

ESBD

École supérieure
de bande dessinée
et d'illustration
de Genève

Plan de formation 2020-2021



REPUBLIQUE ET CANTON DE GENEVE
Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse
Enseignement secondaire II et tertiaire B
Centre de Formation Professionnelle Arts

I.	Introduction.....	4
II.	Titre délivré.....	6
III.	Conditions d'admission.....	6
IV.	Durée de la formation.....	6
V.	Champ d'activité et contexte professionnel.....	6
	Processus de travail.....	7
	Compétences.....	7
	Cycle d'actions complet.....	7
	Aperçu des processus de travail et des compétences à acquérir.....	8
	Spécialisation en illustration.....	8
VI.	Vision.....	9
VII.	Description de la formation.....	9
	Composantes de la formation.....	9
	Formation pratique.....	10
	1) L'atelier-conception.....	10
	a) Atelier bande dessinée.....	10
	b) Atelier illustration de commande / corporate.....	10
	c) Atelier illustration <i>édition</i>	11
	2) Atelier animation.....	11
	3) Atelier écriture.....	11
	4) Atelier dessin / Atelier Sérigraphie.....	11
	5) Les workshops.....	11
	Formation théorique.....	12
	1) Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée.....	12
	2) Gestion - Projet – Méthodologie - Droit.....	12
	- Gestion (1.5 h/2P en 1 ^{ère} année), projet (0.75h/1P en 1 ^{ère} et 1.7h/2.25P en 2 ^{ème}) et méthodologie (2.25 h/3P en 2 ^{ème}).....	12
	- Droit (1.5 heures/2P en 1 ^{ère} année).....	12
	3) Anglais (2,25h/3p en 1 ^{ère} et 2 ^{ème}).....	12
VIII.	Examen de diplôme.....	13
IX.	Conditions de promotion durant la formation.....	14
X.	Positionnement.....	14
	Articulations CFP Arts-Genève / HEAD-Genève.....	15
XI.	Semaine type.....	16
	Grille.....	16
	Répartition des heures/semaine (cours, ateliers et travail personnel) par semestre et sur l'ensemble de la formation.....	16
XII.	Concordance des composantes de la formation ESBDI avec le PEC ES fédéral.....	17
XIII.	Fiches des cours de la formation pratique.....	18
	Atelier bande dessinée 1 ^{er} semestre.....	18
	Atelier bande dessinée 2 ^{ème} semestre.....	19
	Atelier bande dessinée 3 ^{ème} semestre.....	20
	Atelier illustration de commande / <i>corporate</i> illustration 1 ^{er} semestre.....	21
	Atelier dessin de presse / illustration de presse 2 ^{ème} semestre.....	22
	Atelier illustration de commande / <i>corporate</i> illustration 3 ^{ème} semestre.....	23
	Atelier dessin de presse / illustration de presse 4 ^{ème} semestre.....	24

Atelier illustration / édition 1 ^{er} et 2 ^{ème} semestre.....	25
Atelier illustration / édition 3 ^{ème} semestre.....	26
Atelier animation 1 ^{er} semestre	27
Atelier animation 2 ^{ème} semestre.....	28
Atelier animation 3 ^{ème} semestre.....	29
Atelier animation 4 ^{ème} semestre.....	30
Atelier écriture 1 ^{er} semestre.....	31
Atelier écriture 2 ^{ème} semestre	32
Atelier écriture 3 ^{ème} semestre	33
Atelier dessin d'observation avec modèle 1 ^{er} semestre	34
Atelier dessin d'observation avec modèle 2 ^{ème} semestre.....	35
Atelier dessin d'observation avec modèle 2 ^{ème} semestre.....	36
Atelier de dessin de croquis 1 ^{er} , 2 ^{ème} semestre	37
Atelier de sérigraphie / 3 ^{ème} semestre.....	39
XIV. Fiches des cours théoriques	40
Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} semestre.....	40
Gestion I	41
Gestion II	42
Projet 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} semestre	43
Droit 1 ^{er} et 2 ^{ème} semestre.....	44
Anglais 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} semestre	45
XV. Fiches de l'examen de diplôme.....	46
Ateliers bande dessinée et illustration <i>édition</i> / Travail de diplôme / 4 ^{ème} semestre.....	46
Atelier écriture / travail de diplôme 4 ^{ème} semestre	48
Gestion / projet / méthodologie 4 ^{ème} semestre.....	49
Anglais 4 ^{ème} semestre.....	50
Histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration 4 ^{ème} semestre.....	50
XVI. Concordance avec les exigences du PEC ES fédéral	51
Concordance des cours de la formation pratique et théorique ES BDi avec les exigences du PEC ES fédéral.....	51
XVII. Evaluation des cours, des ateliers et du plan de formation	51
XVIII. Positionnement stratégique du Bachelor HEAD-Genève en lien avec l'ES du CFP Arts	52
a) Différences factuelles liées aux ES et HES.....	52
b) Option Image-récit de la HEAD-Genève	52

Dessin de la page de garde : © Blutch et Anouk Ricard

I. Introduction

Considérant :

- la proposition de l'Association professionnelle suisse des auteurs de bande dessinée, ci-après SCAA (Swiss Comics Artists Association), de créer une formation supérieure dans le domaine de l'illustration et de la bande dessinée, nécessaire à la formation professionnelle dans le domaine, fait suite à l'analyse suivante :
 - a) absence en Suisse de formation initiale dans les domaines de l'illustration et de la bande dessinée;
 - b) absence en Suisse de formation de niveau tertiaire B dans le domaine de l'illustration et de la bande dessinée;
 - c) besoin professionnel de développer l'illustration et la bande dessinée en complément des formations initiales notamment de graphisme et d'interactive media design afin de maximiser les chances d'intégration dans le monde du travail;
- le soutien de la Conférence Suisse des directeurs des écoles d'arts au projet de la SCAA;
- le soutien du SEFRI de créer une école supérieure d'illustration et de bande dessinée sous l'orientation « Communication visuelle » du Plan d'études cadre fédéral du design et des arts visuels pour les filières de formations des écoles supérieures du 25 février 2010;
- le soutien de la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD-Genève) à la création d'une école supérieure de bande dessinée et d'illustration complémentaire à son Bachelor en Communication visuelle *Image - récit*;
- la reconnaissance par la Confédération de la bande dessinée genevoise inscrite au Patrimoine culturel immatériel de la Suisse;
- la tradition genevoise liée à ce domaine depuis son inventeur Rodolphe Töpffer;
- la déclaration conjointe du Conseil d'Etat de la République et canton de Genève et du Conseil administratif de la Ville de Genève concernant la répartition des tâches entre les communes et le canton (LRT) qui, dans le cadre de la politique du livre, ont décidé de soutenir conjointement :
 - a) le Prix Töpffer;
 - b) la bourse d'aide à la création BD;
 - c) la bourse illustration livre;
 - d) le Prix jeune BD;
 - e) le Prix BD Zoom de l'Etat de Genève en partenariat avec la Fondation BNP Paribas;
- le marché fort dans le monde de l'édition de la BD et de l'illustration;
- en droit :
 - a) la Loi fédérale du 13 décembre 2002 sur la formation professionnelle (LFPr);
 - b) l'Ordonnance du 19 novembre 2003 sur la formation professionnelle (OFPr);
 - c) l'Ordonnance du DFE (OCM ES) du 11 mars 2005 concernant les conditions minimales de reconnaissance des filières de formation et des études post-diplômes des écoles supérieures;
 - d) la Loi fédérale sur l'encouragement à la culture du 11 décembre 2009 (LEC);
 - e) l'article 103 de la Loi cantonale sur l'instruction publique (LIP/C1 10);
 - f) la Loi cantonale sur la formation professionnelle du 15 juin 2007(LFP/ C2 05);
 - g) le Règlement d'application de la loi sur la formation professionnelle du 17 mars 2008 (RFP);
 - h) le Règlement de l'enseignement secondaire II et tertiaire B (REST C 1.10.31);
 - i) la Loi cantonale sur la culture du 16 mai 2013 (Lculture);

- j) la Loi cadre sur la répartition des tâches entre les communes et le canton de Genève du 24 septembre 2015 (LRT);
- k) la Déclaration conjointe du Canton et de la Ville de Genève du 18 septembre 2015 concernant l'application de la LRT;
- l) l'article 8 des dispositions transitoires relatives au Règlement du Centre de formation professionnelle Arts;
- m) le projet de Règlement du Centre de Formation Professionnelle Arts (C 1 10.62);
- n) les articles 4 al.1 et 8 du Règlement d'admission en Bachelor HES-SO du 22 novembre 2012;
- o) les articles 6 al.3 et 6, les articles 11 al.1 et 2 du Règlement sur la formation de base (Bachelor et Master) en HES SO du 15 juillet 2014;
- p) le Plan d'études cadre fédéral du design et des arts visuels pour les filières de formation des écoles supérieures du 25 février 2010, revu le 28.4.2015 (PEC ES).

Les directions du Centre de formation professionnelle Arts (CFP Arts-Genève) et de la Haute école d'art et de design (HEAD-Genève) ont mandaté un groupe de travail chargé de rédiger un plan de formation pour la création d'une Ecole supérieure de Bande dessinée et d'illustration (ES BDi) au CFP Arts de Genève.

Composition du groupe de travail :

Sous la conduite de Patrick Fuchs, doyen au CFP Arts et membre du comité exécutif de la SCAA :

- Jérôme Baratelli, responsable du Bachelor en communication visuelle à la HEAD-Genève;
- Mirjana Farkas, auteure, enseignante à la HEAD-Genève;
- Joëlle Isoz, auteure, enseignante au CFP Arts et membre du comité exécutif de la SCAA;
- Lysianne Léchet Hirt, responsable de la coordination de l'enseignement à la HEAD-Genève;
- Katia Orlandi, enseignante au CFP Arts et membre du comité exécutif de la SCAA;
- Isabelle Pralong, auteure, enseignante au CFP Arts et Vice-présidente de la SCAA;
- Nadia Raviscioni, auteure, enseignante au CFP Arts et membre du comité exécutif de la SCAA;
- Benjamin Stroun, enseignant à la HEAD-Genève;
- Tom Tirabosco, auteur, enseignant au CFP Arts et Président de la SCAA;

Ont également collaboré ponctuellement à ce groupe pour la rédaction des fiches de cours spécifiques, ce plan est chaque année :

- Oscar Baillif, artiste et enseignant au CFP Arts;
- Marta Hans-Moevi, enseignante au CFP Arts;
- Bénédicte Pivot, enseignante au CFP Arts;
- Marie-Christophe Ruata-Arn et Pierre-Louis Chantre, auteur.e.s et enseignant.e.s au CFP Arts;
- Gaetano Vogler et Gustave Brandys, enseignants au CFP Arts.
- Raphael Oesterlé, enseignant au CFP Arts
- Fred Fivaz et Thomas Perrodin, graphistes, artistes et enseignants au CFP Arts

Ce plan de formation répond à deux objectifs :

- 1) Former des designers diplômé-e-s ES en communication visuelle, en accord avec le Plan d'études cadre fédéral du design et des arts visuels pour les filières de formation des écoles supérieures du 25 février 2010 (PEC ES), capables de s'intégrer au monde professionnel de l'édition, des médias et de la communication;
- 2) Etre complémentaire au Bachelor en communication visuelle et permettre une passerelle avec la HEAD afin d'entrer directement en deuxième année option *Image-récit*.

II. Titre délivré

Designer diplômé-e ES en communication visuelle

Le titre (designer diplômé-e ES) et l'orientation (communication visuelle) sont protégés par la loi.
Le CPF Arts délivre un complément au diplôme dans la spécialisation bande dessinée et illustration.

III. Conditions d'admission

Pour être admis-e dans la filière ES en communication visuelle, les candidat-e-s doivent :

- être porteurs d'un titre du degré secondaire II, en principe un CFC de graphisme ou d'interactive media design (anciennement conception en multimédia);
- réussir le test d'aptitudes : dossier de candidature, examen d'admission qui comprend un portfolio personnel ainsi qu'un mandat à réaliser et un entretien d'admission.

