de travail personnelle et cohérente visant la création d'une police de caractères (avec le logiciel <i>Glyphs</i>). Réalisation d'un fichier de police de type OpenType (.otf).</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 spécifiques à cette discipline pour pouvoir collaborer avec les spécialistes de la branche.</p> <p>Spécifique Illu</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, d'exercices et d'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>En commun CV / Illu</p> <p>Mise en page : 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>VR/AR : acquérir les techniques élémentaires nécessaires à la création d'un environnement à 360 degrés (multimédia immersif). Créer et intégrer des séquences animées dans cet environnement et élaborer un espace audio spatialisé.</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>Images 3D : se former aux différents outils numériques de création d'images 3D.</p>	
Contenu et formes d'enseignement	<p>Spécifique CV</p> <p>Création de caractères : cours sous forme d'atelier. Recherche pratique, par l'observation et l'expérimentation. Apprentissage du logiciel <i>Glyphs</i> et de son utilisation dans le processus de création. 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 CMS <i>Wordpress</i>, installation sur un serveur externe personnel. Personnalisation graphique sur la base d'un projet personnel fictif, d'un projet d'atelier ou d'un projet réel.</p>	

	<p><u>Spécifique Illu</u></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 volumes. L'enseignement est théorique et pratique (exercices). Réalisation d'un projet individuel ou de groupe.</p> <p>Gravure : réalisations de gravures sur différents supports (linoléum, bois, cuivre, pierre) qui permettent l'apprentissage et la compréhension des moyens liés aux procédés d'impression traditionnels. Remarque : les étudiant-e-x-s qui ont validé le cours « Procédés d'impression 1 » (23FTE) ont la possibilité de développer pendant un deuxième semestre, un projet personnel dans la technique de leur choix.</p> <p>Narration interactive : réalisation de prototypes par la conception de mécaniques d'interaction (jeu, scenarii). Réalisation des interfaces graphiques et du contenu.</p> <p><u>En commun CV/Illu</u></p> <p>Mise en page : exercices pratiques (mandat réel ou personnel). Chaque étudiant-e-x développe son travail, de sa conception à sa réalisation.</p> <p>Images expérimentales : exercices, élaboration de projets individuels ou en groupes, discussions individuelles et critiques.</p> <p>VR/AR : exercices pratiques durant lesquels les étudiant-e-x-s sont confronté-e-x-s aux aspects de la production d'images VR et à la création de sons spatialisés.</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>Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale par lae ou les enseignant-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-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><u>Spécifique CV</u></p> <p>Création de caractères : l'évaluation finale porte sur la présentation des projets.</p> <p>Interaction et programmation : l'évaluation est fondée sur la qualité des rendus d'exercices, du rendu de projet et/ou de la présentation du projet.</p> <p>Web design : l'évaluation finale est fondée sur la présentation des parties techniques, graphiques et ergonomiques des projets.</p> <p><u>Spécifique Illu</u></p> <p>Animation : l'évaluation finale porte sur la présentation des projets et la qualité de la réflexion. L'évaluation est aussi fondée sur l'implication de l'étudiant-e-x au sein du cours et la régularité de ses présences.</p> <p>Gravure : l'évaluation continue et finale porte sur les exercices réalisés durant le cours ainsi que sur la réalisation d'un dossier synthétique final.</p> <p>Narration interactive : l'évaluation finale est établie sur la base de la présentation du projet, de la qualité de la réflexion et des différents rendus. L'évaluation est aussi fondée sur l'implication de l'étudiant-e-x au sein du cours et la régularité de ses présences.</p> <p><u>En commun CV/Illu</u></p> <p>Mise en page : l'évaluation prend appui sur les critères énoncés en début de cours. Elle se fonde notamment sur la présentation d'un ou de plusieurs projets finalisés, la réalisation d'un dossier de recherche et de références de travail. L'implication de l'étudiant-e-x au sein du cours et la régularité de ses présences font aussi l'objet de l'évaluation.</p> <p>Images expérimentales : l'évaluation finale porte sur la présentation du/des projets réalisés au sein du cours. La motivation, la richesse et la diversité des expérimentations, la cohérence et la qualité du/des projets font aussi l'objet d'une évaluation.</p> <p>VR/AR : l'évaluation prend appui sur les critères énoncés en début de cours. Elle prend notamment en compte la réalisation d'un dossier de recherches et de références, la réalisation et la présentation d'une séquence animée, la qualité de l'expérience visuelle et auditive.</p> <p>Photographie : l'évaluation est continue, elle porte sur la qualité de progression du travail.</p> <p>Images 3D : l'évaluation est continue, elle porte sur la qualité des exercices réalisés individuellement.</p> <p>Le module est acquis lorsque l'étudiant-e-x a obtenu la note de 4 minimum aux deux unités de cours auxquelles iel s'est inscrit-e-x. Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc.</p>
<p>Modalités de remédiation et de répétition</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-s dans un délai fixé au calendrier académique. Lorsque les résultats de la</p>

	remédiation sont jugés suffisants par la responsable du module et l'équipe pédagogique, les crédits sont alloués. 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.
Enseignant-e-x-s	Marion Bareil, Xavier Erni, Stéphanie Gygax, Claudy Iannone, Laurent Kuhni, Noémie Degen, Olivier Riechsteiner, Vincent Zaugg, Karl Nawrot
Responsable du module	Dimitri Broquard, responsable de la filière Communication visuelle de la HEAD – Genève
Descriptif validé le	30.06.2023
Par	Aurélien 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.