

ESBD

École supérieure
de bande dessinée
et d'illustration
de Genève

Projet de plan de formation
Novembre 2016



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

Atelier illustration / édition 3 ^{ème} semestre.....	25
Atelier animation 1 ^{er} semestre	26
Atelier animation 2 ^{ème} semestre.....	27
Atelier animation 3 ^{ème} semestre	28
Atelier animation 4 ^{ème} semestre.....	29
Atelier écriture 1 ^{er} semestre.....	30
Atelier écriture 2 ^{ème} semestre	31
Atelier écriture 3 ^{ème} semestre	32
Atelier dessin d'observation avec modèle 1 ^{er} semestre	33
Atelier dessin d'observation avec modèle 2 ^{ème} semestre.....	34
Atelier dessin d'observation avec modèle 3 ^{ème} semestre.....	35
Atelier de dessin de croquis 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} semestre.....	36
XIV. Fiches des cours théoriques	38
Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} semestre.....	38
Gestion 1 ^{er} semestre.....	39
Gestion 2 ^{ème} semestre	40
Gestion 3 ^{ème} semestre	41
Communication 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} semestre.....	42
Droit 1 ^{er} et/ou 2 ^{ème} semestre.....	43
Anglais 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} semestre	44
XV. Fiches du travail de diplôme	45
Ateliers bande dessinée et illustration <i>édition</i> / Travail de diplôme / 4 ^{ème} semestre.....	45
Atelier écriture / travail de diplôme 4 ^{ème} semestre	47
Gestion et communication 4 ^{ème} semestre / Elaboration du dossier d'accompagnement au travail de diplôme	48
XVI. Concordance avec les exigences du PEC ES fédéral	49
Concordance des cours de la formation pratique et théorique ES BDi avec les exigences du PEC ES fédéral.....	49
XVII. Evaluation des cours, des ateliers et du plan de formation	49
XVIII. Positionnement stratégique du Bachelor HEAD-Genève en lien avec l'ES du CFP Arts	50
a) Différences factuelles liées aux ES et HES.....	50
b) Option Image-récit de la HEAD-Genève	50

I. Introduction

Considérant :

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

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

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

Composition du groupe de travail :

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

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

Ont également collaboré ponctuellement à ce groupe pour la rédaction des fiches de cours spécifiques :

- Oscar Baillif, artiste et enseignant au CFP Arts;
- Marta Hans-Moevi, enseignante au CFP Arts;
- Bénédicte Pivot, enseignante au CFP Arts;
- Marie-Christophe Ruata-Arn, auteure et enseignante au CFP Arts;
- Gaetano Vogler, enseignant au CFP Arts.

Ce plan de formation répond à deux objectifs :