Les candidat-e-s qui ne disposent pas d'un CFC mais qui possèdent des qualités artistiques particulièrement remarquables, peuvent exceptionnellement se présenter au concours sur la base d'un dossier.

IV. Durée de la formation

La formation se déploie sur deux ans à temps complet : 3600 heures.

Le cursus se compose d'atelier pratique, de cours réguliers hebdomadaires et de workshops répartis sur plusieurs jours. La majorité des enseignant-e-s et des intervenant-e-s sont issu-e-s des milieux professionnels nationaux et internationaux.

V. Champ d'activité et contexte professionnel

Dans le PEC fédéral du design et des arts visuels pour les filières de formations des écoles supérieures du 25 février 2010 (PEC ES), le champ d'activité et le contexte professionnel du designer en communication visuelle sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Caractéristiques	Communication visuelle
Conditions de travail	Activité indépendante Contrat de travail
	Généralement commandes de clients ou d'entreprises Projets auto-initiés
Lieu de travail	Atelier ou bureau personnel Agence ou atelier (p.ex. atelier de graphiste, agence de publicité et de communication, société de conseil en communication, laboratoire Web, studio de production) Département d'une grande entreprise (p. ex. marketing, communication, publicité)
Formes de travail	Travail en équipe (p. ex. création interdisciplinaire) Travail individuel
	Travail sur des projets comme membre d'une équipe Conduite de projets
Processus créatif	Activités tout au long d'un processus, de l'idée à la réalisation Activités pendant une étape du processus
Nature et fonctions du produit	Illustrations, dessins, produits multimédias (...) Présentation, exposition
Connaissances de base	Les connaissances de base varient selon les orientations, mais aussi et surtout selon les spécialisations (voir ci-après) Elles sont décrites dans le présent plan de formation
Instruments, matériaux utilisés	Les instruments et matériaux varient selon les orientations, mais aussi et surtout selon les spécialisations.

Processus de travail

Les processus de travail structurent le champ d'activité, ce sont les étapes permettant d'exécuter des tâches données et d'atteindre des objectifs. L'exécution des processus de travail exige des compétences spécifiques qui sont dispensées pendant la formation ES.

Compétences

En référence au PEC ES et à la terminologie du processus de Copenhague, la « compétence est la faculté qu'une personne acquiert dans le cadre d'un processus de formation, ou ailleurs, l'habilitant à organiser et à gérer ses ressources afin d'atteindre un but déterminé. Est réputé compétent celui qui est en mesure de maîtriser avec succès une situation professionnelle déterminée ». Selon le PEC ES, les compétences sont décrites sous forme de cycle d'actions complet (IPRE) de l'action adéquate.

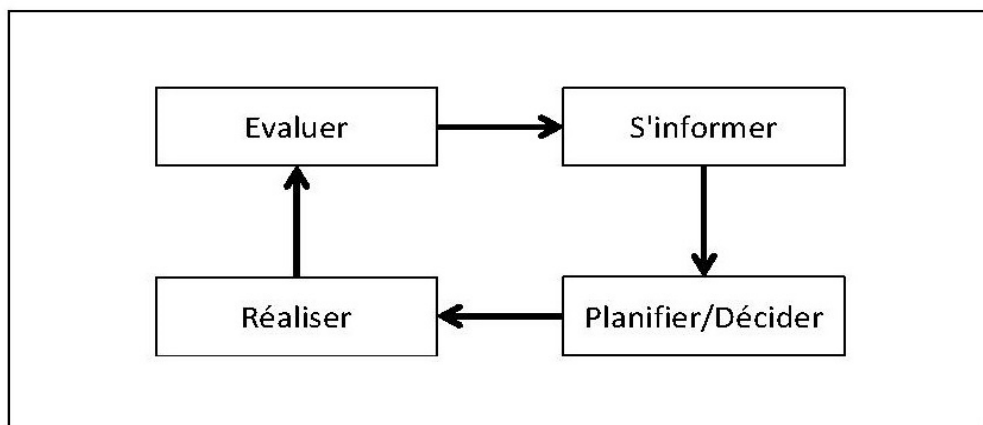
Cycle d'actions complet

Le cycle d'actions complet (IPRE) est fractionné en quatre étapes qui illustrent une situation professionnelle maîtrisée avec succès (voir figure ci-dessous) :

1. S'informer
Il s'agit de recueillir des informations pour déterminer une tâche à accomplir;
2. Planifier/décider
La préparation et les actions à entreprendre sont planifiées préalablement. Il s'agit en l'occurrence de la préparation de l'action et de la décision en faveur, par exemple, d'une variante, du moment propice de l'action;
3. Réaliser
Il s'agit de mettre en œuvre l'action qui a été planifiée, d'adopter un comportement et d'exécuter une action;
4. Evaluer
Il s'agit d'évaluer le résultat de l'action exécutée pour en connaître l'effet et, le cas échéant, d'y apporter des corrections. L'évaluation rejoint la première étape de ce cycle (l'information), car, afin de commencer une nouvelle action, il s'agit à nouveau de collecter des informations et, en cas de corrections nécessaires, de reprendre à zéro le cycle de l'action.

Les compétences acquises ainsi que les liens et réseaux développés pendant les études constituent de réels atouts pour s'intégrer dans les mondes professionnels de l'édition, des médias et de la communication.

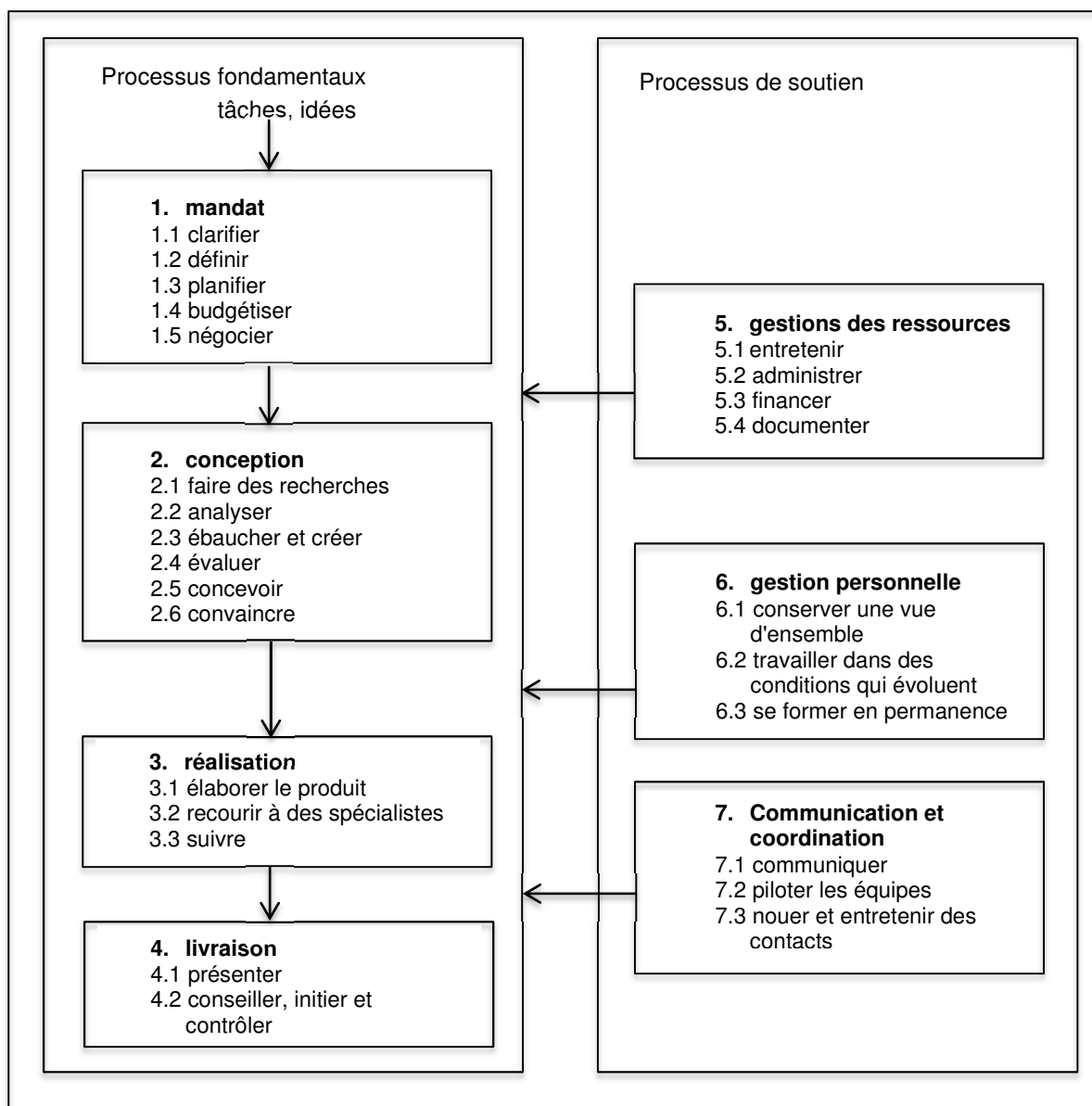
Elles sont organisées durant la formation avec une spirale de progression des exercices par semestre.



Les quatre étapes du cycle d'actions complet (IPRE), source : Bf B

Aperçu des processus de travail et des compétences à acquérir

Le PEC ES distingue les processus fondamentaux des processus de soutien et les présente ainsi :



Tous les processus et compétences listés dans le tableau ci-dessus sont étudiés durant la formation.

Un tableau récapitulatif des concordances des 7 processus du PEC ES en lien par les cours et ateliers du présent plan de formation (PEC ES BDi) figure en page 49.

Spécialisation en illustration

En accord avec les associations professionnelles, la commission du domaine de la formation supérieure de la Conférence Suisse des directeurs des écoles d'arts (Swiss Design Schools) a défini la spécialisation illustration comme telle :

« La spécialisation en illustration regroupe les nombreuses expressions visuelles utilisant le dessin et la narration comme mode d'expression et de communication.

La création artistique est au cœur de cette profession.

Les illustrateurs/trices créent, réalisent et présentent des concepts sous la forme de dessins.

Dans le cadre de leur activité, ils/elles répondent à des mandats professionnels et/ou élaborent également un travail personnel d'auteur en vue d'être publié-e-s et édité-e-s.

Les illustrateurs/trices collaborent avec les ateliers de graphisme, les agences de communication ou de publicité, les médias, les scénaristes, les éditeurs, les écrivains ou les cinéastes.

Les illustrateurs/trices sont capables de :

- Communiquer par le dessin dans le domaine de la publicité, du graphisme et de l'infographie, dans le but de concevoir et réaliser : des illustrations pour des affiches et flyers, des illustrations pour la publicité et le marketing, des illustrations pour le packaging, des illustrations pour les modes d'emploi, schémas et signalétiques, des data-illustrations;
- Communiquer par le dessin en mouvement dans le domaine de la publicité, du graphisme, des sciences, de l'enseignement et de l'infographie, dans le but de concevoir et réaliser : des animations pour la télévision, le cinéma, internet et les nouveaux supports (tablettes, smartphones);
- Développer un langage graphique au service d'un scénario ou d'un texte pour mettre en image : un article pour la presse, une histoire destinée aux enfants, un texte littéraire, un manuel pédagogique et/ou scientifique;
- Raconter sous forme de séquence afin de produire : une bande dessinée, un reportage dessiné, un storyboard. »

VI. Vision

L'Ecole supérieure de bande dessinée et d'illustration forme des acteurs culturels moteurs de l'économie créative.

Nous visons à ce que les Designer diplômé-e-s ES en communication visuelle- issu-e-s du CFP Arts soient non seulement capables de s'intégrer dans le monde du travail, mais deviennent des références dans le domaine de la bande dessinée et l'illustration.

La création et la culture sont au centre de notre école qui est en lien avec les associations professionnelles, les autres écoles d'art, les professionnels actifs du domaine ainsi que les services et les acteurs culturels.

