

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2020–2021**

<b>Domaine</b>	Design et Arts Visuels	
<b>Filière</b>	<b>Communication Visuelle</b>	
<b>Orientation</b>	<b>Design Graphique</b>	
<b>Intitulé du module</b>	Pratique et techniques du design graphique II	
<b>Code</b>	1CVdg21	DCV303132F20
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 2	
<b>Crédits ECTS</b>	10	
<b>Prérequis</b>	Aucun	
<b>Langue</b>	Français / Anglais	
<b>Lieu</b>	ECAL	

<b>Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<p>Le module, qui s'articule en quatre unités d'enseignement, permet l'acquisition de compétences artistiques, méthodologiques et techniques en design graphique. Il offre ainsi à l'étudiant·e l'opportunité de concevoir et réaliser des projets de complexité moyenne dans ce domaine.</p> <p><b>a) Design écran I:</b> le cours propose aux étudiant·e·s de développer un projet autour d'une thématique donnée, liée à des aspects pratiques du design sur écran : design éditorial et de communication, introduction aux spécificités des médias numériques ainsi que leur mode de production. Il insiste sur la cohérence entre les aspects formels et le contenu du projet tout en encourageant l'expérimentation du médium. Il amène également les étudiant·e·s à faire l'adéquation entre leur concept de communication et les divers moyens typographiques et codes mis en œuvre pour sa réalisation.</p> <p><b>b) Création d'image II:</b> le cours propose d'aborder et de développer différentes techniques de dessin et d'impression propres aux projets graphiques. Il permet ainsi l'acquisition d'un répertoire de techniques graphiques centrées sur les enjeux de l'image.</p> <p><b>c) Design typographique II:</b> le cours permet aux étudiant·e·s d'acquérir une méthodologie du projet et une connaissance de base de la calligraphie, du dessin de caractères typographiques et de la réalisation de fontes digitales.</p> <p><b>d) Identité visuelle II:</b> le cours, basé sur le projet, propose un apprentissage par le contexte. Il encourage à rechercher la spécificité de chaque projet par l'analyse et la compréhension de l'identité visuelle et son contexte de communication visuelle.</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p><b>a) Design écran I:</b> (1 à 2 interventions mensuelles d'une journée): le cours est articulé autour d'un travail de semestre. Les étudiant·e·s abordent les divers aspects liés à la conception, la production et la réalisation d'un projet typographique sur écran. Familiarisation aux médias sur écran, visionnement d'exemples, introductions aux langages Html et CSS. Le cours insiste sur les aspects liés à la mise en écran, la hiérarchisation des informations et l'esthétique du projet. Il aborde, en outre, les aspects techniques liés à la nature d'un projet éditorial, typographique et sur écran.</p> <p><b>b) Création d'image II:</b> (1 à 2 interventions mensuelles d'une journée): à partir de recherches et de projets, les étudiant·e·s abordent les différentes techniques spécialisées comprenant des modes opératoires matériels ou numériques.</p> <p><b>c) Design typographique II:</b> (4 périodes hebdomadaires) : dans le cadre de travaux de groupe et de consultations individuelles régulières avec l'enseignant·e, les étudiant·e·s abordent les bases de la conception et de la production typographique. Le cours traite, en outre, des aspects techniques liés à la nature du projet.</p> <p><b>d) Identité visuelle II:</b> (1 à 2 interventions mensuelles d'une journée): le cours engage à la réflexion sur des notions d'image, de personnalité, de présentation, de représentation et de territoire à travers la création d'un espace narratif. Consultations individuelles et travaux de groupe.</p>

<b>Modalités d'évaluation et de validation</b>	<p>Les projets réalisés dans chaque unité font l'objet d'une évaluation par un jury au terme du semestre.</p> <p>L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant·e·s aux cours.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les quatre notes attribuées.</p>
<b>Modalités de remédiation et de répétition</b>	<p>Remédiation possible en fin de semestre. Présentation d'un projet sur un thème donné dans l'unité ou les unités insuffisantes, le cas échéant d'un projet combinant les compétences à améliorer dans les unités insuffisantes.</p> <p>Pas de remédiation possible après répétition du module.</p> <p>Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.</p>
<b>Enseignant·e·s</b>	<p>a) Harry Bloch</p> <p>b) Guy Meldem</p> <p>c) Robert Huber</p> <p>d) Atlas Studio</p>

<b>Responsable du module</b>	Angelo Benedetto		
<b>Descriptif validé le</b>	26 août 2020	<b>par</b>	Angelo Benedetto