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

II. Titre délivré

Designer diplômé-e ES en communication visuelle

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

III. Conditions d'admission

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

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

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

IV. Durée de la formation

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

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

V. Champ d'activité et contexte professionnel

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

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

Processus de travail

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

Compétences

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

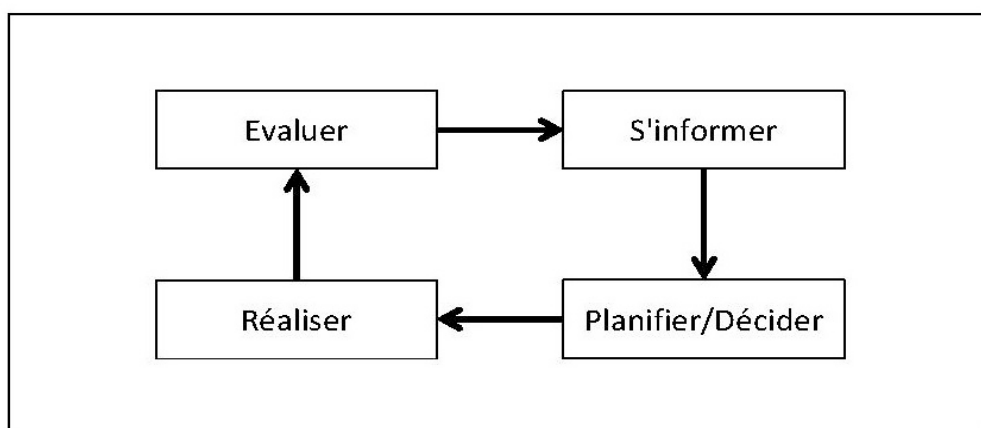
Cycle d'actions complet

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

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

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

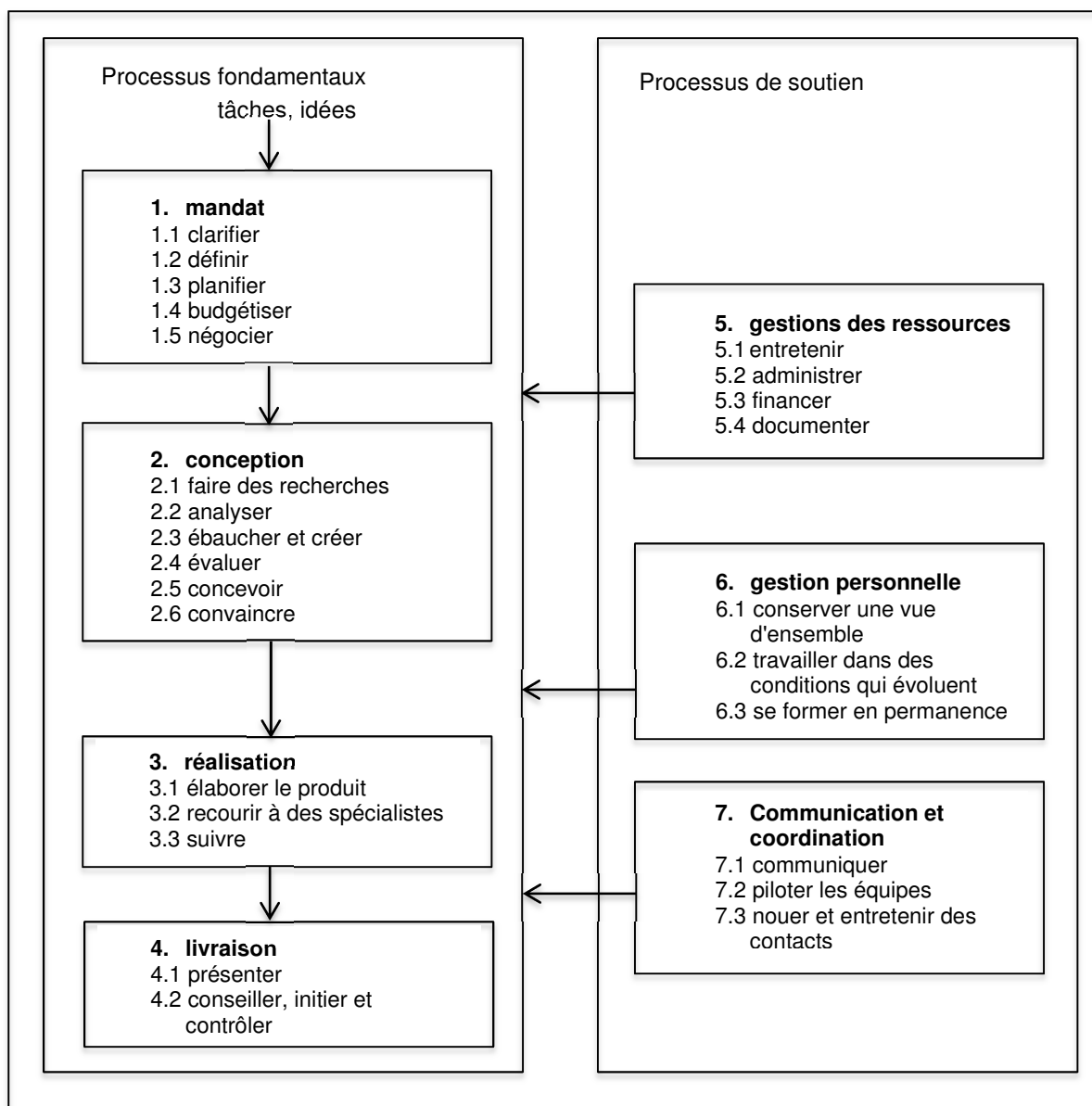
Elles sont organisées durant la formation avec une spirale de progression des exercices par semestre.



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

Aperçu des processus de travail et des compétences à acquérir

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



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

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

Spécialisation en illustration

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

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

La création artistique est au cœur de cette profession.

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

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

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

Les illustrateurs/trices sont capables de :

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

VI. Vision

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

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

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

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

VII. Description de la formation

Composantes de la formation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les différents ateliers et cours sont décrits ci-après et une fiche type par semestre est établie pour chacun d'eux en prenant soin de respecter la progression des compétences professionnelles et savoirs enseignés.

Formation pratique

- 1) **L'atelier-conception** compte 20 heures hebdomadaires, soit 12 heures consacrées à la bande dessinée et 8 heures 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** (12 heures) : cet atelier transmet les bases nécessaires à la maîtrise des mécanismes de la narration : composition et cadrage, découpage/pré-découpage, succession des cases, ellipse, insertion d'un récitatif (voix off), *comic strip* (en 3 ou 4 cases) ainsi que la maîtrise du dessin, principalement dans son aspect traditionnel, mais sans ignorer les nouveaux outils technologiques qui seront abordés dans le cadre de l'atelier animation.

