



HEAD – Genève
Programme
de formation
continue 23–24

Modélisation d'expositions en 3D p.4

Intelligence artificielle p.5

Web3 basics p.6

Creative coding p.7

Création de podcast documentaire p.8

Game design p.9

Web to Print p.10

Écrire et publier p.11

Portrait de Lada Umstätter, directrice de la HEAD – Genève
© HEAD – Genève, Guillaume Collignon



Lada Umstätter, Directrice

Avec ses formations Bachelor et Master en Arts visuels, Cinéma, Architecture d'intérieur, Communication visuelle, Illustration, Design d'interaction, Design mode, Design bijou, montre et accessoires, la HEAD – Genève s'est imposée comme l'une des meilleures écoles d'art et de design en Europe. Son campus urbain international au cœur de Genève encourage les échanges transversaux et les collaborations avec le monde économique et les scènes artistiques. L'école accueille près de 800 étudiant-e-s de 40 nationalités différentes.

Nous avons choisi d'ouvrir cette nouvelle opportunité de formation continue à un public plus large que celui des professionnel-le-s du monde de l'art et du design, ceci afin de faire bénéficier toute la population genevoise du foisonnement créatif et pédagogique qu'offre notre école. Il y a aujourd'hui un vrai besoin de la part de la population de mieux évoluer au quotidien avec ce qu'on appelle la transition numérique. Nous sommes un pôle d'excellence artistique et d'innovation qui s'inscrit dans une ville à l'histoire et à la renommée internationales. Dans cet esprit, il nous paraît essentiel d'y partager nos savoir-faire et compétences.

Modélisation d'expositions en 3D

Les institutions artistiques et culturelles, grandes ou petites, ont de plus en plus recours aux modélisations numériques des espaces pour travailler et formaliser leurs projets d'exposition. Le logiciel SketchUp est l'outil le plus couramment utilisé dans ce contexte et cette formation permet d'apprendre à l'utiliser de manière autonome. Un outil à la fois au service de la création, de la production, de la communication, et de la médiation. Ce programme permet tout d'abord d'explorer et d'expérimenter virtuellement de nombreuses configurations d'accrochage. Essayer, comparer, oser, avant de décider.

À qui s'adresse cette formation?

Cette formation s'adresse en priorité à des personnes concernées ou intéressées par la conception et la mise en place d'expositions (artistes, curateur·rice·s, scénographes, régisseur·se·s, monteur·se·s, responsables d'institutions, conservateur·rice·s, commissaires d'exposition, etc.).

Prérequis

Disposer de compétences de base dans la prise en main de programmes informatiques de traitement d'images.

Programme

Cette formation enseigne la modélisation 3D d'un espace d'exposition, l'intégration d'œuvres, la simulation d'un accrochage et la création de plans cotés et techniques pour les monteurs. Vous apprendrez à générer des vues 3D, à simplifier le plan initial pour une feuille de salle, et à réaliser un visuel sur Photoshop. Les enjeux sont abordés par l'expérience d'un curateur qui utilise SketchUp.

Compétences visées

- Être en mesure d'utiliser le programme SketchUp de façon autonome
- Être capable de traduire une idée dans un plan 3D
- Savoir modéliser / représenter des œuvres en 3D
- Disposer d'une aptitude renforcée à penser les espaces de l'intérieur / projeter une expérience du public
- Comprendre la plus-value et les limites de ces modes de représentation

Intervenants

Valentin DUBOIS, architecte d'intérieur formé à la HEAD – Genève et à la Design Academy Eindhoven
Paul BERNARD, diplômé de l'École des hautes études en sciences sociales et directeur de Pasquart à Bienne depuis 2022

Dates

Du 10 au 14 juillet 2023
Un rendez-vous individuel le 19 juillet 2023
Délai de rendu pour le travail personnel le 24 juillet 2023

