

DESCRIPTIF DE MODULE

Année académique : 2020-2021

Domaine	Design
Filière	Bachelor Communication visuelle
Titre du module	Fondamentaux techniques 5
Type de module	Module d'orientation – Module obligatoire *
Code	25FTE
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	6 ECTS
Semestre	Semestre 5
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	WEB Design : connaissances infographiques de base (Photoshop, Illustrator). Connaissances typographiques de base. Photographie : suivi du cours « Photographie 1 » ou connaissances de base de la photographie numérique
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Images 3D et outils numériques de dessin : Se former aux différents outils numériques de création d'images 3D.</p> <p>Création de caractères : Rechercher des formes/signes typographiques originaux. Expérimenter et se sensibiliser au développement d'une méthode de travail personnelle et cohérente pour la création d'une police de caractères.</p> <p>Design graphique : Se sensibiliser aux enjeux et aux méthodes 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>WEB design : 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. Comprendre et connaître la terminologie et le langage spécifique à cette discipline pour pouvoir collaborer avec les spécialistes de la branche.</p> <p>Animation : Expérimenter les possibilités narratives et expressives qu'offre les techniques d'animation traditionnelles et numériques.</p> <p>Design éditorial : Comprendre et mettre en œuvre les différentes étapes de la conception à la réalisation d'une brochure, d'un magazine, d'un livre ou de tout autre objet éditorial. Compréhension des spécificités de cette discipline, telles que les notions de hiérarchisation de contenus, de la relation texte-image, de dramaturgie, etc.</p> <p>Interaction et programmation : Acquérir les bases de la programmation pour répondre aux enjeux du design graphique contemporain, tels que par exemple le design d'interaction ou encore l'identité visuelle générative (Unity, creative coding, etc.).</p> <p>Design et éthique : 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. Créer un objet graphique en lien avec le positionnement.</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>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>
Contenu et formes d'enseignement	<p>Images 3D et outils numériques de dessin : Série d'exercices couvrant le champ des outils de création d'images numériques.</p> <p>Création de caractères : 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 <i>Glyphs</i> et son utilisation dans le processus de création. Un projet est mené sur l'ensemble du semestre.</p> <p>Design graphique : À partir d'exemples (réalisations, publications, conférences, festivals), d'apports théoriques et de débats, développer une série de projets graphiques qui</p>

	<p>permettront de mettre en avant une réflexion et un regard critique posé sur l'univers du design graphique contemporain.</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, d'un projet d'atelier ou réel.</p> <p>Animation : Les étudiant.e.s choisissent le sujet et la technique qu'ils ou elles souhaitent aborder. L'enseignant les accompagne dans leur recherche et voit comment faire évoluer leur projet à travers un échange.</p> <p>Design éditorial : 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>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>Design d'éthique : 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>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>Procédés d'impression : Réalisations de gravures sur différents supports (linoléum, bois, cuivre, pierre) qui permettront l'apprentissage et la compréhension des moyens liés aux procédés d'impression traditionnels. 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>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>Images 3D et outils numériques de dessin : Évaluation continue portant sur des exercices individuels.</p> <p>Création de caractères : 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>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>Animation : Évaluation finale sur présentation de projet. Prise en compte de la présence de de l'assiduité de l'étudiant.e.</p> <p>Design éditorial : Évaluation 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> <p>Interaction et programmation : Les étudiant-e-s sont évalué-e-s selon leur participation et assiduité en cours de semestre, leur rendu d'exercices, leur rendu et/ou présentation d'un projet de semestre.</p> <p>Design d'éthique : 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>Photographie : Évaluation continue portant sur la progression du travail.</p> <p>Procédés d'impression : Évaluation continue et finale sur exercices et constitution d'un dossier synthétique final.</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>

	Répétition : si les crédits attribués au module ne sont pas obtenus, le module doit être répété entièrement dès que possible.
Enseignant·e·s	Martine Anderfuhren, Xavier Erni, Stéphanie Gygax, Claudy Iannone, Laurent Kuhni, Anette Lenz, Raynald Métraux, Olivier Riechsteiner, Pierre Rossel, Vincent Zaugg
Nom du/de la responsable du module	Lysianne Léchet Hirt
Descriptif validé le	27.10.2020
Par	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