

Année académique : 2017-18

| | |
|--|---|
| Domaine | Design |
| Filière | Bachelor Communication visuelle |
| Titre du module | Projet 4 Option : Design graphique – Espace /média |
| Type de module | Module d'orientation – Module obligatoire * |
| Code | 24PRE (D.CV.334.24PRE.F.15) |
| Type de formation | Bachelor |
| Crédits ECTS | 15 ECTS |
| Semestre | Semestre 4 |
| Lieu | HEAD – Genève |
| Prérequis | Avoir validé les modules Projets 1, 2 et 3. |
| Langues principales | Français |
| Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage | <p>Graphisme éditorial : se former à la conception d'un objet édité (périodique) et prendre connaissance du vaste champ des productions éditoriales tant par l'analyse d'objet que par leur fabrication.</p> <p>Graphisme d'utilité publique : être à même de conduire une réalisation conséquente basée sur la demande d'une institution publique ou privée. Savoir écrire, développer et réaliser un projet libre en relation avec le thème. Développer son sens critique, trouver des solutions intelligentes, en confrontant l'image réalisée à l'espace réel, à l'espace urbain et social.</p> <p>Game design : apprentissage du Game design par des exercices qui permettent de concevoir un jeu propre aux paramètres choisis. Savoir mettre en valeur l'environnement graphique et les thématiques de sa narration.</p> <p>Options</p> <p>Programmation et interactivité : intégrer les bases nécessaires pour aborder la plupart des langages de programmation.</p> <p>La lettre dans l'espace urbain : comprendre et intégrer l'articulation contexte et expression graphique. Comprendre l'espace par la confrontation de la lettre 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 texte dans l'espace public.</p> <p>Animation : former les étudiant-e-s à l'animation image par image, l'analyse du mouvement et sa retranscription dans différentes techniques.</p> <p>Dessin de presse : aborder la question du dessin d'actualité afin de permettre à l'étudiant-e de se faire une idée de ce type de travail, d'en évaluer la richesse et de développer un regard critique à travers l'analyse des types de représentation dans ce domaine.</p> |
| Contenu et formes d'enseignement | <p>Graphisme éditorial : conception, réalisation et confection d'un périodique papier, magazine, hebdomadaire, quotidien, mensuel, etc. Analyse formes, contenus, ligne éditoriale et structures de périodiques variés. 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>Graphisme d'utilité publique : le cours est organisé sous forme de tutorats pour un suivi individuel du travail, puis de moments de mise en commun à différentes étapes du travail, lesquelles trouvent la forme de présentations collectives et de débats d'idées sur les projets de chacun-e. Deux à trois présentations collectives des projets seront agendées en cours de semestre. Dans un premier temps, le cours cherchera toutes les voies possibles au traitement du sujet, soit par l'image en mouvement sans restriction de genre (film, animation, installation vidéo, interactivité, etc.), soit par une campagne de communication classique (affiches, flyers, journaux, fanzines).</p> <p>Game design : le cours se déroule sous forme d'entretiens liés aux choix des jeux qu'ils auront préalablement déterminés. Un rapport critique du contenu et de la forme permettra une amélioration de l'objet demandé.</p> <p>Options</p> <p>Programmation et interactivité : le cours alterne les présentations, les démonstrations et les exercices en classe. Les notions de variable, test, boucles, fonctions et classes sont étudiées et mises en application dans des exemples et exercices qui privilégient les</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>possibilités d'interactivité avec l'utilisateur. Des exercices sont également à faire en dehors des cours et un projet individuel de semestre pourra être réalisé.</p> <p>La lettre dans l'espace urbain : chaque séance comprend de courtes présentations théoriques pour appuyer la recherche et répondra aux questionnements des étudiant-e-s. Echanges et retours individuels en alternance avec une confrontation collective. Deux à trois présentations collectives plus formalisées des projets seront agendées en cours de semestre.</p> <p>Animation : le cours sera dédié à la réalisation d'un court projet animé, narratif ou non, dans lequel les étudiant-e-s pourront mettre en pratique des notions plus théoriques sur l'animation au travers de la technique de leur choix. Des extraits de films d'animation émailleront les cours d'exemples concrets qui seront analysés du point de vue du mouvement et de la technique utilisée.</p> <p>Dessin de presse : le cours a lieu sous forme magistrale et sous forme de réalisations concrètes de dessins à partir de thèmes imposés et d'une diversité éditoriale.</p> |
| <p>Modalités d'évaluation et validation</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>Graphisme éditorial : des rendus intermédiaires et le rendu de l'objet éditorial à la fin du semestre font l'objet d'une mise de note et d'une critique selon des modalités explicitées au cours. L'objet éditorial est noté à partir des critères suivants: intelligence du concept - pertinence de l'objet en fonction des intentions de l'étudiant-e - intérêt de la ligne éditoriale - originalité du design - structure et cohérence de l'ensemble – design (mise en forme, traitement graphique) - respect des délais.</p> <p>Graphisme d'utilité publique : l'évaluation se fait en deux temps : à mi-semestre sur le dossier et la présentation du projet développé; en fin de semestre sur le rendu et la présentation du travail réalisé. L'évaluation comporte deux volets :</p> <ol style="list-style-type: none"> a) présentation du projet, b) réalisation d'un dossier comportant l'ensemble des esquisses, des essais et des photographies du projet final. <p>Game design : une évaluation divisée en quatre parties sera proposée en fin de semestre. La première consistera en la valorisation du principe de jeu en lui-même, la deuxième évaluera la qualité du script de ce jeu, la troisième concernera l'univers graphique proposé et la quatrième la qualité de l'ensemble.</p> <p>Options</p> <p>Programmation et interactivité : les connaissances des étudiant-e-s sont évaluées sur la base d'une ou plusieurs évaluations écrites en cours de semestre, portant sur la compréhension et la capacité de mettre en oeuvre les notions abordées. Le projet de semestre est évalué selon des critères annoncés.</p> <p>La lettre dans l'espace urbain : l'étudiant-e doit assister aux présentations théoriques; il-elle devra, tous les quinze jours, faire état de l'avancée de son projet. L'évaluation en fin de semestre comporte deux volets :</p> <ol style="list-style-type: none"> a) réalisation in situ du projet, b) réalisation d'un dossier comportant l'ensemble des recherches formelles, des photographies du projet final, c) soutenance orale (dix minutes). <p>Animation : l'évaluation se fera sur la globalité du projet, de l'idée à sa mise en pratique en passant par les étapes intermédiaires, ainsi que sur l'acquisition de principes de base en animation.</p> <p>Dessin de presse : l'évaluation se fera en fonction des dessins demandés et réalisés, ainsi que de la présence effective aux discussions.</p> <p>Le module est acquis lorsque l'étudiant-e 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> |
| <p>Modalités de remédiation et de répétition</p> | <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> |
| <p>Enseignants</p> | <p>Martine Anderfuhren, Marion Bareil, Demian Conrad, Stéphane Hernandez, Anette Lenz, Olivier Riechsteiner, Pierre Rossel, Alban Thomas, Rob Van Leijsen, Pierre Wazem, NN/Lysianne Lécho Hirt</p> |
| <p>Nom du responsable du module</p> | <p>Jérôme Baratelli</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| 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.