Horaires

Lundi à vendredi de 9h à 18h

Prix

CHF 1'200.–
Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–

Format

Présentiel sur le Campus de la HEAD, Bâtiment D

Plus d'infos sur
<https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/modelisation-dexpositions-en-3d-0>

4

Intelligence artificielle

À travers une simple invocation textuelle (« prompt »), les machines dites « intelligentes » peuvent désormais générer des images : portraits, paysages, objets, architectures, typographies, illustrations. Elles peuvent imiter différents styles avec nuances, subtilité et audace. Ces nouveaux outils sont très puissants et exigent une réflexion sur leurs usages. La perte de complexité de notre imaginaire, la normalisation culturelle et une meilleure anticipation des goûts de la population sont parmi les enjeux qui accompagnent cette nouvelle technologie. Il est important de réfléchir aux usages de ces nouveaux outils et de les gérer de manière éclairée.

À qui s'adresse cette formation?

Cette formation s'adresse en priorité à des personnes familières avec les champs de l'art et/ou du design et qui souhaitent renforcer leur insertion professionnelle dans des domaines en lien avec les technologies émergentes.

Prérequis

Maîtrise de base du fonctionnement d'un ordinateur (traitement de texte, gestion de fichiers, etc.)

Programme

Cette formation commence par une introduction à l'histoire du machine learning et son utilisation artistique. Suite du programme : génération d'images avec Midjourney, création de projets avec Google Colab et/ou Discord, réentraînement de générateur d'images, générateurs de texte (GPT-2, GPT-3, Chat GPT, Copy.ai), co-écriture de scénarios et suivi de projets. Vous terminerez avec la préparation du rendu et co-écriture d'un texte de catalogue avec Chat GPT.

Compétences visées

- Comprendre les enjeux du machine learning dans le processus de création
- Avoir une compréhension des différents modèles de deep learning : Disco Diffusion, Midjourney, GPT, etc.
- Avoir une connaissance des plateformes clefs d'entraînement des modèles comme Google Colab, Copy.AI, HuggingFace ou Discord
- Être en mesure d'intégrer les générateurs d'images et de textes dans le processus d'idéation d'un projet
- Être capable de mener un travail curatorial autour de ces processus

Plus d'infos sur
<https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/intelligence-artificielle>

5

Intervenants

Étienne MINEUR, diplômé de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, fondateur de Volumique
Douglas Edric STANLEY, artiste, designer, curateur, développeur et théoricien, co-fondateur d'ENIAROF

Dates

Du 30 août au 2 septembre 2023
Délai de rendu pour le travail personnel le 18 septembre 2023

Horaires

de 9h à 17h30

Prix

CHF 1'200.–
Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–

Format

Présentiel sur le Campus de la HEAD, Bâtiment H

La blockchain est souvent réduite à des enjeux de spéculation ou de pollution. Pourtant, à y regarder de plus près, l'écosystème du Web3 basics – qui comprend tout à la fois un système monétaire (Bitcoin), un système économique (DeFI), un système de propriété (NFT), un système de gouvernance (DAO) et un système d'identité (DID) – propose de nouveaux modèles économiques et chaînes de valeurs permettant d'entrevoir des rapports à la création potentiellement moins centralisés et plus redistributifs.

À qui s'adresse cette formation?

Cette formation s'adresse en priorité à des personnes familières des champs de l'art et/ou du design qui souhaitent s'approprier une nouvelle manière de développer et de gérer des écosystèmes et des chaînes de valeurs dans le domaine de la création, cela afin d'intégrer des équipes plus larges et des projets plus complexes. Aucun prérequis n'est demandé. Centrée sur les métiers de la création, cette formation est complémentaire au CAS «Blockchain et Finance» proposé par la Haute école de gestion de Genève et dans lequel interviennent les deux enseignants de la HEAD – Genève.

Prérequis

Aucun

Programme

Après une introduction aux enjeux des technologies blockchain et à leurs implications pour l'art et le design, vous serez invité·e à conceptualiser un service ou un produit en lien avec vos propres pratiques dans le cadre d'ateliers pratiques (techniques et créatifs).

