



ESBD

École supérieure
de bande dessinée
et d'illustration
de Genève

Plan de formation 2024-2025



« 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

I.	Introduction	4
II.	Bases légales	6
III.	Titre délivré	6
IV.	Conditions d'admission	6
V.	Durée de la formation	6
VI.	Profil professionnel et compétences opérationnelles	7
	Exercice de la profession	7
	Compétences opérationnelles	7
	Spécialisation en illustration et bande dessinée	8
VII.	Vision	8
VIII.	Description de la formation	8
	Composantes de la formation	8
	Cours en contact direct pratiques	10
	1) L'atelier-conception	10
	a) Atelier bande dessinée	10
	b) Atelier illustration <i>édition</i>	10
	2) Atelier illustration de commande / <i>corporate</i>	11
	3) Atelier animation	11
	4) Atelier écriture	11
	5) Atelier dessin	11
	a) Atelier dessin d'observation avec modèle	11
	b) Atelier de dessin de croquis	11
	Cours en contact direct théoriques	11
	1) Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée	11
	2) Droit	12
	3) Gestion	12
	4) Gestion de projet	12
	5) Méthodologie	13
	6) Anglais	13
IX.	Stages	13
	1) Workshops	13
	2) Mandats professionnels	13
	3) Sérigraphie	14
	4) Edition	14
	5) Stage dans un festival de bande dessinée	14
	6) Stages au choix	14
X.	Conditions de promotion durant la formation	14
XI.	Procédure de qualification finale	14
XII.	Positionnement	16
XIII.	Semaine type	17
	Grille	17
XIV.	Concordance des composantes de la formation ESBDI avec le PEC ES fédéral 2022	17
XV.	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 de dessin de croquis 1 ^{er} , 2 ^{ème} semestre	36
XVI. Fiches des cours théoriques	38
Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} semestre.....	38
Gestion	39
Projet 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} semestre	40
Droit 1 ^{er} et 2 ^{ème} semestre.....	41
Anglais 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} semestre	42
XVII. Fiches de l'examen de diplôme.....	43
Atelier bande dessinée et illustration édition / Travail de diplôme 4 ^{ème} semestre	43
Atelier écriture / Travail de diplôme 4 ^{ème} semestre	44
Animation / Capsule promotionnelle/Travail de diplôme 4 ^{ème} semestre	45
Gestion de projet /méthodologie/Examen 4 ^{ème} semestre.....	46
Anglais 4 ^{ème} semestre.....	47
Histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration 4 ^{ème} semestre.....	47
XVIII. Concordance avec les exigences du PEC ES fédéral	48
Concordance des cours pratique et théorique ES BDI avec les exigences du PEC ES fédéral	48
XIX. Evaluation des cours, des ateliers et du plan de formation	49
XX. Positionnement stratégique du Bachelor HEAD-Genève en lien avec l'ES du CFP Arts	49
a) Différences factuelles liées aux ES et HES.....	49
Articulations CFP Arts-Genève / HEAD-Genève	49
b) Bachelor en illustration de la HEAD-Genève.....	50

Dessin de la page de garde : © Nina Fleury

I. Introduction

Le présent plan de formation fait suite à la révision du Plan d'études cadre fédéral "Communication visuelle" pour les filières de formation des écoles supérieures (PEC ES) approuvé par le Secrétariat d'Etat à la formation, à la recherche et à l'innovation (SEFRI) le 24 octobre 2022. Il remplace le plan de formation de 2017, reconnu par le SEFRI en septembre 2019 et qui avait été régulièrement adapté depuis

Rappel:

Le précédent plan d'études avait été initié en 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, faisant suite à l'analyse suivante :

- Absence en Suisse de formation initiale dans les domaines de l'illustration et de la bande dessinée;
- Absence en Suisse de formation de niveau tertiaire B dans le domaine de l'illustration et de la bande dessinée;
- Le 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, avaient 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;
 - f) Le marché fort dans le monde de l'édition de la bande dessinée 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);
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;
- c) La Loi fédérale sur l'encouragement à la culture du 11 décembre 2009 (LEC);
L'article 103 de la Loi cantonale sur l'instruction publique (LIP/C1 10);

- d) La Loi cantonale sur la formation professionnelle du 15 juin 2007(LFP/ C2 05);
- e) le Règlement d'application de la loi sur la formation professionnelle du 17 mars 2008 (RFP);
- f) Le Règlement de l'enseignement secondaire II et tertiaire B (REST C 1.10.31);
- g) La Loi cantonale sur la culture du 16 mai 2013 (Lculture);
- h) La Loi cadre sur la répartition des tâches entre les communes et le canton de Genève du 24 septembre 2015 (LRT);
- i) La Déclaration conjointe du Canton et de la Ville de Genève du 18 septembre 2015 concernant l'application de la LRT;
- j) L'article 8 des dispositions transitoires relatives au Règlement du Centre de formation professionnelle Arts;
- k) Le projet de Règlement du Centre de Formation Professionnelle Arts (C 1 10.62);
- l) les articles 4 al.1 et 8 du Règlement d'admission en Bachelor HES-SO du 22 novembre 2012;
- m) 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;
- n) 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) avaient mandaté un groupe de travail constitué de représentant.e.s des deux institutions 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, ce plan avait été reconnu en 2019 par le SEFRI.

Pour le présent plan de formation, un groupe de travail a été mandaté par le CFP Arts-Genève afin d'adapter le plan de formation de 2017 et de rédiger une proposition en accord avec le nouveau PEC ES de 2022.

Composition du groupe de travail :

Sous la conduite de Patrick Fuchs, juriste et doyen de l'ESBDI au CFP Arts :

- Pierre-Louis Chantre, auteur et enseignant au CFP Arts;
- Fred Fivaz, graphiste, artiste, auteur, enseignant au CFP Arts
- Isabelle Pralong, auteure, artiste, enseignante au CFP Arts;
- Nadia Raviscioni, auteure, artiste, enseignante au CFP Arts;
- Tom Tirabosco, auteur, artiste, enseignant au CFP Arts;
- Pierre Schilling, auteur et co-président de la SCAA, Swiss Comics Artists Association.

Ce plan de formation doit répondre à trois objectifs principaux :

- 1) Former des designers diplômé-e-s ES en communication visuelle, en accord avec le Plan d'études cadre fédéral "Communication visuelle" pour les filières des écoles supérieures du 24 octobre 2022 (PEC ES), capables de s'intégrer au monde professionnel de l'édition, de la bande dessinée, de l'édition et de la communication visuelle;
- 2) Former de designers qui contribuent à la société, à l'économie, à la culture et à l'environnement, en utilisant les ressources avec parcimonie et en agissant de la manière la plus efficace possible sur le plan énergétique et la durabilité.
- 3) Etre complémentaire au Bachelor en communication visuelle de la HEAD afin de pouvoir se présenter directement au concours de deuxième année du Bachelor illustration

Il a été testé en 2023-24 et revu à la suite d'un bilan en juillet 2024 pour devenir PEC 24-25..

II. Bases légales

- Loi fédérale du 13 décembre 2002 sur la formation professionnelle (LFPr).
- Ordonnance du 19 novembre 2003 sur la formation professionnelle (OFPr).
- Ordonnance du DEFR du 11 septembre 2017 concernant les conditions minimales de reconnaissance des filières de formation et des études post-diplômes des écoles supérieures (OCM ES).
- Plan d'études cadre fédéral "communication visuelle" pour les filières de formation des écoles supérieures du 24 octobre 2022 (PEC ES 22).
- Accord intercantonal sur les contributions dans le domaine des écoles supérieures du 22 mars 2012 (AES).
- Loi cantonale sur l'instruction publique (LIP/C1 10).
- Loi cantonale sur la formation professionnelle du 15 juin 2007(LFP/ C2 05).
- Règlement d'application de la loi sur la formation professionnelle du 17 mars 2008 (RFP).
- Règlement de l'enseignement secondaire II et tertiaire B (REST C 1.10.31).
- Règlement du Centre de Formation Professionnelle Arts (C 1 10.57 / RCFPA) du 8.6.2017, modifié le 29.5.2024.
- Articles 4, 5 et 10 du Règlement d'admission en Bachelor HES-SO du 28 septembre 2021.
- Articles 14 du Règlement sur la formation de base (Bachelor et Master) en HES SO du 2 juin 2020.
- Convention HEAD - Genève et CFP Arts / ESBDI du 11 juillet 2022.