Nous œuvrons pour intégrer l'Ecole supérieure de bande dessinée et d'illustration au réseau professionnel et de la formation romande, helvétique et internationale, mais également à celui de la culture afin d'être un acteur essentiel de l'économie et du rayonnement culturel de Genève.

VII. Description de la formation

Composantes de la formation

La formation est constituée de composantes théoriques et de composantes pratiques. Ces composantes forment un tout et garantissent l'acquisition et l'approfondissement des compétences professionnelles.

La formation théorique peut consister en des cours obligatoires, des études personnelles, d'autres activités organisées dans le cadre de la filière de formation; elle peut être dispensée individuellement et/ou en groupe.

La formation pratique se déroule dans les ateliers de l'école, dans le cadre de travaux professionnels aussi pratiques que possibles et/ou de projets réels issus du monde du travail (mandats).

La formation théorique et la formation pratique sont quasiment indissociables dans le domaine de la communication visuelle. La formation comprend au moins 2440 heures de cours obligatoires, au moins 320 heures d'études personnelles et au moins 480 heures de travail de diplôme.

Cette formation requiert de la part des étudiant-e-s un fort investissement personnel.

La **formation pratique** comprend les ateliers suivants :

- 1) Atelier conception :
 - a) Atelier bande dessinée;
 - b) Atelier illustration *corporate*;
 - c) Atelier illustration *édition*.
- 2) Atelier animation
- 3) Atelier écriture
- 4) Atelier dessin / Atelier sérigraphie
- 5) Les workshops

La **formation théorique** comprend les cours suivants :

- 1) Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée;
- 2) Gestion – Communication – Droit- Méthodologie;
- 3) Anglais;
- 4) Une conférence par semestre de professionnels reconnus.

Le **travail de diplôme** peut se réaliser dans le domaine :

- 1) de la bande dessinée;
- 2) de l'illustration.

Les différents ateliers et cours sont décrits ci-après et une fiche type par semestre est établie pour chacun d'eux en prenant soin de respecter la progression des compétences professionnelles et savoirs enseignés. Concernant les dotations horaires, elles sont données en heures pleines et/ou dans leurs correspondances en périodes de 45 minutes (P), système en vigueur au CFP Arts depuis 2020-21.

Formation pratique

- 1) **L'atelier-conception** compte 20 heures hebdomadaires (25 P), soit 12 heures (15P) consacrées à la bande dessinée et 8 heures (10P) à l'illustration. Ces deux volets d'activité sont dissociés, mais liés.

Buts de l'atelier conception :

- Enrichir le langage graphique grâce à des exercices techniques et pratiques;
- Travailler d'après des prises de notes, observer, composer, esquisser : Le dessin au service de la narration;
- Aborder les aspects professionnels du métier en répondant à des concours et commandes extérieures;
- Développer la créativité au travers de l'analyse d'images et récits classiques ou contemporains.

Objectifs généraux de l'atelier conception :

Etre capable de :

- répondre à des mandats professionnels dans le cadre de la communication;
- répondre à des mandats professionnels publicitaires;
- adapter un texte littéraire en séquences;
- analyser des images et des récits;
- dessiner en mettant son dessin au service de la narration;
- réaliser une BD reportage;
- concevoir un objet fini éditable.

- a) **Atelier bande dessinée** (11.25 heures/15P) : cet atelier transmet les bases nécessaires à la maîtrise des mécanismes de la narration : composition et cadrage, découpage/pré-découpage, succession des cases, ellipse, insertion d'un récitatif (voix off), *comic strip* (en 3 ou 4 cases) ainsi que la maîtrise du dessin, principalement dans son aspect traditionnel, mais sans ignorer les nouveaux outils technologiques qui seront abordés dans le cadre de l'atelier animation.

L'atelier a pour but de faire prendre conscience d'une pratique grâce à des exercices. Il comprend des projets à long terme (1 an), moyen terme (1 trimestre ou semestre) et court terme/*short* (1 jour).

Le premier semestre met en pratique les mécanismes de la narration par le biais d'exercices spécifiques et le second semestre est consacré à la BD reportage.

- b) **Atelier illustration de commande / corporate** (3.75 heures/5P) : cet atelier répond à une approche commerciale du dessin : affiche, flyer, identité visuelle, data illustration, data design (expliquer par l'image des processus compliqués), illustration de presse, dessin de presse sur des sujets sociologiques ou en lien avec l'actualité politique, packaging publicitaire. On y distingue la publicité de la communication dont les valeurs sont différentes. Il porte sur des exercices courts abordant le rapport image-image de marque. Les sujets traités impliquent la réalisation de différents mandats professionnels, fictifs ou réels, tels que la création de séquences, affiches, portraits-magazines, textes illustrés, dessins de presse, illustrations jeunesse. On y alterne les semestres avec le dessin de presse en commençant par le *corporate*.

- c) **Atelier illustration édition** (3.75 heures/5P) : cet atelier répond à une approche plus artistique. Il aborde le rapport texte-image.

Au cours du premier et second semestre, l'atelier-conception propose une série d'exercices pratiques s'appuyant sur des exemples et images présentées et commentées en classe.

Au cours du troisième et quatrième semestre, les étudiant-e-s apprennent progressivement à devenir autonomes. Ils cherchent à développer leur propre langage graphique en tant qu'auteurs. Ils sont capables d'expliquer leurs choix narratifs et formels et de les défendre.

L'adaptation en séquences d'un texte initial/littéraire intervient au troisième semestre.

Des exemples historiques interviennent en cours de formation. Le travail est ponctué régulièrement par des discussions individuelles et des critiques données à l'ensemble de la classe.

Le quatrième semestre s'organise sous forme de tutorat autour de la conception et la réalisation d'un produit/objet fini, potentiellement éditable. Ce travail de diplôme est soumis à un jury composé d'invités extérieurs (éditeurs, artistes, journalistes, auteurs, etc.) ainsi qu'à des professeurs du CFP Arts et de la HEAD.

L'atelier-conception est enrichi par des conférences (1/semestre) et workshops (1/semestre).

2) Atelier animation

Le but de cet atelier consacré à l'image animée (3.4 heures : 5P en première et 3 heures/ 4P en deuxième) est de donner une base dans ce domaine et d'aborder les « nouveaux médias », soit tous les supports qui impliquent le dessin (webdesign, interaction design, dessin d'animation image par image, etc.). Cette proposition est complémentaire aux cours de la HEAD et n'empiète pas sur ses domaines de compétences.

Les premières réalisations de cet atelier durent environ 10 secondes pour progressivement permettre d'atteindre au semestre 4 une réalisation d'animation de 1 à 2 minutes. Les semestres 1 et 2 sont sans "effets", ces derniers sont introduits aux semestres 3 et 4.

3) Atelier écriture

Dans cet atelier (3.75 heures/5P), les étudiant-e-s écrivent et lisent : des scénarios, des créations de personnages, et pratiquent des exercices d'écritures courts (textes et rédaction de scénarios) à partir d'objets, de sons ou d'images.

La création de personnages et les questions que pose la structure d'une narration, ainsi que l'ellipse, sont particulièrement mises en évidence.

Les spécificités de l'écriture BD et du scénario de BD sont au cœur de l'atelier, mais un travail académique classique est aussi exercé : dans un premier temps, les étudiant-e-s exercent un processus créatif d'écriture purement littéraire puis, progressivement, les exercices évoluent vers l'écriture spécifique à la BD.

Le semestre 4 est consacré au soutien à l'écriture du travail de diplôme.

4) Atelier dessin / Atelier Sérigraphie

L'atelier dessin (3 heures/4P sur 2 semestres) comporte deux volets enseignés en alternance (au trimestre ou semaines paires/impaires) : atelier dessin d'observation avec modèle et atelier de croquis. Dans le premier, les étudiant-e-s travaillent essentiellement avec un modèle afin d'entraîner et expérimenter à la fois leurs capacités à dessiner et ajuster leur œil, ainsi qu'à développer un langage dessiné et graphique par le biais du cadrage, de la mise en place d'ambiances (ombres et lumières) et le rendu d'espace(s) dans le dessin. Le but du second volet est d'acquérir une pratique du croquis qui permet de réaliser des recherches formelles indispensables à la conception d'un projet dans le domaine. La recherche de points de vue variés dans un espace offre la possibilité d'expériences multiples et le dessin devient à la fois un moyen de communication et de recherche.

En deuxième année, il est proposé aux étudiants de participer à un atelier de sérigraphie au premier semestre(3.75 heures/5P) afin de réaliser des exercices sérigraphiques dans le but de sérigraphier un ou des projets personnels. Les étudiants de deuxième année ont un accès à l'atelier pendant le deuxième semestre sous la surveillance d'enseignant.e.s pour les besoins du diplôme. Cet atelier se donne en demi-groupe du fait qu'il ne peut accueillir que des petits groupes.

5) Les workshops

Les workshops se déroulent tout au long de la formation (semaines workshops) à raison d'un workshop par semestre. Ils sont dispensés par des personnalités suisses et/ou internationales renommées du monde de l'illustration et/ou de la bande dessinée. Les workshops sont destinés à l'apprentissage de connaissances et compétences à travers la pratique et une production personnelle de l'étudiant-e qui est présentée et défendue devant les autres participant-e-s. Cette présentation est systématiquement suivie d'un retour oral ou écrit de l'intervenant-e. Les workshops peuvent être évalués par une note. Durant ces workshops, l'auteur.e invité.e présente son travail lors d'une conférence publique obligatoire pour les étudiant.e.s.

Formation théorique

1) Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée

Ce cours d'« histoire de l'art » est spécifique à l'illustration, la bande dessinée et le dessin de presse (2.25 heures/3P par semaine sur 4 semestres). Des périodes en dehors du planning des cours sont prévues pour que les étudiant.e.s puissent se rendre à des événements obligatoires proposés par l'école (conférences, expositions, festivals, etc.). Afin de donner de solides bases dans les domaines visés par l'ES, le cours est chronologique pendant les deux premiers semestres au moins sur la moitié des trois heures, la deuxième partie du cours pouvant parfois prendre la forme de séminaires, en lien avec certains des autres cours et/ou l'actualité des expositions. La structure de l'enseignement (cours + séminaire) permet d'alterner une approche « macro » dans le cours et une autre plus « micro ». Les séminaires sont destinés à l'acquisition d'outils de descriptions et d'analyse du récit en bande dessinée (type de mise page, organisation du récit, gestion du point de vue et du savoir, etc.). Ces notions sont illustrées et exercées à travers des études de cas qui prolongent le corpus présenté en cours, afin de faire ressortir des éléments stylistiques ou narratifs propres à une période ou une aire géographique. Le semestre 3 adopte une approche plus thématique que diachronique et aborde les questions relatives aux spécificités de l'exposition de la bande dessinée. Un programme de lecture d'une dizaine de titres par semestre, est à effectuer par les étudiants en dehors des cours. Celui-ci est complété par l'étude approfondie d'un à deux ouvrages en première année et d'un en deuxième. La lecture du deuxième ouvrage est remplacée par la rédaction d'un travail de recherche documentaire, idéalement en lien avec le travail de diplôme. Ce cours a aussi pour mission d'ouvrir les étudiants à d'autres champs que la bande dessinée et de l'illustration en suivant l'actualité culturelle de la cité et internationale. Un fonds de bandes dessinées et de livres d'illustrations est constitué. L'enseignant.e. suit les étudiant.e.s pendant la préparation du diplôme, en particulier pour la partie expographie et les références. Un examen oral portant sur le cours, les lectures et les événements obligatoires est organisé au 4^{ème} semestre.

2) Gestion - Projet – Méthodologie - Droit

Les cours de gestion, projet, méthodologie et droit apportent des connaissances théoriques de base en « soutien » aux ateliers de la formation pratique. Ils ont pour objectif général de développer l'autonomie du designer ES CV et ainsi de lui permettre de s'adapter aux contraintes économiques et socioculturelles en tant qu'indépendant travaillant sur mandats de clients, en tant qu'employé spécialiste dans une agence et/ou comme auteur, interlocuteur actif de la vie professionnelle et du monde culturel.