Compétences visées

- Comprendre les grands principes du Web3
- Comprendre les bases du fonctionnement de Bitcoin et de Ethereum
- Être en mesure d'appréhender le potentiel des technologies blockchain émergentes et des modèles économiques qui en découlent
- Être capable de situer ses pratiques de création dans cet environnement
- Être en mesure de formaliser la conception d'un service ou d'un produit Web3

Web3 basics: technologies blockchain et nouvelles économies de la création

Plus d'infos sur <https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/web3-basics-technologies-blockchain-et-nouvelles-economies-creation>

Intervenants

Guillaume HELLEU, architecte, Web3 strategist et chercheur associé à la HEAD – Genève
Anthony MASURE, professeur associé et responsable de la recherche à la HEAD – Genève
Tous deux sont cofondateurs du studio de création Hint3rland, spécialiste des technologies blockchain

Dates

8 demi-journées entre le 22 septembre et le 14 octobre 2023

Horaires

Vendredi après-midi de 14h à 17h30 et samedi matin de 9h à 12h30

Prix

CHF 1'200.–
Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–

Format

Présentiel sur le Campus de la HEAD, Bâtiment H

Creative coding

Cette formation en creative coding offre une introduction aux techniques de base utilisées par des artistes et designers pour concevoir leurs propres outils informatiques. Vous explorerez l'art génératif, c'est-à-dire des images et des formes conçues à travers des instructions qui peuvent évoluer dans le temps et de manière interactive. À travers des exercices concrets et progressifs, vous découvrirez la logique et la syntaxe d'un programme et apprendrez comment générer des affiches, des images, des livres, des installations vidéo ou des sites web évolutifs.

À qui s'adresse cette formation?

Ouverte à tous, cette formation s'adresse en priorité à des personnes familières avec les champs de l'art et/ou du design et qui souhaitent renforcer leur insertion professionnelle dans des domaines en lien avec les technologies émergentes.

Prérequis

Maîtrise de base du fonctionnement d'un ordinateur (traitement de texte, gestion de fichiers, etc.)

Programme

Le programme comprend des conférences sur l'histoire de l'art génératif et la visualisation, ainsi que des discussions sur les controverses NFT. Vous apprendrez également à générer rapidement des formes, à utiliser l'environnement de création P5.js, à travailler avec des robots dessinateurs et à créer des machines de dessin. Vous aborderez également l'animation, les interactions de couleurs et la finition des projets, ainsi que l'exposition et la documentation de votre travail.

Compétences visées

- Disposer de connaissances sur l'approche du «creative coding»
- Connaître les œuvres clés de l'histoire de l'art et du design génératifs
- Maîtriser les bases de la programmation artistique à travers des outils et langages comme Processing
- Être en mesure de réaliser une forme générative à travers un tableau, une page Web, une affiche ou un livre

Plus d'infos sur <https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/creative-coding>

Intervenants

Douglas Edric STANLEY, artiste, designer, curateur, développeur, et théoricien, co-fondateur d'ENIAROF

Dates

8 demi-journées entre le 3 et le 25 novembre 2023

Horaires

Vendredi après-midi de 14h à 17h30 et samedi matin de 9h à 12h30

Prix

CHF 1'200.–
Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–

Format

Présentiel sur le Campus de la HEAD, Bâtiment H

Création de podcast documentaire

Véritable phénomène culturel, les podcasts en ligne proposent de plus en plus de contenus audio inédits, ouvrant ainsi un champ des possibles pour le récit et la conversation sonores. En écoutant un podcast, on entend des voix, des histoires, des paysages sonores qui racontent le monde et captivent notre attention. Ainsi, le podcast fait le pari de l'imaginaire et représente une nouvelle frontière du récit donnant naissance à une culture sonore. Cette formation vous permettra d'acquérir des connaissances techniques en enregistrement, montage et mixage ainsi qu'en écriture pour lancer votre propre podcast original.