III. Titre délivré

Designer diplômé-e ES en communication visuelle

En anglais: *Advanced Federal Diploma of Higher Education in Visual Design*

Le titre (designer diplômé-e ES) et l'orientation (communication visuelle) sont protégés par la loi.

Le CPF Arts- Genève délivre un complément au diplôme dans la spécialisation bande dessinée et illustration.

IV. Conditions d'admission

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

- être porteurs/porteuses d'un titre du degré secondaire II, en principe un CFC de graphisme, Interactive media design, polydesign 3D, photographie, réalisation publicitaire., médiamatique, Design 2D, polygraphie ou d'un des CFC mentionnés aux pages 26 et 27 du PEC ES 22.
- 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 un titre de fin d'études du secondaire II et des qualités artistiques particulièrement remarquables, peuvent, exceptionnellement, se présenter au concours sur la base d'un dossier complémentaire.

V. Durée de la formation

La formation se déploie sur deux ans à temps complet : au moins 3600 heures¹.

Les enseignant-e-s et des intervenant-e-s sont issu-e-s des milieux professionnels nationaux et internationaux.

¹ Heures de 60 minutes

VI. Profil professionnel et compétences opérationnelles

Résumé sous forme de tableau du profil professionnel et des compétences opérationnelles du designer ES en communication visuelle :

Caractéristiques	Communication visuelle
Conditions de travail	Activité indépendante Contrat de travail Généralement commandes de client-e-s 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 comme indépendant-e-s Travail en tant que professionnel-le-s dans des agences, des sociétés et des institutions culturelles Travail comme membre d'une équipe ou au sein d'équipes de projets pluridisciplinaires Conduite de projets
Processus créatif	Le processus passe par plusieurs phases qui sont fonction du mandat Activités tout au long d'un processus, de l'idée à la réalisation Activités pendant une étape du processus.
Outils de communication utilisés pour leur travail	Illustrations originales, éditées, imprimées ou sérigraphiées, dessins, produits multimédias, presse écrite, création spatiale, médias interactifs, médias audiovisuels, réalité virtuelle ou augmentée, 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 (voir ci-après).

Exercice de la profession

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 opérationnelles

Selon 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 ». Le PEC ES distingue neuf compétences opérationnelles :

- 1) Développer en continu sa propre personnalité créative
- 2) Explorer et inventer
- 3) Saisir et définir les mandats
- 4) Concevoir
- 5) Réaliser et livrer

- 6) Agir dans un esprit d'entreprise
- 7) Collaborer et coordonner
- 8) Agir sur la société avec créativité et responsabilité
- 9) Gestion personnelle

Toutes les compétences ci-dessus sont plus amplement détaillées dans le PE ES 22 (pp12-14). Elles sont toutes étudiées durant la formation qui atteste que les diplômé-e-s ES en communication visuelle les maîtrisent à son issue avec des niveaux d'exigence élevés : avancés, action professionnelle ou expertise. Ces niveaux d'exigence sont détaillés aux pp 16 à 20 du PEC ES 22.

Un tableau récapitulatif des concordances des compétences opérationnelles du PEC ES 22 en lien avec les cours du présent plan de formation (PEC ESDI) figure en page 49.

Spécialisation en illustration et bande dessinée

En accord avec l'associations professionnelle, Swiss Comics Artists Association (SCAA), et la commission du domaine de la formation supérieure de la Conférence Suisse des directeurs des écoles d'arts (Swiss Design Schools), le PEC ES a défini la spécialisation illustration et bande dessinée comme suit :

"Les designers diplômé-e-s ES en communication visuelle spécialisé-e-s en illustration et bande dessinée créent diverses formes d'expression visuelle qui structurent et racontent de façon dramaturgique des histoires à l'aide de dessins.

Ils/elles élaborent des concepts pour l'utilisation ciblée d'illustrations et de bandes dessinées et procèdent à leur mise en œuvre sur la base de ces concepts. Dans le cadre de leur activité, ils/elles réalisent des mandats et/ou créent des travaux personnels dont ils/elles assument le rôle d'auteur/autrice, dans la perspective d'une publication.

Ils/elles communiquent avec des signes statiques et dynamiques, des dessins ou en langage graphique et utilisent des illustrations dans les domaines de la publicité et du design graphique

Ils/elles réalisent entre autres:

- Des illustrations pour la presse écrite, les emballages, les manuels d'utilisation, la signalétique et les infographies,
- Des animations pour films et médias interactifs,
- Des illustrations typographiques et calligraphiques
- Des illustrations pour bandes dessinées et story-boards."

VII. Vision

L'Ecole supérieure de bande dessinée et d'illustration de Genève 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 et soucieux de l'environnement, 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 professionnel-le-s actifs/actives du domaine ainsi que les services et les acteurs culturels.

Nous œuvrons pour intégrer l'Ecole supérieure de bande dessinée et d'illustration de Genève 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.

VIII. Description de la formation

Composantes de la formation

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

Les cours directs pratiques se déroulent principalement dans les ateliers de l'école, dans le cadre de travaux professionnels aussi pratiques que possibles. Ils peuvent être dispensés individuellement et/ou en groupe.

Les cours en contact direct théoriques peuvent consister en des cours classiques en présentiel, des études personnelles, d'autres activités organisées dans le cadre de la filière de formation; ils peuvent être dispensés individuellement et/ou en groupe.

Les cours en contact direct pratiques et théoriques sont quasiment indissociables dans le domaine de la communication visuelle. La formation comprend au moins 1920 heures de cours en contact direct, dont au moins 320 heures d'apprentissage autonome encadré, 480 heures d'apprentissage autonome individuel, au moins 480 heures de travail de diplôme et au moins 720 heures de stage, pour la plupart encadrés par l'ESBDI du fait de la spécificité de la formation. Cette formation requiert de la part des étudiant-e-s un fort investissement personnel.

Les **cours en contact direct pratiques** comprennent les ateliers suivants :

- 1) Atelier conception :
 - a) Atelier bande dessinée;
 - b) Atelier illustration *de commande (corporate)*;
 - c) Atelier illustration *édition*.
- 2) Atelier animation
- 3) Atelier écriture
- 4) Atelier dessin

Ils comprennent une partie d'apprentissage autonome encadré et/ou individuel.

Les **cours en contact direct théoriques** comprennent les cours suivants :

- 1) Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée
- 2) Droit
- 3) Gestion
- 4) Gestion de projet
- 5) Méthodologie
- 6) Anglais

Ils comprennent une partie d'apprentissage autonome encadré et /ou individuel.