- **Gestion** (1.5 h/2P en 1^{ère} année), **projet** (0.75h/1P en 1^{ère} et 1.7h/2.25P en 2^{ème}) **et méthodologie** (2.25 h/3P en 2^{ème})

Au terme de la formation, le designer ES CV peut gérer et planifier ses ressources financières dans une activité indépendante, développer ses compétences de communication et de coordination au sein d'équipes ou avec ses clients et partenaires. Il a également des connaissances de base de gestion « personnelle » lui permettant un travail serein dans les conditions professionnelles concurrentielles, voire stressantes. La méthodologie lui apprend à gérer son temps et ses ressources pour accomplir un projet, le diplôme en est l'aboutissement.

- **Droit** (1.5 heures/2P en 1^{ère} année)

Le cours de droit est principalement orienté vers la pratique professionnelle. Il comporte deux parties :

- a) les contrats, les différentes structures juridiques et le statut de l'auteur.e;
- b) les droits d'auteur.

Il débute par une introduction sur la partie générale du droit des obligations puis aborde les contrats et le statut de l'auteur.e. Il se spécialise sur les droits d'auteur en lien avec la profession.

3) Anglais (2,25h/3p en 1^{ère} et 2^{ème})

Le cours d'anglais est orienté vers la pratique professionnelle. Les exemples sont choisis dans le domaine de l'illustration et la bande dessinée. L'objectif principal de ce cours est de passer du niveau B1 à B2 (CECR) et de réussir à la fin du semestre 4 un examen international de langue B2 : *Cambridge First Certificate*. La note obtenue au *First Certificate* comptera pour moitié dans la moyenne d'anglais du diplôme. L'étudiant.e qui ne se présente pas à cet examen aura la note 1.

Si un étudiant est déjà en possession d'un certificat B2, il peut être dispensé du cours avec l'accord de l'enseignant d'anglais et la direction de l'école. Il doit toutefois assister à l'heure d'anglais consacrée aux lectures de Comics en anglais. Il peut ainsi consacrer ce temps à l'étude personnelle, selon son choix : en anglais pour passer un examen C1 ou dans le domaine de l'illustration et de la bande dessinée.

L'anglais est important pour la profession visée : agences de communication, clients, concours, mandats et festivals internationaux mais aussi pour poursuivre ses études à la HEAD où certains intervenants internationaux dispensent leurs cours en anglais.

VIII. Examen de diplôme

L'examen de diplôme sert à contrôler l'articulation des compétences acquises lors de la formation. Il consiste en un travail de diplôme orienté vers la pratique ainsi qu'une défense orale. Il est accompagné d'un dossier. Il comporte un travail de diplôme et un examen oral d'histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée.

L'examen de diplôme au sens de présent plan de formation fait référence à l'examen de diplôme du Plan d'études cadre du design et des arts visuels pour les filières de formation des écoles supérieures du 25.2.2010 et à l'article 9 al1 d l'OCM ES du 11.3.2005 (412.101.61).

Le travail de diplôme est orienté vers une création personnelle de niveau professionnel. Il se réalise dans les domaines suivants et peut être publié :

- a) Bande dessinée, cela doit être un récit clos d'au moins 24 pages;
- b) Illustration, un ratio texte/image est imposé dans le guide méthodique;

Il est réalisé au quatrième semestre et 580 heures au moins lui sont consacrées dont 450 heures/600P dans le cadre des ateliers BD, illustration *édition*, écriture, histoire de la BD et projet/méthodologie. Les étudiant-e-s disposent aussi pendant ce semestre d'un temps d'études personnelles (130 heures) et sont suivis par un référent.

Le travail présenté dans ce cadre fait l'objet d'une évaluation constituant l'épreuve certificative finale de formation qui compte pour 55% dans la validation du diplôme, le 45% restant sont constitués par toutes les moyennes semestrielles obtenues au cours de la formation (moyenne école). Pour toutes les disciplines, à l'exception de l'anglais et de l'histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration, la moyenne école est celle des semestres accomplis. Pour l'anglais, la note figurant sur le diplôme est constituée pour moitié par le résultat obtenu au *First Certificate* selon les barèmes officiels de conversion et pour moitié de la moyenne école, l'étudiant.e qui ne se présente pas au *First* obtient la note de 1. Pour l'histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration, la note figurant sur le diplôme est constituée pour moitié de la moyenne école et pour moitié par la note obtenue à l'examen oral de cette discipline. Cet oral porte sur le contenu du cours, sur des ouvrages et sur des questions en lien avec les événements obligatoires proposés par l'école (conférences, expositions, festivals, etc.). L'étudiant qui n'a pas assisté à 80% au moins de ces événements ne peut se présenter à l'oral et obtient la note de 1.

L'appréciation finale du travail de diplôme est calculée sur la base des évaluations du jury d'experts en tenant compte des coefficients suivants :

- 1) dossier : coefficient 20%;
- 2) production / travail de diplôme : coefficient 60%;
- 3) défense orale : coefficient 20%;

Objectifs :

Le travail de diplôme doit permettre à l'étudiant-e de démontrer qu'il sait faire la synthèse de toutes ses connaissances et compétences acquises pendant sa formation, d'utiliser ce savoir pour le mettre en œuvre dans un projet. Le projet doit être accompagné par un dossier de défense et d'argumentation préparé dans le cadre du cours de gestion-communication et portant sur l'ensemble des disciplines étudiées durant la formation.

Le travail de diplôme est à présenter et à défendre devant un jury d'expert-e-s composé comme suit :

- trois expert-e-s métier au moins choisi-e-s par l'école et/ou ayant participé à l'élaboration du champ professionnel de cette formation ES;
- un-e expert-e au moins de la HEAD;
- deux représentant-es au moins du monde de l'édition;
- le doyen de l'ESBDi, président du jury.

Les travaux de diplômes sont présentés lors d'une exposition dans l'enceinte de l'école ou à l'extérieur.

En cas d'échec au travail de diplôme à cause du dossier ou de la présentation orale, une remédiation est possible pour le 1er octobre suivant. Une nouvelle défense sera organisée au plus tard à la fin du mois de novembre par l'école. Si la remédiation n'est pas réussie, l'étudiant doit se représenter l'année suivante en choisissant un autre sujet de travail de diplôme. Dans la mesure des places disponibles et avec l'accord de la direction du CFP Arts, il peut être admis au cours en auditeur libre.

L'étudiant-e ne peut se représenter qu'une seule fois.

IX. Conditions de promotion durant la formation

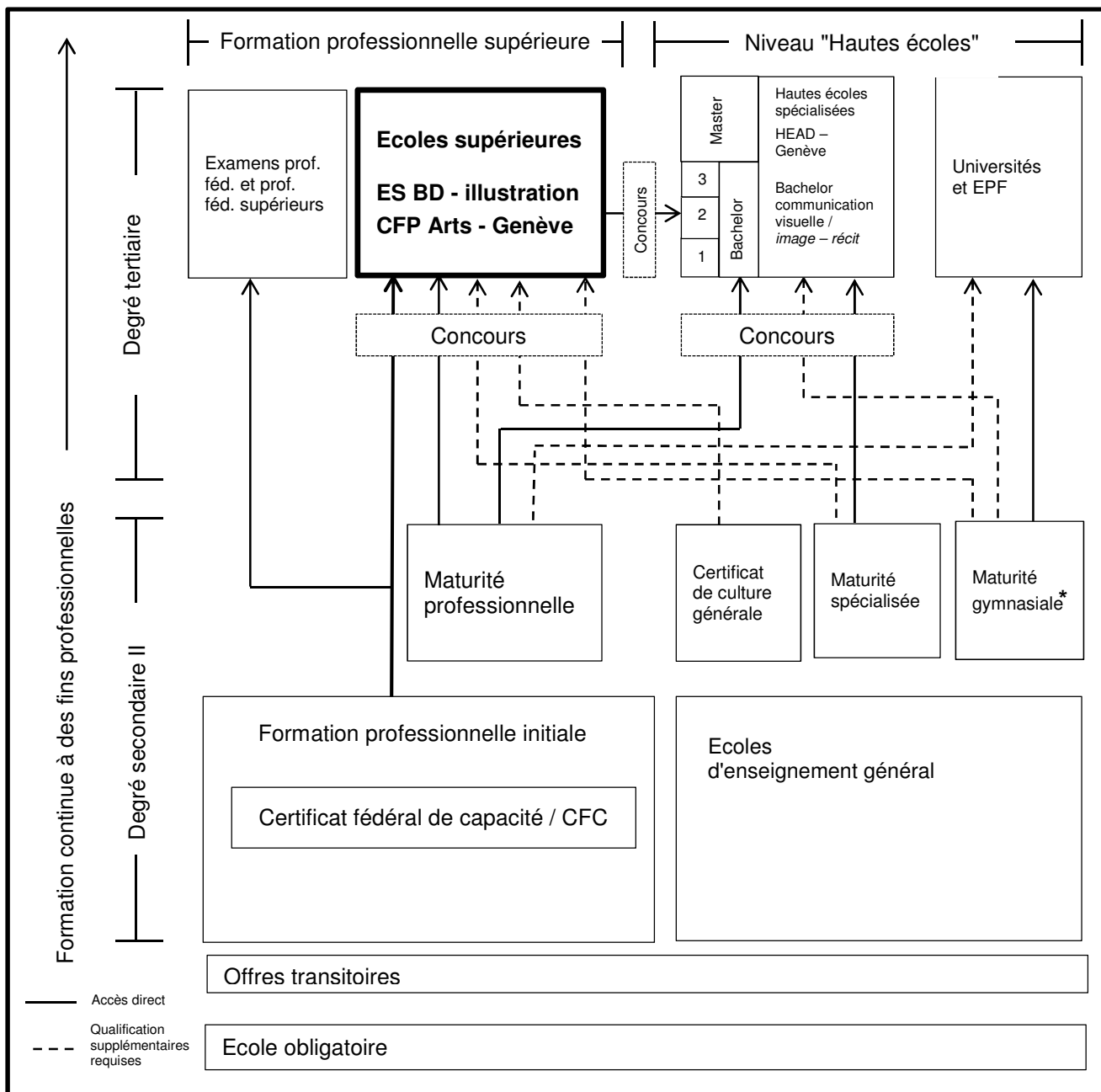
La réussite d'une année scolaire implique l'obtention des notes minimales suivantes :

- 4 de moyenne générale;
- 4 de moyenne des branches techniques;
- 4 de moyenne des disciplines théoriques;

Pas plus de deux notes insuffisantes et pas plus de deux points d'écart à la moyenne.

X. Positionnement

La formation de designer diplômé-e en communication visuelle se situe dans le secteur tertiaire non universitaire (tertiaire B) de la systématique de la formation suisse.



Articulations CFP Arts-Genève / HEAD-Genève

Les formations ES du CFP Arts-Genève et HES de la HEAD-Genève sont complémentaires (voir différences p.50). Une fois diplômé, le designer ES en communication visuelle peut donc décider d'intégrer le monde du travail ou de poursuivre ses études en intégrant le Bachelor communication visuelle/*image-récit* (voir description p.50). Du fait de la complémentarité des plans de formation, le designer ES en communication visuelle qui souhaite développer un travail d'auteur et de recherche plus approfondi peut directement postuler en deuxième année, sous réserve de la réussite du concours. La collaboration étroite entre les écoles se traduit, entre autres, par la rédaction conjointe du présent plan de formation, par des invitations de jurés croisés, par des invitations ponctuelles aux conseils de direction respectifs des écoles, par des événements communs, par le fait qu'une information réciproque est donnée dans les brochures de promotion des deux écoles, que les professionnels reconnus du domaine enseignent dans chacune et collaborent, que les bibliothèques des deux écoles collaborent, que le programme culturel de la HEAD est ouvert aux étudiants de l'ES et inversement; enfin, par la participation au semestre 3 des étudiant-e-s et des enseignant-e-s du CFP Arts et ceux de la HEAD à un workshop commun dans le cadre du Prix Töpffer international.