À qui s'adresse cette formation?

La formation s'adresse à toute personne ayant un projet de podcast documentaire (thème, grandes lignes) qu'il ou elle souhaite développer.

Prérequis

Avoir un projet de podcast documentaire. Les inscriptions sont validées sur la base d'un texte d'environ 3'500 signes qui précise le type de projet envisagé.

Programme

Cet atelier de création de podcast couvre l'histoire du medium et l'écoute de podcasts, les bases techniques de l'enregistrement sonore, la définition de votre sujet, le choix du nom et du format d'émission, la conduite de recherches, l'écriture de contenu, la voix, le rythme, la musique, l'ambiance sonore et les techniques avancées d'enregistrement pour améliorer la qualité. Vous apprendrez également l'enregistrement et le montage audio pour créer votre premier épisode, ainsi que la création de la couverture et les conseils de diffusion.

Compétences visées

- Développer des connaissances sur l'histoire et l'actualité du podcast et de la radio
- Être en mesure de conceptualiser un podcast (écriture, récit)
- Développer des connaissances en technique de l'enregistrement son et du design sonore
- Disposer de compétences de niveau intermédiaire dans l'enregistrement de voix et de sons
- Disposer de compétences de base dans la réalisation d'un montage son et dans les techniques de mixage

Intervenant-e-s	Delphine JEANNERET, curatrice de films, maître d'enseignement et responsable adjointe du Département Cinéma de la HEAD – Genève Vuk VUKMANOVIC, chargé de cours et coordinateur de la nouvelle option son du Bachelor cinéma à la HEAD – Genève et re-recording mixer / sound designer aux Studios Masé Clara ALLOING, artiste sonore et opératrice du son
Dates	4 journées entre le 2 décembre 2023 et le 13 janvier 2024
Horaires	Samedi de 9h à 17h30
Prix	CHF 1'200.– Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–
Format	Présentiel, Bâtiment Encyclopédie, Rue de l'Encyclopédie 5, 1201 Genève

Plus d'infos sur <https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/creation-podcast-documentaire>

8

Game design

Utilisés pour explorer des idées complexes et aborder des sujets controversés de manière ludique, les jeux font l'objet d'une attention croissante des écoles, entreprises, associations et militants, qui s'en saisissent pour collaborer et vulgariser leurs idées. Dans cette formation, vous concevrez votre propre concept de jeu en passant par des séances de prototypage rapide et de play tests, créez des documents de game design, des illustrations et des maquettes interactives, puis ferez une présentation synthétique pour « pitcher » votre concept.

À qui s'adresse cette formation?

Cette formation s'adresse en priorité à des personnes familières avec les champs de l'art et/ou du design et qui souhaitent renforcer leur insertion professionnelle dans des domaines en lien avec les technologies émergentes.

Prérequis

Maîtrise de base du fonctionnement d'un ordinateur. Souhaité: quelques connaissances de base de certains logiciels de présentation (PowerPoint, Keynote), traitement d'image (Photoshop, Affinity Photo, Krita), mise en page (InDesign, Affinity Publisher), illustration (Illustrator, Affinity Design) et/ou prototypage (Figma, InVision, XD).

Programme

Cette formation est axée sur l'élaboration d'un concept de jeu. Après des séances d'analyse, d'écriture, de prototypage rapide et de « play tests », vous produirez des documents de game design, nécessaires à la fédération des différentes parties prenantes autour du concept central d'un jeu. Des illustrations et maquettes interactives seront réalisées et permettront de saisir le concept au cœur de votre proposition de jeu, son esthétique et la manière d'y jouer. Une présentation synthétique sera également produite pour « pitcher » le concept du jeu.