Ces cours 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-e travaillant sur mandats de client-e-s, en tant qu'employé-e spécialiste dans une agence et/ou comme auteur/autrice, interlocuteur/interlocutrice actif/active de la vie professionnelle et du monde culturel

Les **stages** sont des travaux pratiques accompagnés par du personnel spécialisé qui peuvent se réaliser au sein de l'institution et/ou à l'extérieur. Ils se distinguent des cours en contact direct par une didactique différente et une mise en situation professionnelle pratique. Un règlement de stage détaillé précise la teneur, le choix, l'encadrement, l'évaluation, l'imputation sur les résultats de la qualification et la forme. Ils prennent plusieurs formes à l'ESBDI:

- 1) Workshops par des auteur-e-s invité-e-s extérieur-e-s qui proposent des travaux pratiques individuels et/ou en équipe avec une approche personnelle des invité-e-s différente des cours en contact direct. Ils sont encadrés par l'équipe pédagogique de l'ESBDI.
- 2) Mandats professionnels de client-e-s extérieur-e-s, validés par l'ESBDI et évalués par les enseignant-e-s de l'ESBDI qui ont des ateliers professionnels dans le champ du mandat dans le cadre d'un jury de fin de mandat dans lequel un-e professionnel-le externe peut être invité-e.
- 3) Stage de sérigraphie encadré par un.e/des enseignant-e-s de l'ESBDI qui a/ont une pratique professionnelle dans le domaine. Il pourrait être encadré par un-e/des professionnel-le-s externe-s à l'ESBDI.
- 4) Stage(s) édition encadré(s) par un-e/des enseignant-e-s de l'ESBDI qui a/ont une pratique professionnelle dans le domaine et/ou par un-e/des professionnel-le-s externe-s à l'ESBDI.
- 5) Stage dans un festival de bande dessinée qui peut comprendre de la scénographie et/ou un objet éditorial ou toute autre activité proposée par le festival. Ce stage n'est pas encadré par l'ESBDI.
- 6) Stage(s) organisé(s) par l'étudiant-e chez des professionnel-le.s du monde de la bande dessinée, de l'illustration, de l'édition, des festivals de bande dessinée, dans des bibliothèques ou centres travaillant avec l'archivage de la bande dessinée de la reliure, dans l'imprimerie, dans les médias, dans la gravure, la sérigraphie ou dans des ateliers de communication visuelle. Ces stages ne sont pas encadrés par l'ESBDI.

Tous les stages à l'extérieur doivent en principe avoir été accomplis à l'issue du troisième semestre. Ils doivent être tous validés par l'école mais aussi par des professionnel-le-s du domaine interne et/ou externe-s à l'institution.

Les stages en institution sont principalement encadrés par un-e/des professionnel-le-s. spécialisé-e-s. du domaine, en principe les enseignant-e-s de l'ESBDI et la Direction de l'ESBDI.

Chaque étudiant-e reçoit un classeur/carnet de stage qui atteste à la fin de la formation des 720 heures de stages. Si les 720 heures de stage ne sont pas attestées, la procédure de qualification est considérée comme incomplète et l'étudiant-e ne peut obtenir son diplôme. Il incombe à l'étudiant-e de

faire une proposition pour rattraper les stages manquants, cette proposition doit être validée par l'ESBDI. Elle doit se faire dans l'année civile en cours. Une liste indicative des entreprises/personnes susceptibles de recevoir des stagiaires est transmise en début de formation, tout autre proposition de maître-esse de stage doit être auparavant validée par l'ESBDI.

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

- 1) la bande dessinée;
- 2) 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. Le premier plan de formation de 2017 reconnu en 2019 prévoyait principalement des périodes de 55 minutes. Les heures d'apprentissage autonome comportent 60 minutes.

Cours en contact direct pratiques

- 1) **L'atelier-conception** compte 15 heures hebdomadaires (20 P), soit 11.25 heures (15P) consacrées à la bande dessinée et 3.75 heures (5P) 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 sont 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 édition** (3.75 heures/5P)

Cet atelier répond à une approche fondamentalement 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/elles cherchent à développer leur propre langage graphique en tant qu'auteurs et autrices. Ils/elles 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'invité-e-s externes (éditeurs et éditrices, artistes, journalistes, auteurs, autrices, etc.) ainsi qu'à des enseignant-e-s du CFP Arts et de la HEAD. Des mandats professionnels réels /stages sont acceptés dans le cadre de ce cours.

2) Atelier illustration de commande / corporate

Cet atelier (3.75 heures/5P) 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 la commande/corporate. Des mandats professionnels réels /stages sont acceptés dans le cadre de ce cours.

3) Atelier animation

Le but de cet atelier consacré à l'image animée (3.75 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. Un examen d'animation qui consiste en la réalisation d'une capsule promotionnelle animée du diplôme est effectué durant le quatrième semestre.

4) 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'écriture 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 quatrième semestre s'organise sous forme de tutorat autour de la conception et la réalisation d'un produit/objet fini, en particulier au soutien à l'écriture du travail de diplôme

5) Atelier dessin

L'atelier dessin (3 heures/4P sur 2 semestres) comporte deux volets enseignés en alternance (au trimestre ou semaines paires/impaires) :

a) Atelier dessin d'observation avec modèle

Dans ce premier volet, les étudiant-e-s travaillent essentiellement avec un modèle humain 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.

b) Atelier de dessin de croquis.

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.

Cours en contact direct théoriques

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 est à effectuer par les étudiants au semestre 2, en dehors des cours. Celui-ci est complété par l'étude approfondie d'un ouvrage en deuxième année. La lecture est accompagnée par la rédaction d'un travail de recherche documentaire en lien avec le travail de diplôme. Ce cours a aussi pour mission d'ouvrir les étudiant-e-s 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) 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 le contrat d'édition et les droits d'auteur en lien avec la profession.

3) Gestion

(0.75 h/1P au 1^{er} ou deuxième semestre en 1^{ère} année) Le cours de gestion est une mise à niveau de connaissances théoriques ou pratique de base développées dans le cadre des CFC (cf. prérequis à la procédure d'admission). Ce cours a pour objectif d'atteindre les compétences opérationnelles décrites dans le PEC et de les adapter à la pratique professionnelle de l'ES CV en orientation bande dessinée et illustration, en tant qu'indépendant-e travaillant sur mandats de client-e-s. Le cours est également destiné aux designers ES CV qui travailleront en tant qu'employé-e afin de mieux entrer en interaction sur ces questions avec les professionnel-le-s œuvrant dans les structures qui les engagent.

Le cours comporte une introduction à la gestion pour un indépendant-e vivant de son métier d'auteur/autrice et d'illustrateur/illustratrice ainsi qu'une sensibilisation au calcul des coûts d'un projet, à la rédaction d'un budget de projet, à l'établissement des factures, à la demande de fonds pour des projets culturels ainsi qu'à l'utilisation d'un logiciel comptable.

4) Gestion de projet

(1.5h/2P au semestre 1, 2.25h/3p au semestre 2; 1.5h/2p au semestre 3, 3h / 4P au semestre 4). La gestion de projet concerne la gestion du temps et des ressources personnelles et mobilise des compétences de planification et de prise de recul sur chaque étape du processus créatif des projets et mandats pendant la formation.

L'étudiant.e développe ses compétences de rédaction de comptes- rendus, de commentaires et de citations en suivant une norme unifiée. Le cours mobilise les compétences descriptives d'auteurs développée dans le cours d'histoire culturelle de la bande dessinée et l'illustration mais pour sa propre production. Le/la designer ES est capable de se présenter en tant qu'auteur et illustrateur formé dans une École supérieure en ancrant sa production créative dans les courants artistiques.

Au terme de la formation, le/la designer ES CV est capable de concevoir la planification de son temps pour un projet créatif se développant sur 6 mois en utilisant une méthodologie adaptée à son propre positionnement de création. Il peut justifier le choix d'indicateurs adapté à la gestion de ses ressources personnelles à l'aide de la citation usuelle d'ouvrages généraux, de monographies ou documents audiovisuels provenant de sources primaires consultables et/ou d'auteurs reconnus.

En accompagnement à son diplôme, le designer ES CV rend compte de la gestion de son projet dans le dossier d'accompagnement de gestion du projet de son diplôme. Il synthétise toutes les connaissances acquises pendant la formation qui ne font pas l'objet d'un examen spécifique (gestion, gestion de projet, droit, croquis, sources bibliographiques, etc.) ainsi que le processus créatif réalisé à l'aide de la

documentation de son projet et d'autoévaluations hebdomadaires faisant état des éventuels écarts constatés et ajustements réalisés. Devant un jury composé d'expert.e.s, l'étudiant.e est capable de communiquer son processus créatif lors de la présentation de son travail de diplôme, lors de concours dans de Hautes Écoles mais aussi à des éventuels partenaires de la diffusion de son travail. L'étudiant.e peut défendre sa posture d'auteur.e et sa personnalité créative.