XI. Semaine type

Grille

Exemple d'une semaine ES BDi (les cours sont placés sur des jours de la semaine à titre indicatif)					
	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin	Atelier BD	Atelier Animation	Anglais Gestion -Méthodologie Droit	Atelier Ecriture	Atelier illustration- <i>édition</i>
Après-midi	Atelier BD	Anglais Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée	Projet Ateliers Dessin de croquis Dessin d'observation avec modèle Sérigraphie	Atelier illustration- de commande	Atelier BD

Répartition des heures/semaine (cours, ateliers et travail personnel) par semestre et sur l'ensemble de la formation

Ateliers/cours	Semestre 1		Semestre 2		Semestre 3		Semestre 4		Total heures formation ¹
	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	
Formation pratique									
Atelier BD	11.25h		11.25h		11.25h		-	-	675
Atelier illustration de commande	3.75h		3.75h		3,75h		3,75h		300
Atelier illustration <i>édition</i>	3,75h		3,75h		3.75h			-	225
Atelier animation	3.4h		3.4h		3h		3h		256
Atelier écriture	3.75h		3.75h		3.75h				225
Atelier dessin sérigraphie	3h		3h		3.75h				195
Workshops	(40)		(40)		(40)		(40)		(160)
Cours théoriques	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	
Histoire culturelle de l'illustration et la bande dessinée	2.25h		2.25h		2.25h		(2,25)		135
Gestion /méthodologie	1.5h		1.5h				(4.5)		60
Projet	0.75h		0.75h		2.25h		-		75
Anglais	2.25h		2,25h		2.25h		2.25h		180
Droit	1.5h		1,5h		-	-	-	-	60
Travail de diplôme	-	-	-	-	-	-	22.5h	6.5h	580
Total des heures/semaine	37.15h	6h	37.15h	6h	36h	8h	31.5h	12.5h	2966 + 650

¹ Le total des heures de formation comprend celles du travail personnel.
 Total des heures de travail personnel : 240 +160 +250 = 650 h
 Total de la formation pratique ; 675 + 300 + 225 + 256+ 225+ 195 = 1876 h
 Total de la formation théorique : 135 + 60 + 75 + 180+ 60 = 510 h
 Total du travail de diplôme : 450 +130 = 580h

XII. Concordance des composantes de la formation ESBDI avec le PEC ES fédéral

	Heures selon PEC ES fédéral	Heures Selon plan de formation ESBDI
Cours (théoriques et formation pratique)	Au moins 2320	2386
Travail de diplôme	Au moins 480	580
Études personnelles/travail personnel	Au moins 320	650
Heures études à l'appréciation de l'organisme de formation	480	
Total formation	Au moins 3600	3616

XIII. Fiches des cours de la formation pratique

Atelier bande dessinée 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts (max. 3 pages) traitant de : <ul style="list-style-type: none"> - Notion de <i>gaufrier</i> - Composition des éléments dans une case - Organisation d'une narration en BD - Proportion et gestuelle d'un personnage - Récit muet - Plan fixe - Récit enchâssé - <i>Comic strip</i>
Compétences	<p>Comprendre les enjeux et mécanismes d'une narration en bande dessinée : ellipse, cadrage, point de vue, interaction texte – image</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer et composer l'enchaînement des cases</p> <p>Choisir la technique de dessin adéquate</p> <p>Evaluer la lisibilité, la cohérence du découpage et ses choix</p>
Contenus	<p>Conception d'une histoire séquencée (découpage) décrivant les éléments essentiels : décors, personnages, texte et dialogues</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p> <p><i>Semaine interdisciplinaire</i></p>
Durée	11,25 heures par semaine (15 périodes)
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme Critères	<p>Choix de l'enseignant-e</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité du texte et du découpage • Situation des personnages dans leur contexte • Plan et cadrage • Respect des données et délais • Présentation soignée
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier bande dessinée 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts (min. 3 pages) mais de façon plus approfondie qu'au semestre 1 <ul style="list-style-type: none"> - Adaptation d'un texte littéraire court (nouvelle, conte, livret d'opéra) - BD-reportage - BD pour un journal, magazine, fanzine, support numérique ...
Compétences	Comprendre les mécanismes d'une narration en bande dessinée : ellipse, cadrage, point de vue, interaction texte – image Effectuer des recherches et des croquis Analyser le résultat des recherches Structurer et composer l'enchaînement des cases Evaluer la lisibilité et la cohérence du découpage Choisir la technique de dessin adéquate
Contenus	Conception d'une histoire séquencée (découpage) décrivant les éléments essentiels du récit : décors, personnages, texte et dialogues Utilisation des techniques : crayon, mine de plomb, encre de chine, gouache, stylo feutre, aquarelle, encre de couleurs, pastel, collage, couleur numérique, etc. Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité
Durée	11,25 heures par semaine (15 périodes)
Planification proposée	Semestre 2
Validation Type / Forme Critères	Choix de l'enseignant-e <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité du texte et du découpage • Situer les personnages dans leur contexte • Plan et cadrage • Qualité des planches esquissées • Qualité des planches réalisées • Maîtrise de la technique • Respect des données et des délais • Présentation soignée
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier bande dessinée 3ème semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 7.3
Objectifs Compétences	<p>Réaliser une série de projets sur la base de thèmes et sujets précis visant une approche professionnelle, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participation au concours <i>Fumetto</i> - Adaptation d'un texte littéraire court (poème, un texte pour enfant, nouvelle, conte, livret d'opéra) - BD-reportage - BD d'après un scénario personnel - BD pour un journal, magazine, fanzine, support numérique ... <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Concevoir une histoire séquencée (découpage)</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (format, miroir de page, préparation des documents, etc.)</p> <p>Analyser un texte littéraire et le transposer visuellement : restructuration du déroulé narratif, sélection des parties à conserver, chercher ce qui fait « image » dans le texte</p> <p>Evaluer la lisibilité et la cohérence du découpage</p> <p>Développer une réflexion critique à propos de son travail d'adaptation en bande dessinée</p>
Contenus	<p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p> <p>Production et utilisation d'une iconographie</p> <p>Adaptation d'un texte littéraire en bande dessinée : un travail de réécriture</p> <p>Réalisation d'un BD reportage</p> <p>Participation au workshop HEAD - <i>Semaine de tous les possibles</i></p> <p>Développement progressif d'un récit personnel</p>
Durée	11,25 heures par semaine (15 périodes)
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme Critères	Choix de l'enseignant-e <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité du texte et du découpage • Originalité et inventivité • Qualité des images, impact graphique • Présentation soignée
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier illustration de commande / corporate illustration 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier illustration de commande / corporate illustration
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts pour logos, identités visuelles, etc.
Compétences	<p>Imaginer et réaliser des esquisses ou des croquis afin de visualiser une idée, un concept</p> <p>Analyser, comprendre un produit, une marque</p> <p>Structurer, rendre compréhensible et accessible une idée, un concept</p> <p>Finaliser et réaliser des illustrations en adéquation avec le support et le produit/service</p> <p>Respecter la charte graphique d'une entreprise / d'une marque</p> <p>Evaluer ses propositions et leur adéquation en fonction de la marque/ du mandat</p>
Contenus	<p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Techniques couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Etude de la stylisation des formes (logos dessinés, pictos)</p> <p>Construction, composition d'une image</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 1
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Efficacité, cohérence et pertinence du concept visuel • Originalité • Respect des données de base • Soin apporté à la réalisation
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier dessin de presse / illustration de presse 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier dessin de presse / illustration de presse
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts (4 heures)
Compétences	<p>Imaginer et réaliser des esquisses sur la base d'un sujet d'actualité</p> <p>Trouver la forme et la technique adéquate</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales</p> <p>Etre capable de s'adapter aux divers supports de presse (quotidien, hebdomadaire, magazine spécialisé, blog)</p> <p>Evaluer sa proposition au regard de l'actualité, du message et du support</p>
Contenus	<p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Techniques couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Construction et composition d'une image</p> <p>Textes, légendes</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinence et adéquation avec le sujet • Qualité et originalité des idées • Qualité et impact formel • Soin apporté à la réalisation • Respect des données et des délais
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier illustration de commande / *corporate illustration* 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier illustration de commande / <i>corporate illustration</i>
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices plus longs pour affiches, flyers, supports pédagogiques et/ou scientifiques
Compétences	<p>Imaginer et réaliser des esquisses et des croquis afin de visualiser une idée ou un concept</p> <p>Analyser, comprendre un produit, une marque</p> <p>Structurer, rendre compréhensible et accessible une idée ou un concept</p> <p>Finaliser et réaliser des illustrations en adéquation avec le support et le produit/service</p> <p>Respecter la charte graphique d'une entreprise / d'une marque</p>
Contenus	<p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Technique couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Etude de la stylisation des formes (logos dessinés, pictos)</p> <p>Construction, composition d'une image</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 3
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Efficacité cohérence et pertinence du concept visuel • Originalité • Respect des données de base • Soin apporté à la réalisation
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier dessin de presse / illustration de presse 4^{ème} semestre