Compétences visées

- Être en mesure d'analyser des notions fondamentales propres aux jeux vidéo telles que les mécaniques de jeu, la boucle de jeu, la courbe de difficulté et le design d'interaction
- Avoir une connaissance de base des outils d'expérimentation, de prototypage rapide et d'écriture des jeux
- Disposer de compétences dans l'art du pitch, en particulier la définition du concept de jeu, du « gameplay » et des mécaniques de jeu et l'identification du public cible
- Être capable de rédiger des documents de game design à destination de futur-e-s collaborateur-ice-s, ainsi qu'une présentation synthétique à destination de futur-e-s investisseur-euse-s

Plus d'infos sur <https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/game-design>

Intervenant-e-s	Marion BAREIL, co-fondatrice du studio de jeux Tourmaline et co-directrice du projet « Democrapcy » en collaboration avec la HEAD – Genève Douglas Edric STANLEY, artiste, designer, curateur, développeur, et théoricien, co-fondateur d'ENIAROF
Dates	8 demi-journées entre le 12 janvier et le 10 février 2024
Horaires	Vendredi de 14h à 17h30 et samedi de 9h à 12h30
Prix	CHF 1'200.– Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–
Format	Présentiel sur le Campus de la HEAD, Bâtiment H

9

Web to Print

Les designers graphiques ont vu leur rôle et leur place redéfinis par plusieurs changements technologiques, notamment l'émergence de l'UX Design, des logiciels de PAO et des médias sociaux. L'hégémonie de l'éditeur Adobe soulève des enjeux éthiques, tandis que l'émergence du Web to Print depuis les années 2010 offre de nouvelles possibilités à travers la conception de documents imprimables directement depuis un navigateur Web en utilisant les standards des langages HTML et CSS. Cette approche de conception basée sur le code et les flux est émancipée des logiques propriétaires et permet de penser ensemble plusieurs supports de lecture. Ce sont ces nouvelles approches que cette formation propose d'explorer.

À qui s'adresse cette formation?

Cette formation s'adresse en priorité à des personnes exerçant déjà une activité professionnelle dans les secteurs de l'édition et/ou du design graphique, et qui souhaitent renforcer leur insertion professionnelle dans des domaines en lien avec les technologies émergentes.

Prérequis

Aucun

Programme

La formation explore les technologies de publication assistée par ordinateur en commençant par une présentation de l'histoire de la PAO, suivie d'un panorama des technologies Web to Print. Elle aborde également les bases de HTML et CSS, avant de passer à des ateliers pratiques axés sur la mise en page et la mise en forme de documents simples. Vous étudierez également les principes de la lecture à l'écran, l'adaptation aux différentes résolutions d'écran et la création d'une feuille de style pour l'impression. Vous prendrez ensuite en main Paged.js, pour l'adaptation d'un document, l'exploration de ses fonctionnalités et la production d'un document finalisé et imprimable.

Compétences visées

- Connaître l'histoire de la publication assistée par ordinateur (PAO) et comprendre les limites des logiciels traditionnels
- Être en mesure d'appréhender les enjeux de la lecture à l'écran
- Maîtriser les bases des langage Web HTML et CSS
- Comprendre les différences entre style d'impression natif (CSS Print) et utilisation d'un polyfill (Paged.js) pour en étendre les possibilités
- Être capable de concevoir un document imprimable depuis un navigateur Web
- Être en mesure d'appréhender les potentiels et limites du Web to Print

Intervenants

Anthony MASURE, professeur associé et responsable de la recherche à la HEAD – Genève
Julien TAQUET, designer graphique, développeur Web, expert en production de livres basés sur les technologies du Web et membre clé de la communauté Paged.js

Dates

8 demi-journées entre le 1er et le 23 mars 2024

Horaires

Vendredi de 14h à 17h30 et samedi de 9h à 12h30

Prix

CHF 1'200.–
Alumni HEAD – Genève : CHF 900.–
Format
Présentiel sur le Campus de la HEAD, Bâtiment H