5) Méthodologie

(2.25 h/3P en 2^{ème}) Au terme de la formation, le designer ES CV peut planifier chacune des étapes du processus créatif, développer ses compétences de communication et de coordination au sein d'équipes ainsi que communiquer son processus créatif et son positionnement de création. Il a également développé ses connaissances de base de gestion personnelle lui permettant un travail serein dans les conditions professionnelles concurrentielles, voire stressantes. Il est appelé à développer une méthode personnelle de travail qui réponde aux exigences professionnelles, à mettre en place des étapes de créations avec des délais et à s'y tenir. Il est capable de documenter ses projets de l'exploration à la conception - réalisation - livraison et d'en tirer des conclusions afin de développer en continu sa propre personnalité créative.

6) 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* compte 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.

IX. Stages

Les 720 heures de stages sont régies par un règlement de stage, en principe réparties ainsi :

1) Workshops

160 heures de stage prennent la forme de workshops qui se déroulent tout au long de la formation (semaines bloc workshops) à raison de trois workshops en première année et un workshop au troisième semestre. Ils sont dispensés à l'ESBDI par des personnalités suisses et/ou internationales renommées du monde de l'illustration et/ou de la bande dessinée. Les workshops sont destinés à rencontrer et se confronter à la pratique d'un artiste dont les méthodes de travail sont différentes de celles enseignées pendant les cours en contact direct. Ils ont pour objectif la mise en pratique de connaissances professionnelles qui aboutit à une production personnelle de l'étudiant.e, présentée et défendue devant les autres participant.e-s et évaluée par l'invité.e et les enseignant.e-s spécialisé.e-s de l'ESBDI. Ces semaines blocs se distinguent des cours en contact direct par une didactique différente et par un travail qui immerge les étudiant.e-s dans la réalité du travail axé sur la pratique de l'invité.e. Cette présentation est suivie d'un retour oral et/ou écrit de l'intervenant.e qui valide le stage dans le classeur/carnet de stage avec le soutien des enseignant.e-s de l'ESBDI. Les intervenant.e-s sont choisi.e-s par l'ESBDI qui prend soin d'inviter des auteur.e-s avec des pratiques différentes et complémentaires dans le champ professionnel.

L'intervenant.e est assisté.e pendant les semaines workshop par les enseignant.e-s de l'école.

Le travail accompli pendant la semaine workshop peut faire l'objet d'un projet éditorial professionnel.

Durant cette semaine, l'auteur.e invité.e présente son travail lors d'une conférence publique obligatoire pour les étudiant.e.

2) Mandats professionnels

Au minimum 320 heures des stages sont constituées par des mandats réels de client.e-s extérieur.e-s. L'ESBDI est sollicitée par des clients pour répondre à des commandes professionnelles réelles. Quand le mandat a un intérêt professionnel, il est accepté avec charge pour le client de valider le travail accompli. Cette validation se fait dans le cadre d'un jury en fin de mandat où chaque étudiant.e.

présente son projet. Le jury est constitué du client et de professionnel.le.s spécialisé.e.s du domaine, en principe les enseignant-e-s professionnel-le-s de l'ESBDI, un-e juré-e externe peut être invité-e.
La description et la validation des mandats professionnels figure dans le carnet/classeur de stage

3) Sérigraphie

40 heures de stage sont constituées par un stage dans l'atelier de sérigraphie du CFP Arts. Ce stage est encadré par un-e professionnel-le spécialisé-e interne à l'ESBDI. Ce stage prend place au troisième semestre de formation.

La description et la validation du stage figure dans le classeur/carnet de stage

4) Edition

80 heures de stage sont constituées par un ou deux stages dans le domaine de l'édition, ces stages sont encadrés par un-e professionnel-le en principe interne à l'ESBDI. Ces stages prennent place à l'issue du second semestre de formation. Un des stages peut être un stage de reliure qui prend place dans l'atelier de reliure du CFP Arts.

La description et la validation du stage figure dans le classeur/carnet de stage

5) Stage dans un festival de bande dessinée

40 heures de stage sont constituées par une immersion professionnelle dans un festival de bande dessinée. Pour ce faire, l'ESBDI initie des partenariats avec les festivals qui transmettent les besoins et compétences professionnelles qu'elle attend durant le stage. Ce stage peut comprendre de la scénographie, mise en place d'une exposition en lien avec la rencontre des étudiant-e-s et un-e artiste invité-e par le festival, il peut prévoir la production d'un objet éditorial ou toute autre activité professionnelle proposée par le festival et validée par l'ESBDI.

Ce stage prend en général place en cours de deuxième semestre ou à l'issue de la première année de formation. Il n'est pas encadré par les enseignant.e.s de l'ESBDI, mais est validé par sa direction.

La description et la validation du stage figure dans le classeur/carnet de stage

6) Stages au choix

80 heures de stage (en principe) sont constituées par un ou des stages organisés par l'étudiant-e chez des professionnel-le-s du monde de la bande dessinée, de l'illustration ou de l'édition, dans des festivals de bande dessinée, dans des bibliothèques ou centres travaillant avec l'archivage de la bande dessinée, dans la reliure, dans l'imprimerie, dans les médias, dans des studios d'animation ou de tatouage, dans la gravure, dans la sérigraphie ou dans des ateliers de communication visuelle.

Ces stages prennent place pendant les vacances. Ils peuvent avoir lieu en Suisse ou à l'étranger.

La description et la validation du stage figure dans le classeur/carnet de stage

Tous les stages à l'extérieur de l'ESBDI doivent en principe avoir été accomplis à l'issue du troisième semestre. Les choix et la forme des stages doivent être validés par l'école. L'encadrement par du personnel professionnel spécialisé est défini par le règlement de stages. Ce personnel peut être interne et/ou externe à l'institution.

Les stages en institution sont principalement encadrés par du personnel professionnel spécialisé interne à l'institution.

Chaque étudiant-e reçoit un classeur/carnet de stage qui atteste à la fin de la formation des 720 heures de stages. Une liste indicative des entreprises susceptibles de recevoir des stagiaires est transmise en début de formation, tout autre choix de maître-esse de stage doit être auparavant validé par l'ESBDI.

X. 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.

XI. Procédure de qualification finale

La procédure de qualification s'articule en quatre parties :

1) L'examen de diplôme;

2) L'examen d'animation;

3) L'examen d'anglais;

4) L'examen d'histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration.

Le dossier accompagnant l'examen de diplôme est un examen de gestion, droit et gestion de projet. Il comprend des éléments d'histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration non testés dans l'examen oral de cette branche. Il atteste les compétences de méthodologie de travail développées pendant la formation. Il fait également l'objet d'une défense orale.

1) 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 axé sur la pratique, une scénographie, ainsi qu'une défense orale. Il est accompagné d'un dossier de gestion de projet.

Le travail de diplôme est orienté vers une création personnelle de niveau professionnel. Il contient un thème du domaine des compétences opérationnelles spécifiques la profession avec une utilité pratique ou économique. C'est pourquoi 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 550 heures au moins lui sont consacrées dont 90 heures d'apprentissage autonome individuel, cela dans le cadre des ateliers BD, illustration *édition*, écriture, histoire de la BD et projet/méthodologie. Les étudiant-e-s sont suivis méthodologiquement par un référent.

Le travail de diplôme 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, un échec au travail de diplôme empêche l'obtention du diplôme, le 45% restant sont constitués par toutes les moyennes semestrielles obtenues au cours de la formation (moyenne école). Pour le droit, la gestion et la gestion de projet 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. Pour l'animation, la note figurant sur le diplôme est constituée pour moitié de la moyenne école et pour moitié par la note obtenue à l'examen pratique d'animation de cette discipline.