Formation pratique	Dessin de presse / illustration de presse
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices plus longs (8 heures)
Compétences	<p>Rendre compréhensible par le dessin une idée, un concept d'actualité (sociologique, culturel ou politique)</p> <p>Comprendre les liens texte/image</p> <p>Trouver la forme et la technique adéquate</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales</p> <p>Etre capable de s'adapter aux divers supports de presse (quotidien, hebdomadaire, magazine spécialisé, blog)</p> <p>Evaluer l'adéquation de ses propositions aux support et publics</p>
Contenus	<p>Lecture et analyse d'articles de presse</p> <p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Techniques couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Construction et composition d'une image</p> <p>Textes, légendes, dialogues</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinence et adéquation avec le sujet • Qualité et originalité des idées • Qualité et impact formel • Soin apporté à la réalisation • Respect des données et des délais
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Formation pratique	Atelier illustration / édition
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts
Compétences	<p>Comprendre le lien entre texte et images</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer les étapes de travail</p> <p>Choisir le medium adéquat</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (format, préparation des documents, etc.)</p> <p>Evaluer sa réalisation pour l'améliorer</p>
Contenus	<p>Création et développement de personnages</p> <p>Composition d'une image</p> <p>Conception et réalisation d'images à partir d'éléments structurants</p> <p>Illustration de texte pour enfants</p> <p>Illustration de couvertures de romans</p> <p>Utilisation des techniques: crayon, mine de plomb, encre de chine, encre de couleur, pastel, collage, gouache, acrylique, huile, gouache, stylo feutre, aquarelle, collages, broderie, etc...</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p> <p>Mandats extérieurs</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestres 1 et 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité et cohérence entre le texte et l'image • Originalité • Qualité des images du travail de recherches • Qualité du travail final • Respect des données et des délais • Présentation soignée • Capacité à évaluer sa réalisation pour l'améliorer et recommencer le cycle la fois suivante dans de meilleures conditions
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Formation pratique	Atelier illustration-Edition
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs Compétences	<p>Réaliser une série d'exercices plus longs à partir de textes spécialisés</p> <p>Comprendre les liens entre texte et images</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer les étapes de travail</p> <p>Concevoir son propre récit</p> <p>Choisir le medium adéquat</p> <p>Comprendre pourquoi l'image peut apporter une dimension cachée au texte</p> <p>Evaluer sa réalisation</p>
Contenus	<p>Utilisation approfondie des techniques: crayon, mine de plomb, encre de chine, encre de couleur, pastel, collage, gouache, acrylique, huile, gouache, stylo feutre, aquarelle, collages, broderie, etc...</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p> <p>Illustration de textes pour enfants</p> <p>Illustration de textes littéraires courts</p> <p>Mandats extérieurs</p> <p>Développement progressif d'un univers graphique et littéraire personnel</p> <p>Présence aux conférences organisées par la HEAD</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme Critères	<p>Choix de l'enseignant-e</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité entre le texte et l'image • Originalité et inventivité • Qualité des images du travail de recherches • Qualité du travail final • Respect des données et des délais • Présentation soignée • Capable d'évaluer sa réalisation pour l'améliorer et recommencer le cycle la fois suivante dans de meilleures conditions
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Planifier, expérimenter, réaliser et auto-évaluer l'animation d'un personnage, d'un objet et d'un texte 2D, d'une durée de 10 secondes minimum
Compétences	<p>Maîtriser la notion d'image par image (stop motion) et d'image clé</p> <p>Maîtriser la notion de boucle</p> <p>Saisir la notion de cadence image</p> <p>Explorer et appliquer les principes d'animation</p> <p>Réaliser un storyboard précis des moments clés de l'animation</p> <p>Appliquer un storyboard pour réaliser une animation</p> <p>Décomposer le mouvement en images clés et images intermédiaires</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (numérisation, préparation à l'importation, exportation gif et vidéo mp4)</p> <p>Evaluer son animation</p>
Contenus	<p>Adobe Animate</p> <p>Mécanismes du mouvement : image clé, cadence, principe d'animation, boucle, cadrage</p> <p>Techniques : dessin numérisé, dessin vectoriel</p> <p>Exportation optimisée selon support final</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 1
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Numérisation • Fluidité du mouvement • Congruence entre scénario et animation • Qualité des images, impact graphique • Originalité et inventivité
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Maintien des acquis, synchroniser du son à l'image animée (bruitage), pour <ul style="list-style-type: none"> • un événement • une bande annonce
Compétences	<p>Maîtriser la notion de séquence et de transition</p> <p>Saisir la notion de rythme dans une durée déterminée</p> <p>Adapter une animation à une narration, un produit, un évènement</p> <p>Réaliser un storyboard précis des moments clés des séquences avec sa temporalité (temporalité en images ou en secondes)</p> <p>Appliquer un storyboard à une animation</p> <p>Adapter et varier le rythme</p> <p>Incorporer des bruitages étroitement liés à l'image</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (adaptation des fichiers aux divers supports numériques)</p> <p>Evaluer son animation</p>
Contenus	<p>Adobe Animate</p> <p>Mécanismes du mouvement : image clé, cadence, principes d'animation, boucle, cadrage, transition, interaction image–son</p> <p>Techniques : dessin numérisé, dessin vectoriel, rotoscopie</p> <p>Exportation optimisée selon support final</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Congruence entre scénario et mouvement • Fluidité du mouvement • Séquences et Rythme • Qualité de l'intégration sonore • Cohérence des images, impact graphique • Originalité et inventivité
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Maintien des acquis, réfléchir à la variation de plans, affiner les transitions visuelles et sonores, incorporer des effets, pour <ul style="list-style-type: none"> • un animatic • un clip animé
Compétences	Maîtriser les fondamentaux d'After Effects Appliquer des effets en animation Renforcer les notions acquises en animation Respecter les contraintes éditoriales (adaptation aux divers supports numériques) Evaluer son animation
Contenus	Animate Les fondamentaux d'Adobe After Effects Adaptation d'effets aux mécanismes de l'animation Techniques : dessin vectoriel, dessin numérisé, rotoscopie Exportation optimisée selon support final
Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	Semestre 3
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Congruence entre scénario et mouvement • Maîtrise et pertinence d'effets techniques • Fluidité du mouvement • Pertinence du contenu • Concordance du son avec l'image • Choix esthétique, qualité des images et impact graphique • Originalité et inventivité
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 4^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Maintien des acquis, réalisation d'une animation d'une durée d'une minute minimum, intégrant une ambiance sonore pour
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> • un clip vidéo • le court film d'animation <p>Appliquer des effets en animation</p> <p>Renforcer les notions acquises en animation</p> <p>Coordonner l'image animée et l'ambiance sonore (bruitage, musique)</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (adaptation aux divers supports numériques)</p> <p>Evaluer son animation</p>
Contenus	<p>Adobe Animate, Adobe After Effects</p> <p>Adaptation de l'animation à une bande son</p> <p>Techniques : dessin vectoriel, dessin scanné, rotoscopie, stop motion</p> <p>Exportation optimisée selon support final</p>
Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Maîtrise et pertinence des effets techniques • Intégration sonore • Fluidité du mouvement et rythme • Concordance du son avec l'image • Choix esthétique, qualité des images • Cohérence du sens général • Originalité et inventivité •
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier écriture 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétence	<p>Concevoir une narration</p> <p>Identifier les différents types de narration et genres narratifs</p> <p>Connaître les outils classiques de la narration</p> <p>Référencer ses choix pour développer son propos</p> <p>Evaluer l'impact de sa narration</p>
Contenus	<p>Introduction à la fiction en tant que processus culturel et artistique</p> <p>Présentation et analyse des principaux genres narratifs : lectures, visionnements, écoutes</p> <p>Analyse en groupe et recherches personnelles</p> <p>Exercices d'écriture et de <i>pitching</i> individuels ou en collaboration. Les supports sont variés : texte, image, son, etc.</p> <p>Introduction théorique à l'écriture selon le principe des quatre actes : identification des éléments constitutifs de cet outil</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme	Ateliers d'écriture individuelle et/ou en binôme.
	Analyses et critiques croisées.
	Cours théoriques.
Critères	Capacité à élaborer une narration de façon autonome à partir de différents <i>inputs</i> .
	Evaluation de la capacité à choisir et reproduire un "genre" narratif.
	Evaluation de la capacité à utiliser des outils narratifs pour la progression d'un récit.
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Atelier écriture 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétences	<p>Elaborer un récit seul, à l'aide des outils de la narration</p> <p>Définir les étapes principales de construction du récit et savoir les développer de façon autonome</p> <p>Construire un personnage (principal ou non)</p> <p>Collaborer au développement du récit d'un tiers par l'analyse et la discussion</p> <p>Evaluer l'impact de son récit</p>
Contenus	<p>Mise en pratique de l'écriture selon le principe des quatre actes</p> <p>Reconnaître le personnage principal et le développer</p> <p>Définir les autres personnages</p> <p>Décor et didascalies</p> <p>La question de l'ellipse</p> <p>Exercice d'écriture individuel, du pitch à la Version 1 (<i>unitaire destiné au théâtre, au cinéma, ou à la radio</i>)</p> <p>Analyses et critiques croisées</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 2
Validation	
Type / Forme	<p>Ecriture individuelle</p> <p>Forme atelier : analyses et critiques croisées</p>
Critères	<p>Maîtrise des outils de la narration</p> <p>Evaluation de la capacité d'élaborer un récit écrit complet en passant par toutes les étapes (pitch, séquencier, scène à scène, version 1)</p> <p>Evaluation de la capacité à construire un personnage et son environnement</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétence	<p>Etre capable de construire d'un récit clos</p> <p>Consolider l'analyse de la forme ses propres narrations, de façon à pouvoir les perfectionner</p> <p>Elaborer des méthodes pour l'élaboration de récits de longueur moyenne à grande</p> <p>Etre capable de rédiger un scénario de façon claire pour autrui</p> <p>Communiquer et échanger sur ses propres récits avec un vocabulaire professionnel</p>
Contenus	<p>Première exploration du travail de diplôme sous forme d'esquisses de récits longs</p> <p>Travaux pratiques sur les spécificités du scénario en bande dessinée</p> <p>Consolidation de la méthode de travail propre à chacun</p> <p>Travail de réflexion et de recherche sur la nature des grands récits</p> <p>Collaborations avec les ateliers de formation pratique et les cours théoriques</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme	<p>Ecriture en groupe et individuelle</p> <p>Analyses et critiques croisées</p>
Critères	<p>Evaluation de la capacité à élaborer une narration individuellement ou en groupe</p> <p>Evaluation de la capacité à utiliser des critères d'analyse professionnels pour soi-même et pour les autres</p> <p>Savoir respecter un agenda</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Atelier dessin d'observation avec modèle 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Ajuster son œil et s'entraîner à dessiner aux proportions justes</p> <p>Développer son langage graphique (dessin au trait) par l'acquisition d'une grammaire de la ligne)</p> <p>Juger des valeurs de gris dans une situation donnée</p> <p>Réaliser des esquisses à différentes distances dont le niveau de détails dessinés est adéquat</p> <p>Effectuer des choix en dessinant</p>
Contenus	<p>Dessins à la ligne sur grand format</p> <p>Dessins aux valeurs selon plusieurs techniques : Lavis, fusain....</p> <p>Dessins aux hachures où le langage de la ligne ne se confond pas avec le langage des valeurs</p> <p>Dessins à différentes distances et points de vue : - plongée - contreplongée - vue d'ensemble - détail</p>
Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	alternance par semaine avec atelier dessin de croquis
Validation Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Justesse des dessins • Qualité des lignes (grammaire et souplesse) • Justesse d'évaluation des valeurs • Variété des points de vue et adéquation entre distance et niveau de détails dessinés
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin/artiste

Atelier dessin d'observation avec modèle 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Maîtriser le cadrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multiplicité des relations au modèle • . Etablir des découpes d'espace judicieuses • (rapports vides et pleins, hors-champs...) <p>Positionner son dessin dans différents formats dans le but d'exprimer davantage ce que l'on souhaite dire dans l'image (formats allongés verticaux et horizontaux, carrés....)</p> <p>Utiliser le dessin d'observation avec un modèle (en espace grandeur nature) comme un moyen de recherches pour le travail de découpage d'une image et la transcription d'un message</p>
Contenus	<p>Dessins à différentes distances et points de vues</p> <p>Travail à l'intérieur de cases pré-dessinées selon un thème donné</p> <p>Dessins à la ligne et aux valeurs dans des formats très variés et de tailles différentes</p>
Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	alternance par semaine avec dessin de croquis
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Justesse des dessins • Exploration par le cadrage • Investissement dans la recherche de points de vue et adéquation avec le thème donné • Choix des formats en vue du message recherché
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin/artiste

Atelier dessin d'observation avec modèle 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Transcrire une ambiance de lumière dans un dessin</p> <p>Exagérer le clair-obscur dans le but de transmettre davantage d'ambiance dans les dessins</p> <p>Proposer des images qui intègrent le spectateur comme partie prenante de l'image par le biais du cadrage étiré jusqu'à soi (travail de l'œil et du format de l'image)</p> <p>Réaliser un travail collectif de grand format en relation à l'espace</p>
Contenus	<p>Mises en scènes autour du modèle de lumières très variées (contrejour, lux minimum, lumière rasante, etc.)</p> <p>Travail aussi bien dans l'atelier qu'à l'extérieur autour du thème d'un cadrage étiré jusqu'à soi</p> <p>Dessins d'un grand format en commun dans l'atelier autour d'un thème spatial donné</p>
Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	S alternance par semaine avec dessin de croquis
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Qualité du dessin aux valeurs • Implication dans le travail de recherche de rendu d'ambiance • Implication dans le travail de dessin d'espace avec un modèle
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin/artiste

Formation pratique	Atelier de dessin de croquis
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Développer le regard ainsi que le rapport entre la vision et la main</p> <p>Dessiner en captant l'essentiel par l'analyse visuelle</p> <p>Construire, rechercher et représenter des espaces, des objets, des humains, des proportions, des perspectives à partir d'une observation ou une application mentale</p> <p>Composer une image</p> <p>Dessiner sous un maximum de points de vue</p> <p>Maîtriser des techniques graphiques variées</p> <p>Maîtriser une grammaire visuelle</p> <p>Maîtriser une pratique du croquis pour réaliser des recherches formelles indispensables à la conception d'un projet</p> <p>Structurer et rendre compréhensible le processus de création</p>
Contenus	<p>Apprentissage des règles de base de la construction et de la perspective : ligne d'horizon et point de fuite</p> <p>Développement de l'observation des proportions, des directions, des pleins et des vides, des valeurs, du cadrage, de la composition, de l'imagination et de l'expression</p> <p>Expérimentation des tracés, des rythmes graphiques à partir de techniques d'observation diverses opposées mais complémentaires</p> <p>Exercices sur de multiples sujets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Croquis d'architecture /intérieur et extérieur - Croquis de figures habillées - Travail sur la silhouette, le mouvement - Etude anatomique du portrait et des expressions & étude des mains, pieds, etc. - Recherche sur les costumes et accessoires - Croquis d'animaux empaillés et vivants - Croquis de personnages dans un décor : travail sur l'ambiance - Croquis de construction et de réflexion à partir de thème précis - Etude sur le cadrage et le découpage à partir de séquences de film - Analyse des valeurs et de la composition avec comme base des photographies - Travail sur la composition d'une image avec comme base des croquis préparatoires réalisés préalablement à l'extérieur - Croquis d'objets en observation directe - Travail sur la transposition d'un objet dans différents modes de représentation (perspective axonométrique, perspective classique, multiplication des points de vues)