Écrire et publier : penser le texte au-delà du format livre

Bien souvent, le plaisir d'écrire s'associe à l'espoir de publier un livre. Cette étape serait celle de la validation ultime, sans laquelle toute création perdrait sa légitimité. Il existe pourtant de nombreuses autres manières de transmettre ce que l'on écrit et de trouver son public : podcasts, livres d'artistes en « autoédition », poésie sonore, conférences performances, romans-photo, etc. Dans le cadre de cette formation donnée en français par des artistes de la HEAD – Genève, vous rédigerez des formes courtes de texte, qui seront ensuite traduites dans un format alternatif au livre papier. Il s'agira pour chacun·e de trouver la bonne manière de partager son texte avec le public, d'expérimenter les différentes options de diffusion et de mesurer l'impact qu'un format peut avoir sur la réception du contenu.

À qui s'adresse cette formation?

Cette formation s'adresse à toute personne aimant écrire, intéressée à explorer et expérimenter des possibilités de diffusion en dehors du livre. Créatif·ve·s, enseignant·e·s, journalistes, comédien·ne·s, auteur·rice·s amateur·rice·s, designers ou artistes, cette formation séduira des personnes issues de disciplines diverses (pédagogie, sciences sociales, spécialistes, etc.) qui souhaitent utiliser l'écriture créative dans le cadre de leur profession, ainsi que des scientifiques intéressé·e·s par l'exploration de formats alternatifs de médiation.

Prérequis

Avoir un projet de publication. Les inscriptions sont validées sur la base d'un texte d'environ 1'000 signes qui précise le type de projet envisagé.

Programme

La formation commence par une présentation des différents formats d'écriture, suivie d'une visite du BAA et du MAMCO. Vous poursuivrez avec deux ateliers d'écriture en immersion à la Maison Rousseau, accompagnés d'un suivi personnalisé. Dans le cadre des ateliers pratiques suivants, vous vous concentrerez sur la préparation de textes, avec des exercices pratiques pour perfectionner les compétences d'écriture. La formation se terminera par une soirée de partage et de restitution des travaux, ouverte au public.

Compétences visées

- Pouvoir rédiger un texte court
- Connaître les différents formats d'expression et de diffusion : podcast, microédition, lecture performée, etc.
- Être en mesure d'adapter un projet à son potentiel de diffusion et au public ciblé
- Disposer des compétences de base dans la médiation
- Être capable de mettre en réseau des connaissances de création et de diffusion du contenu
- Disposer de compétences renforcées dans le processus de mise en forme

Plus d'infos sur

<https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/ecrire-et-publier-penser-texte-au-delà-du-format-livre>

Informations pratiques

- Un certificat de formation est délivré aux participant-e-s qui participent à l'intégralité d'un module et accomplissent le travail personnel requis.
- Chaque formation continue compte pour 2 crédits ECTS.
- Un support de cours complet est fourni à chaque participant-e.

Renseignements et inscriptions

Aurélie Elisa Gfeller, Professeure associée
Responsable de la coordination de l'enseignement,
HEAD – Genève
T +41 22 558 50 20
fc.head@hesge.ch

Les participant-e-s ont préalablement accepté les conditions générales disponibles sur le site de la HEAD – Genève:

https://www.hesge.ch/head/sites/default/files/documents/head_fc_conditions_generales_fra.pdf

Inscrivez-vous dès maintenant pour développer vos compétences et faire face aux grands enjeux des métiers de la création et de la transition numérique ! L'inscription se fait en ligne au moyen du formulaire suivant:

https://age.hes-so.ch/imoniteur_AGEP!/formInscrs.connection?www_c_formulaire=HEAD_FC

Adresse

HEAD – Genève
Avenue de Châtelaine 5
1203 Genève

Site internet

www.head-geneve.ch

TPG

Bâtiment H: bus 6/19, arrêt Les Ouches;
bus 10, arrêt Guye
Bâtiment D: bus 1/3/5/6/8/9/10/19 – tram
14/15/18, arrêt Gare Cornavin



Campus HEAD
© HEAD – Genève, Jimmy Roura

– HEAD
Genève

Hes·SO GENÈVE
Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale

— HEAD
Genève