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 de gestion de projet : coefficient 20% (2/3 écrit, 1/3 oral);
- 2) production / travail de diplôme : coefficient 60%;
- 3) défense orale et accrochage : coefficient 20%;

Objectifs :

Le travail de diplôme doit permettre à l'étudiant-e de démontrer qu'il sait faire la synthèse de toutes les 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 de projet/méthodologie 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 en principe composé comme suit :

- trois expert-e-s métier au moins choisi-e-s par l'école dont au moins 1 extérieur à l'école
- un-e expert-e de la HEAD;
- deux représentant-e.s au moins du monde de l'édition ou de la bande dessinée;
- le doyen de l'ESBDI, président du jury.

L'évaluation du dossier de gestion du projet est réalisée par deux enseignant.e.s de l'ESBDI, de gestion et/ou de gestion de projet/méthodologie et/ou d'histoire culturelle de la bande dessinée de l'illustration et/ou de droit. L'évaluation est transmise au jury avant l'oral. 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.e 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/elle peut être admis.e au cours en auditeur/trice libre. L'étudiant-e ne peut se représenter qu'une seule fois.

2) Examen d'animation

L'examen d'animation consiste en la réalisation d'une capsule promotionnelle animée du diplôme durant le quatrième semestre. La note obtenue compte pour moitié dans la moyenne d'animation du diplôme.

3) Examen d'anglais

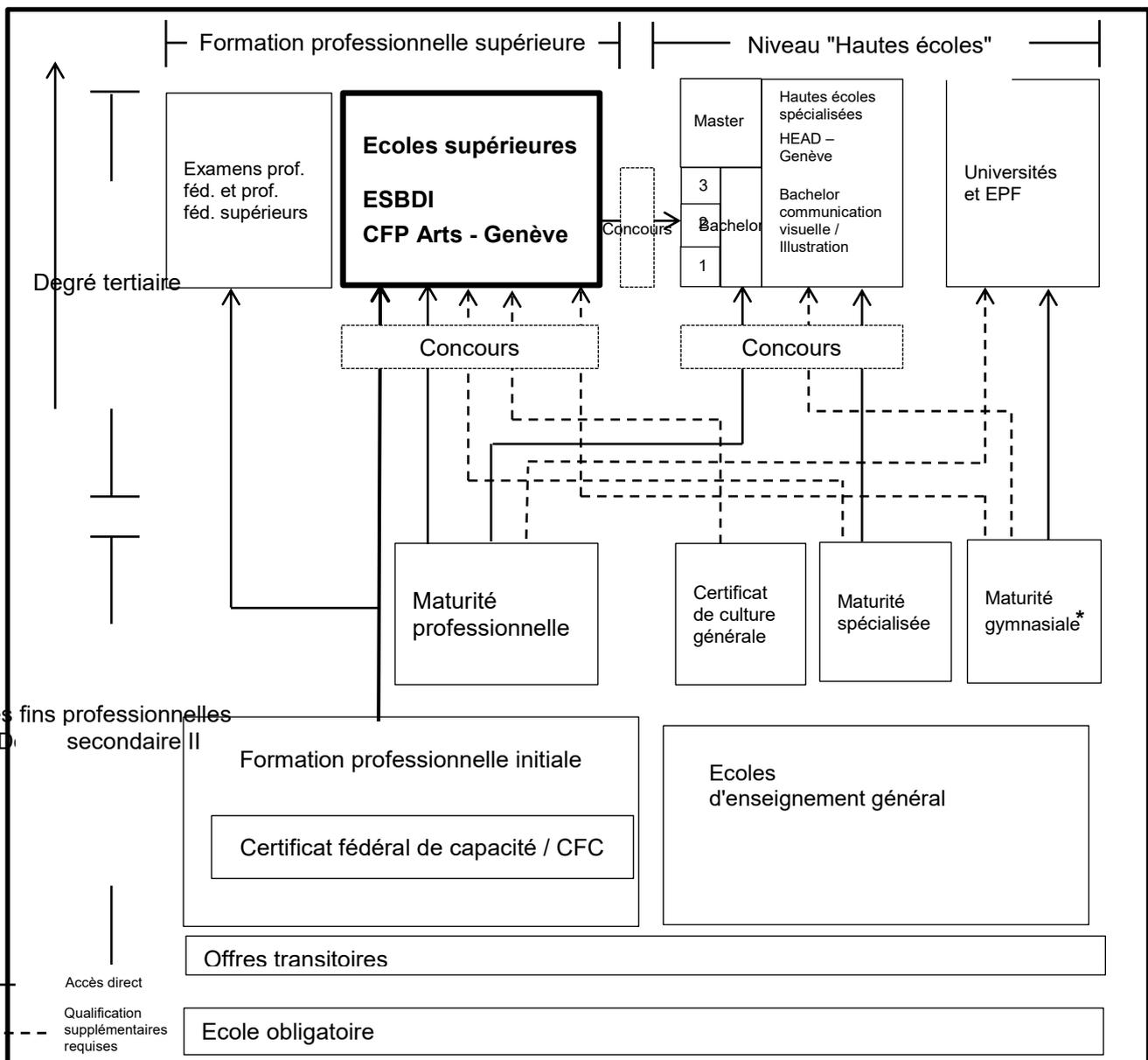
L'examen se passe à l'extérieur de l'école, il s'agit d'un examen international de langue B2 : *Cambridge First Certificate*, la note obtenue compte pour moitié dans la moyenne d'anglais du diplôme.

4) Examen d'histoire culturelle de la bande dessinée et de l'illustration

Un examen oral portant sur le cours, les lectures et les événements obligatoires est organisé à la fin du 4^{ème} semestre. La note obtenue compte pour moitié dans la moyenne d'histoire culturelle de la bande dessinée et d'illustration du diplôme.

XII. Positionnement

La formation ESBDI se situe dans le secteur tertiaire B de la systématique de la formation suisse



XIII. 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 – Gestion de projet – 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 Stage de sérigraphie	Atelier illustration de commande	Atelier BD

XIV. Concordance des composantes de la formation ESBDI avec le PEC ES fédéral 2022

	Heures selon PEC ES fédéral	Heures Selon plan de formation ESBDI
Cours en contact direct (théoriques et pratiques) en présentiel y compris Apprentissage autonome encadré	Au moins 1920 heures dont 320 heures d'apprentissage autonome encadré	1930 dont 320 heures au moins d'apprentissage autonome encadré
Apprentissage autonome individuel	Au moins 480	Au moins 480
Procédure de qualification	Au moins 480	550 dont 90h d'apprentissage autonome individuel
Stage	Au moins 720	Au moins 720
Total	3120 heures, stages compris et 480 heures en apprentissage autonome individuel	3110 heures encadrées, stages compris et 570 heures en apprentissage autonome individuel
	Au moins 3600	3680

XV. Fiches des cours de la formation pratique

Atelier bande dessinée 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	A1-A2-A3-A4-B1-B2-B3-B4-B5-B6-B7-B8-C1-D5-E1-E2-E3-E4-E5-E6-E7-E8-E9-E11-E12-F2-F3-F6-G1-G2-G3-G5-G6-G7-H1-H2-H3-I1-I2-I3
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	Comprendre les enjeux et 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 Choisir la technique de dessin adéquate Evaluer la lisibilité, la cohérence du découpage et ses choix
Contenus	Conception d'une histoire séquencée (découpage) décrivant les éléments essentiels : décors, personnages, texte et dialogues Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité <i>Semaine interdisciplinaire</i>
Durée	11,25 heures par semaine (15 périodes)
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme Critères	Choix de l'enseignant-e <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	A1-A2-A3-A4-B1-B2-B3-B4-B5-B6-B7-B8-C1-D5-E1-E2-E3-E4-E5-E6-E7-E8-E9-E11-E12-F2-F3-F6-G1-G2-G3-G5-G6-G7-H1-H2-H3-I1-I2-I3
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	A1-A2-A3-A4-B1- B2- B3- B4- B5- B6- B7- B8- C1- C4 -D1-D5-E1-E2-E3-E4-E5-E6-E7-F2-F3-F6-E8-E11- G1- G2- G3- G5- G6- G7- H1- H2- H3- L1- L2- L3
Objectifs	Réaliser une série de projets sur la base sujets précis visant une approche professionnelle, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> - 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/illustration avec impression en risographie - BD pour un journal, magazine, fanzine, support numérique
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Travaux pratiques avec diverses contrainte narratives (exercices de narration) - Participation à des mandats en bande dessinée <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 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>Production d'une série d'images en risographie</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	<p>Choix de l'enseignant-e</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité du texte et du découpage • Originalité et inventivité • Qualité des images, impact graphique

