

Domaine	Design
Filière	Bachelor Communication visuelle
Titre du module	Fondamentaux techniques 6
Type de module	Module d'orientation – Module obligatoire *
Code	26FTE
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	6 ECTS
Semestre	Semestre 6
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	<p>WEB Design : Connaissances infographiques de base (Photoshop, Illustrator). Connaissances typographiques de base.</p> <p>Design graphique : Connaissance des spécificités du design graphique.</p> <p>Photographie : Cours photo de première année ou connaissances de base de la photographie numérique.</p>
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<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>Motion design : Acquérir les connaissances techniques de base nécessaires à la maîtrise de la conception graphique en mouvement (typographie, graphisme, image, vidéo et son).</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>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>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>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>Mapping : Maîtriser le logiciel Modul8 et préparer des contenus visuels pour le mixage vidéo en temps réel.</p> <p>Réalité virtuelle : Acquérir les techniques de base nécessaire à la création d'un environnement à 360 degrés (multimédia immersif). Création et intégration de séquences animées dans cet environnement ainsi que l'élaboration d'un espace audio spatialisé.</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>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>Motion design : L'enseignement se déroule sous forme d'exercices pratiques liés aux différents aspects du motion design. A travers l'apprentissage du logiciel After Effect, différentes techniques de réalisation sont abordées. La projection de génériques, jingles et making-of viennent arborer les tendances actuelles du motion design.</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>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>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>Animation : Trois techniques traditionnelles d'animation image par image : le dessin animé, l'animation à plat (papier découpé) et l'animation de volume. Approche progressive et complète du mouvement image par image. L'enseignement est théorique et pratique (exercices). Réalisation d'un projet individuel ou de groupe.</p> <p>Mapping : Présentation de Modul8 et de son fonctionnement avec des exercices pratiques. Initiations au mapping vidéo (projection sur une maquette tridimensionnelle). Conception d'un mixage vidéo sonore de 3 à 5 minutes et exécution en direct.</p> <p>Réalité virtuelle : Exercices pratiques durant lesquels les étudiant-e-s seront confronté-e-s aux aspects de la production d'images VR et à la création de sons spatialisés.</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-e 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>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>Motion design : 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>Photographie : Évaluation continue portant sur la progression du travail.</p> <p>Création de caractères : Évaluation finale sur présentation de projet.</p> <p>Animation : Évaluation finale sur présentation de projet.</p> <p>Mapping : Réalisation finale sous forme de présentation, sur la base d'une musique à choix, de la conception d'un support de projection (maquette tridimensionnelle) et d'un mix vidéo temps réel de 3 à 5 minutes. L'évaluation porte sur la qualité des images, la qualité du mix vidéo, le rapport son et images, la qualité du support de projection (maquette tridimensionnelle), la connaissance du logiciel Modul8.</p> <p>Réalité virtuelle : Évaluation en fin de semestre, selon des critères énoncés en début de cours. Elle prendra 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>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, Camille Dedieu, 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