	<p>*** Alternance des thèmes sur le croquis d'observation et le croquis d'intention pour la pratique et l'intégration mentale des notions étudiées précédemment</p> <p>Atelier : mise en place d'un dispositif au cours duquel les étudiant-e-s commencent à appréhender une certaine approche</p> <p>Extérieur : application du dispositif et des notions travaillés en classe dans un cadre extérieur à travers des prises de notes</p> <p>Pratique et expérimentation de différentes techniques : crayon gris et couleurs, fusain, crayon de couleurs, stylo fin noir, pinceaux et encre, lavis, néocolors noir et blanc</p>
Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	alternance par semaine avec dessin de croquis
Validation Type / Forme Critères	Réponse aux consignes, justesse de l'observation, des proportions, de la construction et de la composition Qualités de l'expression, graphique, lisibilité, expérimentation personnelle Engagement dans le travail
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin / artiste

Atelier de sérigraphie / 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier de sérigraphie
Correspondance processus PEC	2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 6.3;
Objectifs / Compétences	<p>Réaliser une série d'exercice et un projet personnel</p> <p>Comprendre la technique d'impression</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traiter les données numériques et manuelles à la préparation des écrans - Maîtriser la confection des écrans - Gérer le choix du papier et des encres - Fixer les écrans - Évaluer la qualité des impressions - Nettoyer et assurer la maintenance des machines et de l'atelier <p>Réaliser des exercices imposés</p> <p>Réaliser un travail personnel</p>
Contenus	<p>Mécanismes d'impression</p> <p>Fichiers prêts pour l'impression</p> <p>Tirages limités papiers</p> <p>Tirage sur textile</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 3
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<p>Compréhension de l'utilisation des machines</p> <p>Qualité et soin apporté à l'impression</p> <p>Qualité des images, impact graphique</p> <p>Originalité et inventivité</p>
Enseignant-e	Illustrateur-trice / graphiste / sérigraphe

XIV. Fiches des cours théoriques

Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} semestre

Cours théorique	Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée
Correspondance processus PEC	2.1; 2.2; 4.1; 5.1; 6.3; 7.1; 7.3
Objectifs	Transmettre une connaissance approfondie de la BD, de l'illustration et du dessin de presse comme moyens d'expression ancrés dans l'Histoire
Compétences	<p>Connaissance des grands courants de l'Histoire de la bande dessinée</p> <p>Connaissance des grandes figures de l'illustration</p> <p>Connaissance des grandes figures du dessin de presse</p> <p>Connaissance des innovations formelles et thématiques des domaines d'études</p> <p>Compréhension des rapports de la BD et de l'illustration avec d'autres formes d'expression</p> <p>Maîtrise des outils d'analyse du récit en bande dessinée</p> <p>Conscience des questions spécifiques à l'exposition de bande dessinée</p> <p>Capacité à formuler un discours écrit et oral</p>
Contenus	<p>Histoire de la BD et de l'illustration par période, pays et genres</p> <p>Histoire de la BD à travers l'évolution de ses formes</p> <p>Narratologie de la BD</p> <p>Comparaison ponctuelle de la BD et de l'illustration avec d'autres formes d'expression (peinture, cinéma, littérature)</p> <p>La BD et l'illustration contemporaines : foires, festivals, etc.</p> <p>Analyse de bandes dessinées et d'un corpus d'illustrations par les étudiant-e-s dans le cadre d'un séminaire</p>
Durée	2.25 heures par semaine / 3 périodes
Planification proposée	Semestres 1 - 2 – 3 -4
Validation Type / Forme Critères	<p>Tests intermédiaires</p> <p>Production de dossiers sur un/des auteur-e-s</p> <p>Compréhension des principales connaissances présentées.</p> <p>Examen oral en fin de 4^{ème} semestre</p>
Enseignant-e	Historien-ne de la bande dessinée

Gestion I

Cours théorique	Gestion
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs	Organiser et d'administrer son travail en tant qu'indépendant.e ABDI
Compétences	<p>Produire les documents administratifs et fiscaux nécessaires à une activité professionnelle indépendante et à son suivi, en appliquant les lois et usages</p> <p>Connaître les bases de gestion financière d'une activité indépendante d'un.e ABDI</p> <p>Clôturer une comptabilité en partie double et publier compte d'exploitation et bilan pour un.e indépendant.e ABDI ou pour association d'ABDI</p> <p>Réaliser les calculs commerciaux relatifs à l'activité d'un.e indépendant.e ABDI ou association d'ABDI</p> <p>Comprendre le fonctionnement de procédures administratives connexes : poursuites, RC et prud'hommes, etc.</p>
Contenus	<p>Théorie comptable de base</p> <p>Planification : budget vs comptabilité</p> <p>Comptabilité en partie double avec logiciel</p> <p>Calculs commerciaux</p>
Durée	2 (1,5h) période hebdomadaire
Planification proposée	Semestre 1 – 2 –
Validation	
Type / Forme	Évaluations écrites ou orales, dossiers personnels, autoévaluation et entretiens d'évaluation
Critères	Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Gestion II

Cours théorique	Gestion
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs	Être autonome pour planifier et autoévaluer son travail/ses projets individuels ou en équipe, à l'aide : <ul style="list-style-type: none"> - outils de gestion de projet en général et appliqué à une activité d'ABDI - indicateurs de gestion du temps et du travail en général et appliqués à la création artistique
Compétences	Comprendre les mécanismes de la créativité/motivation Évaluer une situation, faire des choix, prendre des décisions adaptées Connaître les facteurs de la santé au travail et être capable de prévenir Connaître les méthodes de développement et leurs limites (PNL, méthode transactionnelle, etc.) Créer son propre cadre d'évaluation d'un projet individuel ou en équipe et être autonome pour l'évaluation d'un projet.
Contenus	Outils de gestion de projet Indicateurs de gestion d'un travail créatif Indicateurs du travail collaboratif Développement personnel : méthodes et limites Critères personnels d'autoévaluation du travail Grille personnelle de planification d'un projet
Durée	1.5 h / 2 période hebdomadaire
Planification proposée	Semestre 1 – 2 –
Validation Type / Forme Critères	Comptes rendus de workshops ou de travail en ateliers, évaluations écrites ou orales, dossiers personnels Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Projet 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} semestre

Cours théorique	Projet semestre 1-2-3
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ compétences semestre 1-2-3	Concevoir et structurer un message en fonction du destinataire Interagir professionnellement de manière adaptée Élaborer puis évaluer ses propres stratégies d'interaction
Compétences	Adapter le langage non verbal et verbal à la situation Communiquer <ul style="list-style-type: none"> - Défendre ses projets et concepts - Interagir / s'adapter à ses interlocuteurs et à la situation - Développer ses compétences de persuasion
Contenus semestre 1-2-3	Théorie/applications Expliciter Informier Interagir/communiquer Se présenter en tant qu'auteur et illustrateur
Durée	0.75h / 1 période hebdomadaire en 1 ^{ère} et 1,7h /2,25 P en 2 ^{ème}
Planification proposée	Semestres 1 – 2 –
Validation	
Type / Forme	Épreuves écrites, orales et autoévaluations
Critères	Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Cours théorique	DROIT
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.5; 5.2; 6.3; 7.2; 7.3
Objectifs / Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principes généraux et les sources du droit - Comprendre le fonctionnement des contrats - Connaître les principaux contrats en lien avec la profession - Comprendre le principe du droit d'auteur, des droits moraux attachés, des droits voisins et ses applications avec internet - Connaître les sociétés de gestion et leur utilité - Comprendre le principe de la responsabilité et du droit des poursuites
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> - Droit des contrats - - généralités - - définition - - sources du droit - - formes - - nullité et annulation - - responsabilités - - mise en demeure - - exécution et inexécution des obligations - - prescription - Contrats utiles à la profession : - - Contrat de vente - - Contrat de bail à loyer - - Contrat de prêt - - Contrat d'entreprise; - - Contrat de mandat; - - Contrat de travail; - - Contrat d'édition, - - Contrat de licence - Droit d'auteur / copyright - Droit d'auteur et internet - Société de gestion CH (ProLitteris, SSA) - Sociétés de personnes et de capitaux - L'Association - Les Fondations - Statut de l'artiste/auteur.e et de l'indépendant.e
Durée	1,5 heures par semaine à l'année / 2 périodes
Planification proposée	Semestres 1 et 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	Choix de l'enseignant-e
Enseignant-e	Juriste/ Avocat-e /Enseignant-e de droit

Cours théorique	ANGLAIS
Correspondance-s PEC	1.5; 2.6; 3.2; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs / Compétences	<p>Comprendre des conférences et des discours assez longs, des émissions de télévision et des films en VO</p> <p>Lire des articles et comprendre des textes littéraires ou des BD en anglais non simplifié</p> <p>Communiquer oralement avec un degré de spontanéité et d'aisance qui rende possible une interaction normale avec un locuteur natif</p> <p>Participer activement à une conversation dans des situations familières, présenter un projet professionnel et défendre ses opinions</p> <p>S'exprimer de façon claire et détaillée</p> <p>Ecrire des textes clairs et détaillés sur une grande gamme de sujets relatifs à leurs centres d'intérêts</p> <p>Passer l'examen du Cambridge First Certificate ou un autre examen pour les étudiant.e.s plus avancé.e.s</p>
Contenus (exemples)	<p>Lecture de textes professionnels en anglais (BD ou à propos de la BD)</p> <p>Rédaction de textes en rapport avec la BD</p> <p>Théorie et exercices divers développant les compétences nécessaires à l'obtention du niveau B2 tant en lecture, écriture, compréhension et expression orales</p> <p>Travail à l'aide d'un manuel de niveau B2 et de manuels d'entraînement aux examens de type « Cambridge First Certificate »</p>
Durée	2,25 heures par semaine / 3 périodes
Planification proposée	1 ^{ère} et 2 ^{ème} année
Validation Type / Forme Critères	<p>Choix de l'enseignant.e</p> <p>Atteindre niveau B2 selon CECR pour les étudiant.e.s commençant avec un niveau B1</p>
Enseignant-e	Enseignant-e d'anglais

XV. Fiches de l'examen de diplôme

Ateliers bande dessinée et illustration *édition* / Travail de diplôme / 4^{ème} semestre

Formation pratique	Ateliers bande dessinée et illustration <i>édition</i> / Travail de diplôme
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 7.3
Objectifs	<p>Les étudiants commencent leur <i>travail de diplôme</i> et réalisent un livre d'une trentaine de pages (20-40 pages)</p> <p>Ce travail s'apparente soit à une bande dessinée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'après un texte littéraire • ou d'après un scénario personnel • ou sous la forme d'un reportage <p>soit à un livre qui illustre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un texte littéraire • ou un recueil poétique • ou un texte pour enfants • ou un texte personnel • ou un abécédaire, une encyclopédie illustrée, etc.
Compétences	<p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Evaluer la lisibilité et la cohérence du découpage</p> <p>Développer un langage personnel</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (format, pages de garde, titre, miroir de page, reliure, préparation des documents, etc.)</p> <p>Présenter oralement le travail à un jury professionnel</p>
Contenus	<p>1. Un avant-projet dont le contenu est</p> <p>Pour la bande dessinée : Un découpage esquissé complet comprenant le choix des séquences, les plans et les cadrages</p> <p>Pour l'illustration : Un chemin de fer et une maquette lisible, proportionnelle au format d'édition choisi comprenant toutes les esquisses et la totalité du texte.</p> <p>2. Un objet fini relié, imprimé et mis en page avec une couverture, pages de gardes etc.</p> <p>Jury : présentation et accrochage/scénographie des originaux pour la soutenance en fin d'examen</p>
Durée	22,5 heures, soit 30 périodes partagées entre les ateliers BD, illustration édition, écriture, histoire de la BD, projet et méthodologie, complétées par 6.5 heures de travail personnel
Planification proposée	Semestre 4