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

Formation pratique	Atelier illustration de commande / corporate illustration
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C4, D1, D6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, F1, F2, F3, F6, G1, G2, G3, H1, I1, I3,
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> <p>Déterminer des coûts liés à une projet</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	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C4, D1, D6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, F1, F2, F3. F5,F6,G1, G2, G3, H1, I1, I3,
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> <p>Agir dans un esprit d'entreprise</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 / corporate illustration
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C3, C4, D1, D2, D6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, F1, F2, F3, F4, F5, F6, G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, H1, I1, I3
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> <p>Agir dans un esprit d'entreprise</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	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C3, C4, D1, D2, D6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, F1, F2, F3, F4, F5, F6, G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, H1, I1, I3
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> <p>Agir dans un esprit d'entreprise</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	Choix de l'enseignant-e
Type / Forme	
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 / édition 1^{er} et 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier illustration / édition
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C4, D1, D6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, F1, F2, F3, F4, F5, F6, G1, G2, G3, H1, I1, I3,
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> <p>Agir dans un esprit d'entreprise</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	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C4, D1, D6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, F1, F2, F3, F4, F5, F6, G1, G2, G3, H1, I1, I3,
Objectifs Compétences	Réaliser une série d'exercices plus longs à partir de textes spécialisés Comprendre les liens entre texte et images Effectuer des recherches et des croquis Analyser le résultat des recherches Structurer les étapes de travail Concevoir son propre récit Choisir le medium adéquat Comprendre pourquoi l'image peut apporter une dimension cachée au texte Evaluer sa réalisation Agir dans un esprit d'entreprise
Contenus	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... Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité Illustration de textes pour enfants Illustration de textes littéraires courts Mandats extérieurs Développement progressif d'un univers graphique et littéraire personnel Présence aux conférences organisées par la HEAD
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme Critères	Choix de l'enseignant-e <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	A2; A3; B2; B3; B4; B5; B6; B7; C1; C3; C4; D1; E1; E3; E4; E6; E7; F1; F6; G1; G2; I1; I2; I3
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>Collaborer lors d'un projet interdisciplinaire</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, Adobe After Effects</p> <p>Mécanismes du mouvement : image clé, cadence, principe d'animation, boucle, cadrage, rythme</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 • Rythme • Congruence entre scénario et animation • Qualité des images, impact graphique • Originalité et inventivité
Enseignant-e	Dessinatrice / Plasticienne

Atelier animation 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	A2; A3; B2; B3; B4; B5; B6; B7; C1; C3; C4; D1; E1; E3; E4; E6; E7; F1; F6; G1; G2; I1; I2; I3
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>Adapter une animation à une narration, un produit, un événement</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>Maîtriser la notion de séquence et de transition</p> <p>Saisir la notion de rythme dans une durée déterminée</p> <p>Adapter et varier le rythme</p> <p>Acquérir les bases d'After Effects</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 projet</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, stop motion</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	A2; A3; B2; B3; B4; B5; B6; B7; C1; C3; C4; D1; D5; D6; E1; E3; E4; E6; E7; F1; F6; G1; G2; I1; I2; I3
Objectifs	Maintien des acquis, varier les outils d'animation, 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 projet
Contenus	Adobe Animate, Stop Motion Studio Les fondamentaux d'Adobe After Effects Adaptation d'effets aux mécanismes de l'animation Techniques : dessin vectoriel, dessin numérisé, stop motion 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	Dessinatrice / Plasticienne

Atelier animation 4^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	A2; A3; B2; B3; B4; B5; B6; B7; C1; C3; C4; D1; D5; D6; E1; E3; E4; E6; E7; F1; F6; G1; G2; I1; I2; I3
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, Stop Motion Studio</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	Dessinatrice / Plasticienne

Atelier écriture 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	A1, A3, B1, B2, B3, B4, B6, B8, C1, C2, D1, D2, D4, E1, E3, E4, E8, G3, G7, H3, I1, I3.
Objectifs / Compétence	<p>Comprendre les notions de base en narration</p> <p>Identifier la construction d'une bande dessinée sous forme de séquence</p> <p>Connaître les outils classiques de la narration</p> <p>Maîtriser le vocabulaire spécifique à la description d'un scénario</p> <p>Evaluer le bon fonctionnement de sa narration</p>
Contenus	<p>Notions de bases en narration (action, personnage, tension, structure)</p> <p>Dramaturgie du récit court en bande dessinée</p> <p>Analyse des composantes narratives principales d'un récit en bande dessinée (exposition, élément déclencheur, action principale, résolution)</p> <p>Elaboration de récits courts en bande dessinée (du strip aux trois pages)</p> <p>Dramaturgie du personnage et de son environnement relationnel</p> <p>Collaborer au développement du récit d'un tiers par l'analyse et la discussion</p> <p>Synthétisation d'un récit oralement et par écrit</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme	<p>Cours théoriques.</p> <p>Exercices d'écriture individuelle et/ou en binôme.</p> <p>Analyses et critiques croisées.</p>
Critères	<p>Capacité à comprendre les éléments de structure d'une narration.</p> <p>Capacité à mettre en œuvre une structure narrative.</p> <p>Capacité à comprendre la dynamique dramatique d'un personnage.</p> <p>Savoir respecter un délai</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	A1, A3, B1, B2, B3, B4, B6, B8, C1, C2, D1, D2, D4, E1, E3, E4, E8, G3, G7, H3, I1, I3.
Objectifs / Compétences	<p>Comprendre la dynamique de développement d'un récit</p> <p>Elaborer un récit de longueur moyenne (3 à 10 pages)</p> <p>Maîtriser la notion d'évolution du personnage</p> <p>Elaborer un récit en bande dessinée de dix pages</p> <p>Communiquer et échanger sur ses propres récits avec un vocabulaire professionnel</p> <p>Savoir collaborer au récit d'un tiers par l'analyse et la discussion</p>
Contenus	<p>Introduction à la dramaturgie du récit long en bande dessinée</p> <p>Dynamique de développement d'un récit en bande dessinée</p> <p>La structure complexe du récit (flash-back, <i>media res</i>, récit choral, etc)</p> <p>Les diverses fonctions des personnages</p> <p>Exercice de rédaction d'un scénario, du pitch au traitement</p> <p>Analyses et critiques croisées</p>
Durée	3.75 heures par semaine / 5 périodes
Planification proposée	Semestre 2
Validation Type / Forme	<p>Constructions de récits en bande dessinée</p> <p>Rédaction de scénario</p> <p>Analyses et critiques en groupe</p>
Critères	<p>Maîtrise des outils de la narration</p> <p>Capacité à construire un personnage et son environnement relationnel</p> <p>Capacité à élaborer un récit d'environ dix pages</p> <p>Capacité à rédiger les diverses formes du scénario (pitch, synopsis, traitement)</p> <p>Savoir respecter un délai</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Atelier écriture 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	A1, A3, B1, B2, B3, B4, B6, B8, C1, C2, D1, D2, D4, E1, E3, E4, E8, G3, G7, H3, I1, I3.
Objectifs / Compétence	<p>Etre capable de construire un récit long</p> <p>Consolider l'analyse de 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>Consolidation de la méthode de travail propre à chacun.e</p> <p>Théorie 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>Capacité à élaborer une vision globale de sa propre narration</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 délai</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	A1- A2-A3- B2-B3
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

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	A1- A2-A3- B2-B3
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> <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>Dessins à différentes distances et points de vues Travail à l'intérieur de cases pré-dessinées selon un thème donné Dessins à la ligne et aux valeurs dans des formats très variés et de tailles différentes</p> <p>Mises en scène autour du modèle de lumières très variées (contrejour, lux minimum, lumière rasante, etc.) Travail aussi bien dans l'atelier qu'à l'extérieur autour du thème d'un cadrage étiré jusqu'à soi 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	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 • 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	A1- A2-A3- B2-B3
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)

*** Alternance des thèmes sur le croquis d'observation et le croquis d'intention pour la pratique et l'intégration mentale des notions étudiées précédemment

Atelier : mise en place d'un dispositif au cours duquel les étudiant-e-s commencent à appréhender une certaine approche

Extérieur : application du dispositif et des notions travaillés en classe dans un cadre extérieur à travers des prises de notes

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

Durée	3 heures par semaine / 4 périodes
Planification proposée	alternance par semaine avec dessin d'observation
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

XVI. Fiches des cours théoriques

Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} semestre

Cours théorique	Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, A4, E8, F4, H3, I3
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

Cours théorique	Gestion
Correspondance processus PEC	C6 F2 F3 F5
Objectifs Compétences	<p>Élaborer un budget, calculer les coûts, créer une offre, établir des factures</p> <p>Comprendre le glossaire comptable, légal et fiscal de base pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - élaborer un budget simple dans le domaine créatif - calculer les coûts d'un projet - créer une offre <p>et/ou déléguer le travail administratif, en maîtrisant ses responsabilités d'auteur-illustrateur indépendant / autrice/illustratrice indépendante.</p> <p>Comprendre les obligations légales des indépendants suisses tenus à une comptabilité restreinte</p> <p>Comprendre l'entrée des données dans un logiciel de comptabilité</p>
Contenus	<p>Partie 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan comptable et comptes d'un.e indépendant.e auteur et illustrateur/autrice/illustratrice indépendante. - Bilan et résultat - Exigences comptables du Code des obligations Suisse et les recommandations pour les indépendant.e.s - Exigences liées à l'établissement de la déclaration fiscale d'indépendant - Les contraintes usuelles pour les demandes de fonds pour des projets culturels - Les 3 piliers de l'assurance sociale et le paiement de l'AVS pour indépendant - Les syndicats comme soutien à l'administration des auteurs et illustrateurs <p>Partie 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction au calcul des coûts d'un projet d'auteur ou d'illustrateur/ autrice/illustratrice indépendante. - Introduction à la rédaction d'un budget de projet - Introduction à la présentation de la partie financière des dossiers de demande de fonds (organismes soutenant les projets culturels) - Introduction à l'utilisation d'un logiciel comptable pour la comptabilité des recettes et dépenses
Durée	1 période hebdomadaire
Planification proposée	Semestre 1 ou 2
Validation	
Type / Forme	Évaluations écrites ou orales, dossiers personnels,
Critères	Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion

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

Cours théorique	Projet semestre 1-2-3
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, A4, C4, E8, F4, G6, I1, I2
Objectifs/ compétences semestre 1-2-3 Compétences	<p>A1 : Prendre conscience de ses propres expériences de conception et y réfléchir</p> <p>A2 : Examiner et améliorer sa propre posture et son propre positionnement de création</p> <p>A3 : Accepter les critiques, les retours d'informations et les suggestions, en tirer des conclusions et les utiliser pour son développement personnel</p> <p>A4 : Développer des compétences linguistiques et textuelles personnelles (compte-rendu, commentaire et rapport)</p> <p>E8 : Documenter la réalisation et tirer des conclusions (comptes-rendus, commentaires et rapports)</p> <p>C4 : Concevoir une planification par étapes</p> <p>G6 : Planifier des projets et agir de manière orientée vers les solutions</p> <p>I1 : Travailler avec concentration</p> <p>I2 : Travailler dans des conditions qui évoluent</p> <p>Se présenter en tant qu'auteur/autrice et illustrateur/illustratrice et présenter son travail en le situant dans les tendances et courants artistiques</p>
Contenus semestre 1-2-3	<p>Description du processus créatif de chaque phase d'un projet (par ex., recherches, croquis, découpage, encrage, finalisation)</p> <p>Étude d'indicateurs imposés par le PEC: critique, concentration/motivation</p> <p>Outils de gestion de projet et outils adaptés au domaine de l'illustration et la bande dessinée: élaboration d'indicateurs personnels de gestion d'un projet créatif</p> <p>Planification d'un projet avec des outils adaptés au projet et au processus créatif</p> <p>Grille personnelle d'autoévaluation d'un projet et comptes-rendus d'autoévaluation</p> <p>Comptes-rendus du processus créatif, description des ébauches et du final</p> <p>Commentaire du processus créatif en lien avec le droit d'auteur</p> <p>Commentaire sur la genèse du projet et son ancrage dans l'histoire de vie de l'auteur-illustrateur / autrice-illustratrice</p> <p>Justification d'indicateurs à l'aide d'un commentaire de sources citées en respectant les normes de citation</p> <p>Biographie vs CV</p>
Durée	1.5h / 2 période hebdomadaire en 1 ^{ère} et 2,25h/3 P en 2 ^{ème} (1.5 h/2p au semestre 3 et 3h/4p au semestre 4)
Planification proposée	Semestres 1 – 2 – 3
Validation Type / Forme Critères	Épreuves écrites, orales et autoévaluations Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Cours théorique	DROIT
Correspondance processus PEC	C4- C5- D3-E1- E10- G1
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) - L'Association - Les Fondations - Statut de l'artiste/auteur.e et de l'indépendant.e - Commentaire d'un processus créatif en lien avec le droit d'auteur
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	Grilles et critères d'évaluation connus des étudiant.e.s
Enseignant-e	Juriste/ Avocat-e / Enseignant-e de droit

Cours théorique	ANGLAIS
Correspondance-s PEC	A 4; D 2; D 5; D 6; E 5; E 7; E 8; E 9; G 2; G 4; G 5; G 6; G 7; G 8; I 1; I 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	Choix de l'enseignant.e
Critères	Atteindre niveau B2 selon CECR pour les étudiant.e.s commençant avec un niveau B1
Enseignant-e	Enseignant-e d'anglais

XVII. Fiches de l'examen de diplôme

Atelier bande dessinée et illustration édition / Travail de diplôme 4ème semestre

Formation pratique	Ateliers bande dessinée et illustration édition / Travail de diplôme
Correspondance processus PEC	A1-A2-A3-A4-B1- B2- B3- B4- B5- B6- B7- B8- C1- C4 -D1- D4-D5-E1- E2-E3-E4-E5-E6-E7- E8- E9- E11- F1- F2- F5- F6-G1- G2- G3- G5- G6- G7- H1- H2- H3- L1- L2- L3
Objectifs	<p>Les étudiants commencent leur <i>travail de diplôme</i> et réalisent un livre de minimum 24 pages Ce travail s'apparente soit à une bande dessinée qui doit être un récit clos :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'après un texte existant • ou d'après un scénario personnel • ou sous la forme d'un reportage • sous la forme d'un récit autobiographique <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 Pour le livre illustré : 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