Validation

Type / Forme

Choix de l'enseignant.e

Critères

Pour la bande dessinée :

- Qualité du découpage esquissé
- Développement de la recherche
- Choix des séquences, plans et cadrages
- Découpage lisible et cohérent
- jeux narratifs, dramaturgie visuelle, mise en scène
- Capacité à élaborer un univers personnel en tant qu'auteur
- Capacité à nourrir une réflexion artistique de manière singulière et sensible
- Capacité de situer les personnages dans leur contexte, implication du décor
- Pertinence de l'adaptation - si il y a - et réappropriation de l'œuvre initiale
- Qualité graphique de la couverture et des planches originales
- Maîtrise de la technique
- Reliure, couverture et mise en page
- Capacité d'identifier les différentes étapes de production d'un livre, depuis le document original jusqu'au produit fini
- Attitude professionnelle : Respect des données et du délai
- Qualité de présentation de l'avant-projet et du travail final
- Présentation orale logique et structurée
- Pertinence du propos, intonation et élocution
- Qualité de l'accrochage ou de la présentation des planches originales

Pour l'illustration :

- Développement de la recherche
- Qualité des esquisses et maquettes, élaboration du chemin de fer
- Structure et composition du récit
- Jeux narratifs, dramaturgie visuelle, mise en scène
- Capacité à élaborer un univers personnel en tant qu'auteur
- Production et utilisation d'une iconographie personnelle
- Rapport texte/image
- Cohérence narrative, lisibilité
- Capacité à rechercher et expérimenter diverses formes graphiques et narratives en proposant une réflexion
- Connaissances des codes du livre illustré permettant, selon les cas, de les détourner, voire de les transgresser
- Pertinence de l'adaptation - si il y a - et réappropriation de l'oeuvre initiale
- Capacité de situer les personnages dans leur contexte, implication du décor
- Capacité d'identifier les différentes étapes de production d'un livre, depuis le document original jusqu'au produit fin
- Qualité graphique de la couverture et des illustrations originales
- Maîtrise de la technique
- Reliure, couverture et mise en page
- Attitude professionnelle : Respect des données et du délai
- Qualité de présentation de l'avant-projet et du travail final
- Présentation orale logique et structurée
- Pertinence du propos, intonation et élocution
- Qualité de l'accrochage ou de la présentation des illustrations originales

Enseignant-e

Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier écriture / travail de diplôme 4^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier écriture / travail de diplôme
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétence	<p>Développer la narration d'un projet personnel, son travail de diplôme.</p> <p>Connaître et utiliser les outils de la narration.</p> <p>Etre capable de présenter des personnages et leur arc narratif</p> <p>Référencer ses choix pour développer son propos.</p>
Contenus	<p>Tutorat pour les projets individuels</p> <p>Développement de la narration d'un livre illustré ou d'une bande dessinée</p> <p>Collaboration avec les ateliers</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Travail individuel
	Critiques individuelles
Critères	<p>Evaluation de la capacité à élaborer un projet et à le mener à terme, selon les objectifs de narration retenus (seul et avec les enseignant-e-s responsables)</p> <p>Synthèse entre les différents apports théoriques et critiques</p> <p>Référencement de son travail pour sa soutenance</p> <p>Capacité d'analyse, d'engagement et autonomie</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Cours théorique	Gestion et communication / Méthodologie /travail de diplôme
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ compétences semestre 4	<p>Publier la grille d'autoévaluation ainsi que la planification du travail 4 jours après le début du travail</p> <p>Elaborer le dossier d'accompagnement au travail de diplôme et le rendre dans le délai</p> <p>Les entretiens avec les candidat.e.s sont prévus dans la planification publiée 4 jours après le début de l'examen, sur des plages horaires communiquées à la fin du semestre 3.</p> <p>Les compétences de gestion II et communication sont mises en pratique pendant le travail de fin de formation</p> <p>Les étudiant.e.s ont des rendez-vous réguliers avec le référent, enseignant de méthodologie et l'enseignant.e de projet</p>
Contenus semestre 4	<p>Les modalités d'accompagnement sont déterminées par la procédure de qualification</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notes d'intention et résumé du projet - Description du processus créatif des illustrations/planches - Description du processus créatif du scénario - Analyse des recherches et des croquis - Autoévaluation de la gestion du projet - Droit d'auteur, en relation avec le projet - Références narratives, visuelles et esthétiques - CV et biographie <p>Annexes : grille d'autoévaluation et plannings tels que publiés après 4 jours ainsi que complétés pendant le projet</p>
Durée	5.6 heures par semaine / 7.5 P
Planification proposée	Semestre 4
Validation Type / Forme Critères	Entretiens d'évaluation Procédure de qualification
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication et droit

Anglais 4^{ème} semestre

Cours théorique	Anglais
Correspondance processus PEC	1.5; 2.6; 3.2; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ compétences semestre 4	Niveau B2 selon
Contenus semestre 1,2,3 et 4	
Durée	
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Examen Cambridge <i>First Certificate</i>
Critères	Procédure de qualification
Enseignant-e	Enseignant-e d'anglais

Histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration 4^{ème} semestre

Cours théorique	Histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration
Correspondance processus PEC	2.1; 2.2; 4.1; 5.1; 6.3; 7.1; 7.3
Objectifs/ compétences semestre 4	
Contenus semestre 1, 2, 3 et 4, y compris des questions sur les événements et expositions obligatoires	-
Durée	20 minutes
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Examen oral
Critères	Procédure de qualification
Enseignant-e	Enseignant-e d'histoire culturelle de la bande dessinée et d'illustration

XVI. Concordance avec les exigences du PEC ES fédéral

Concordance des cours de la formation pratique et théorique ES BDi avec les exigences du PEC ES fédéral

Ateliers/cours	Correspondance avec le PEC ES (processus de travail et compétences à acquérir)						
	1	2	3	4	5	6	7
Formation pratique							
Atelier BD	x	x	x	x			
Atelier Illustration de commande	x	x	x	x			
Atelier illustration édition	x	x	x	x			
Atelier animation	x	x	x	x			
Atelier écriture	x	x	x	x		x	x
Atelier dessin	x	x	x			x	
Workshops	x	x	x	x	x	x	x
Cours théoriques							
Histoire culturelle de l'illustration et la bande dessinée		x		x	x	x	x
Gestion	x	x	x	x	x	x	x
Projet / méthodologie	x	x	x	x	x	x	x
Anglais	x	x	x				x
Droit	x				x	x	x
Travail de diplôme	x	x	x	x	x	x	x

XVII. Evaluation des cours, des ateliers et du plan de formation

Afin de permettre une évaluation régulière du plan de formation ESBDI, les cours et ateliers sont évalués par les étudiant-e-s à la fin de chaque semestre.

Dans le cadre de séances convoquées par la direction du CFP Arts, un bilan pédagogique annuel est établi et des propositions d'adaptation du plan de formation sont formulées.

Sur la base des évaluations des étudiant.e.s et du bilan pédagogique effectué en juin et août 2020, ce plan de formation été adapté en septembre 2020 par l'équipe pédagogique ESBDI 1 et 2.

XVIII. Positionnement stratégique du Bachelor HEAD-Genève en lien avec l'ES du CFP Arts

a) Différences factuelles liées aux ES et HES

	ES en bande dessinée et illustration	Option Image-Récit
Niveau d'études	Tertiaire B	Tertiaire A / Universitaire
Conditions d'admission	CFC, certificat de fin d'études secondaire II	Maturité professionnelle, maturité spécialisée Arts Visuels, maturité gymnasiale et passerelle/propédeutique Arts&Design
Restriction d'admission	art 19 REST / C.1.10.31	International
Diplôme	Diplôme Designer ES en CV	Bachelor – 180 ECTS - international
Durée d'études	2 ans	3 ans
Type d'enseignement	Théorique et pratique	Théorique et pratique
Langue d'enseignement	Français	Français avec apport en anglais
Mobilité internationale pendant les études	Ponctuellement sur projet	Oui
Recherche	Non	Oui
Mandats	Oui	Oui
Thème principal des études	Bande dessinée, illustration et dessin de presse	Dessin, illustration, bande dessinée, animation, jeu vidéo
Equipements techniques et ressources	Ateliers et centre d'impression	Ateliers, centre d'impression, centre audiovisuel, centre informatique, budget de publication

b) Option Image-récit de la HEAD-Genève

Le diplôme ES en communication visuelle de l'ESBDi de Genève offre un privilège de raccourcissement de la durée du Bachelor en Communication visuelle, option *Image-récit* de la HEAD-Genève

En deux ans de formation professionnelle intense, les diplômé-e-s de l'Ecole supérieure de bande dessinée et d'illustration ont acquis des bases artistiques et intellectuelles qui leur permettent de s'engager dans le monde du travail. Pour celles et ceux qui ambitionnent de poursuivre une carrière d'auteur, il est souhaitable d'approfondir ses connaissances par un Bachelor en Communication visuelle, option *Image-récit* dispensé à la HEAD-Genève et qui a pour objectif de former des créateurs dans les domaines de la bande dessinée, de la narration visuelle, des livres pour enfants, de l'animation et des jeux vidéo.

Accomplir un diplôme de Bachelor (niveau universitaire, reconnu dans le monde entier), c'est accéder à des savoir-faire professionnels très pointus et à des compétences de réflexion avancée.

Moyennant la réussite du test d'aptitudes, les diplômé-e-s ES en communication visuelle - spécialisation bande dessinée et illustration peuvent être admis-e-s directement en deuxième année du Bachelor en Communication visuelle, option *Image-récit*, de la HEAD-Genève.

Durant ces deux années d'études supplémentaires, les étudiant-e-s pousseront leur ambition au niveau tertiaire A. Enseignant-e-s professionnel-le-s et artistes venu-e-s du monde entier, équipements techniques et savoir-faire de premier ordre (impression, édition, technologies numériques), possibilités de mobilité internationale, valorisation des travaux réalisés (expositions, publications, participation à des festivals), pédagogie centrée sur la responsabilisation personnelle sont les principales caractéristiques de la HEAD-Genève. En tant que Haute école, la HEAD offre également à ses étudiant-e-s un programme culturel très riche, des soutiens concrets aux études (bourses, prix) et une plateforme de réseautage professionnel international (application smartphone dédiée aux alumni, rencontres avec les entreprises et associations professionnelles).

Les défis qui attendent les créateurs et créatrices d'illustrations et de bande dessinée sont immenses. Les technologies numériques ont un impact sur la conception, la fabrication et la diffusion des œuvres. De nouveaux champs artistiques gagnent en puissance, comme celui du jeu vidéo. Les publics sont en attente de contenus interactifs et ludiques. Dans un monde qui s'uniformise, les créateurs et créatrices capables de faire entendre une voix originale, de renouveler les manières de raconter et d'inventer les images du futur auront un rôle culturel et social primordial.

Avec un diplôme de Bachelor en Communication visuelle, option *Image-récit*, les diplômé-e-s sont préparé-e-s à affronter avec succès un monde complexe. Celles et ceux qui le désirent peuvent également accéder à des études de niveau Master.

Master en Design, orientation Media Design

En deux ans, l'étudiant-e en master Media Design acquiert les compétences en programmation, design et conception des médias numériques. Jeu vidéo ou éditions en ligne, objets interactifs ou applications pour smartphone, le diplômé master en Media Design comprend les enjeux innovants des médias contemporains et peut proposer une vision solidement appuyée sur des capacités personnelles de recherche et de mise en œuvre tant sur le plan intellectuel que technique et créatif.

« Dessiner est une forme d'exploration. Et la première impulsion générique pour dessiner découle du besoin humain de chercher, relier des points, positionner des choses et se positionner. »

Le Carnet de Bento, John Berger

« La fiction part de ce qui est familier, et va au-delà, nous entraîne dans le domaine du possible, de ce qui pourrait être, de ce qui aurait pu être, de ce qui sera peut-être un jour. »

Jérôme Brunner