Atelier écriture / Travail de diplôme 4ème semestre

Formation pratique	Atelier écriture / travail de diplôme
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, B1, B2, B3, B4, B6, B7, E3, E4, E8, G7, H1, H2, H3, I1, I2, I3.
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 les personnages avec leur arc narratif.</p> <p>Etre capable de décrire la structure narrative de son projet de récit.</p> <p>Dans le cas d'une bande dessinée, être capable de mettre en forme le récit sous la forme d'un découpage.</p> <p>Référencer ses choix pour développer son propos.</p>
Contenus	<p>Tutorat pour les projets individuels</p> <p>Réalisation d'un découpage intermédiaire qui permet à autrui d'appréhender facilement la narration du projet, notamment pour une maison d'édition.</p> <p>Réalisation 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

Animation / Capsule promotionnelle/Travail de diplôme 4ème semestre

Atelier	Animation / Examen
Correspondance processus PEC	A2; A3; B2; B3; B4; B5; B6; B7; C1; C3; C4; D1; D5; D6; E1; E2,E3; E4; E6; E7; F1; F6; G1; G2; I1; I2; I3
Objectifs/ compétences semestre 4	Être capable de réaliser une animation, de la conception à la postproduction jusqu'à l'exportation finale pour des supports prédéfinis. Auto-évaluer son travail
Contenus semestre 4	Conception et Réalisation d'un storyboard efficace, en cohérence avec le travail de diplôme Utiliser les moyens techniques adéquats pour réaliser une animation destinée aux réseaux sociaux et à la soutenance du diplôme
Durée	28 périodes
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Storyboard et capsule promotionnelle
Enseignant-e	Dessinateur-trice multimédia

Gestion de projet /méthodologie/Examen 4^{ème} semestre

Cours théorique	Gestion de projet /méthodologie
Correspondance processus PEC	A1, A2, A3, A4, C2, C4,C5, C6, D3,D4,E8, E12,F2, F3,F4, F5, G6, I1, I2
Objectifs/ compétences semestre 4	<p>Mobiliser tous les apprentissages des semestres 1-2-3 pour rédiger un dossier d'accompagnement de gestion du projet de diplôme. Transmettre en début de semestre notamment planning, budget et intentions.</p> <p>En cours de semestre, rendre à une fréquence hebdomadaire les autoévaluations de la gestion du projet pour appuyer les décisions.</p> <p>Remettre les mises à jour de l'échéancier, du planning et des références littéraires, narratives, visuelles et esthétiques, en fonction de l'avancement du projet</p>
Contenus semestre 4	<p>Notes d'intention, pitch et synopsis</p> <p>Description du processus créatif des illustrations/planches, du scénario et des personnages</p> <p>Analyse des recherches et des croquis</p> <p>Autoévaluation de la gestion du projet et commentaire de gestion du temps</p> <p>Références littéraires, narratives, visuelles, esthétiques et de gestion de projet, commentées et illustrées</p> <p>Commentaire sur le droit d'auteur, en relation avec le projet</p> <p>CV et biographie</p> <p>Annexes au dossier de gestion du projet: les annexes sont numérotées et ajoutées dans l'ordre de leur citation dans le texte. Elles comprennent le tableau des rendez-vous complété et tous les documents, textes et illustrations complémentaires nécessaires à la compréhension du dossier</p> <p>Processus: l'étudiant.e a rendu compte régulièrement de l'avancement de son projet en transmettant son travail en élaboration, ses autoévaluations ainsi que les mises à jour de l'échéancier, du planning et des références littéraires, narratives, visuelles et esthétiques</p> <p>Se présenter en tant qu'auteur et illustrateur lors de concours avec une posture d'auteur.e.</p>
Durée	7.5h /10 P
Planification proposée	Semestres 4
Validation	
Type / Forme	Dossier à rendre, en pdf et en 4 impressions
Critères	Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e-s de gestion de projet /méthodologie /droit /histoire de la BD

Anglais 4^{ème} semestre

Cours théorique	Anglais
Objectifs/ compétences semestre 4	Niveau B2
Correspondance processus PEC	A 4 ; D 2 ; D 5 ; D 6 ; E 5 ; E 7 ; E 8 ; E 9 ; G 2 ; G 4 ; G 5 ; G 6 ; G 7 ; G 8 ; I 1 ; I 3 ;
Contenus semestre 1,2,3 et 4	
Durée	Définie par Cambridge University
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	A1; A2; A4; H3
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 de l'illustration

XVIII. Concordance avec les exigences du PEC ES fédéral

Concordance des cours pratique et théorique ES BDI avec les exigences du PEC ES fédéral

Compétences Opérationnelles PEC ES 22	Cours en contact direct pratiques et théoriques et diplôme											
	BD	illu.com	ill.ed	Anim	Ecr.	Des	Hist	Projet/mét	Ges	Droit	anglais	Diplôme
A1	x	x	x		x	x	x	x				x
A2	x	x	x	x		x	x	x				x
A3	x	x	x	x		x	x	x				x
A4	x						x	x			x	x
B1	x	x	x		x							x
B2	x	x	x	x	x	x						x
B3	x	x	x	x	x	x						x
B4	x	x	x	x	x	x						x
B5	x	x	x	x								x
B6	x	x	x	x	x							x
B7	x	x	x	x								x
B8	x	x	x		x							x
C1	x	x	x	x	x							x
C2					x							x
C3		x		x								x
C4		x	x	x				x		x		x
C5										x		x
C6									x			x
D1		x	x	x	x							x
D2		x			x						x	x
D3										x		x
D4					x							x
D5	x										x	x
D6		x	x								x	x
E1	x	x	x	x	x					x		x
E2	x	x	x									x
E3	x	x	x	x	x							x
E4		x	x	x	x							x
E5	x	x	x								x	x
E6	x	x	x	x								x
E7	x	x	x	x							x	x
E8	x	x	x		x		x	x			x	x
E9	x	x									x	x
E10										x		x
E11	x	x	x									x
E12	x											x
F1		x	x	x								x
F2	x	x	x						x			x
F3	x	x	x						x			x
F4			x				x	x				x
F5			x				x		x			x
F6	x	x	x	x								x
G1	x	x	x	x						x		x
G2	x	x	x	x							x	x
G3	x	x	x		x							x
G4		x									x	x
G5	x	x									x	x
G6	x	x						x			x	x
G7	x	x			x						x	x
G8											x	x
H1	x	x										x
H2	x	x										x
H3	x	x			x		x					x
I1	x	x	x	x	x			x			x	x
I2	x	x	x	x				x				x
I3	x		x	x	x		xx				x	x

XIX. 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.

XX. 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	Bachelor en illustration
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

Articulations CFP Arts-Genève / HEAD-Genève

Les formations ES du CFP Arts-Genève et HES de la HEAD-Genève sont complémentaires. Les articulations sont précisées et détaillées dans une convention signée par les deux institutions le 11 juillet 2022. Une fois diplômé.e, le/la designer ES en communication visuelle peut décider d'intégrer le monde du travail ou de poursuivre ses études en intégrant le Bachelor communication visuelle/*Illustration*. 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 postuler en deuxième année sous réserve de la réussite du concours où un dispositif facilité qui dispense les diplômé.e.s de l'ESBDI de l'épreuve de création lui est offert. Pour en bénéficier, les candidat.e.s doivent inclure à leur dossier personnel leur avant-projet de diplôme qui sera considéré par la HEAD comme un équivalent à l'épreuve de création. La collaboration étroite entre les écoles se traduit, entre autres, par la rédaction conjointe d'une convention le 11 juillet 2022, par la rédaction conjointe du plan de formation initial ESBDI de 2017, 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 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.

b) Bachelor en illustration 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 /illustration,

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 _ illustration 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- illustration sous réserve de la réussite du concours. Pour le concours, un dispositif facilité qui dispense les diplômé.e.s de l'ESBDI de l'épreuve de création est offert. Pour en bénéficier, les candidat.e.s doivent inclure à leur dossier personnel leur avant-projet de diplôme qui sera considéré par la HEAD comme un équivalent à l'épreuve de création.

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 / illustration, 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.