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

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

- b) **Atelier illustration corporate** (4 heures) : cet atelier répond à une approche commerciale du dessin : affiche, flyer, identité visuelle, data illustration, data design (expliquer par l'image des processus compliqués), illustration de presse, dessin de presse sur des sujets sociologiques ou en lien avec l'actualité politique, packaging publicitaire. On y distingue la publicité de la communication dont les valeurs sont différentes. Il porte sur des exercices courts abordant le rapport image-image de marque. Les sujets traités impliquent la réalisation de différents mandats professionnels, fictifs ou réels, tels que la création de séquences, affiches, portraits-magazines, textes illustrés, dessins de presse, illustrations jeunesse. On y alterne les semestres avec le dessin de presse en commençant par le *corporate*.

- c) **Atelier illustration édition** (4 heures) : cet atelier répond à une approche plus artistique. Il aborde le rapport texte-image.

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

Au cours du troisième et quatrième semestre, les étudiant-e-s apprennent progressivement à devenir autonomes. Ils cherchent à développer leur propre langage graphique en tant qu'auteurs. Ils sont capables d'expliquer leurs choix narratifs et formels et de les défendre. L'adaptation en séquences d'un texte initial/littéraire intervient au troisième semestre. Des exemples historiques interviennent en cours de formation. Le travail est ponctué régulièrement par des discussions individuelles et des critiques données à l'ensemble de la classe.

Le quatrième semestre s'organise sous forme de tutorat autour de la conception et la réalisation d'un produit/objet fini, potentiellement éditable. Ce travail de diplôme est soumis à un jury composé d'invités extérieurs (éditeurs, artistes, journalistes, auteurs, etc.) ainsi qu'à des professeurs du CFP Arts et de la HEAD. L'atelier-conception est enrichi par des conférences (1/semestre) et workshops (1/semestre).

2) Atelier animation

Le but de cet atelier consacré à l'image animée (3 heures/semaine) est de donner une base dans ce domaine et d'aborder les « nouveaux médias », soit tous les supports qui impliquent le dessin (webdesign, interaction design, dessin d'animation image par image, etc.). Cette proposition est complémentaire aux cours de la HEAD et n'empiète pas sur ses domaines de compétences. Les premières réalisations de cet atelier durent environ 10 secondes pour progressivement permettre d'atteindre au semestre 4 une réalisation d'animation de 1 à 2 minutes. Les semestres 1 et 2 sont sans "effets", ces derniers sont introduits aux semestres 3 et 4.

3) Atelier écriture

Dans cet atelier (4 heures/semaine), les étudiant-e-s écrivent et lisent : scénarios, créations de personnages, exercices d'écritures courts sur des objets, des films ou du son. La création de personnages et l'ellipse sont particulièrement mises en évidence. Les spécificités de l'écriture BD et du scénario de BD sont au cœur de l'atelier mais un travail académique classique est aussi exercé. Dans un premier temps, les étudiant-e-s exercent un processus créatif d'écriture purement littéraire puis progressivement les exercices évoluent vers l'écriture spécifique à la BD. Le semestre 4 est consacré au travail de diplôme, soutien "écriture" à ce dernier.

4) Atelier dessin

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

5) Les workshops

Les workshops se déroulent tout au long de la formation (semaines workshops) à raison d'un workshop par semestre. Ils sont dispensés par des personnalités suisses et/ou internationales renommées du monde de l'illustration et/ou de la bande dessinée. Les workshops sont destinés à l'apprentissage de connaissances et compétences à travers la pratique et une production personnelle de l'étudiant-e qui est présentée et défendue devant les autres participant-e-s. Cette présentation est systématiquement suivie d'un retour oral ou écrit de l'intervenant-e. Les workshops peuvent être évalués par une note. Pour renforcer l'articulation CFP Arts-HEAD, les étudiants et les enseignants du CFP Arts participent au *workshop HEAD Semaine de tous les possibles* au semestre 3.

Formation théorique

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

Ce cours d'« histoire de l'art » est spécifique à l'illustration, la bande dessinée et le dessin de presse (3 heures par semaine sur 3 semestres). 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

certaines 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 » centrée sur la lecture d'au moins 4 œuvres par année dans le séminaire. Le semestre 3 adopte une approche plus thématique que diachronique.

Ce cours a aussi pour mission d'ouvrir les étudiants à d'autres champs que ceux de 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 et enrichi au sein de la bibliothèque du CFP Arts et les ressources des autres bibliothèques genevoises, dont celle de la HEAD-Genève sont exploitées.

2) Gestion - Communication - Droit

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

- Gestion et Communication

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

- Droit

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

- a) les contrats;
- b) les droits d'auteur.

Il débute par une introduction sur la partie générale du droit des obligations puis aborde les contrats de mandat, entreprise, travail et édition. Il se spécialise sur les droits d'auteur en lien avec la profession.

3) Anglais

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*.

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 peut ainsi consacrer ce temps à l'étude personnelle, selon son choix : en anglais pour passer un examen C1 ou dans le domaine de l'illustration et de la bande dessinée.

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

VIII. Examen de diplôme

L'examen de diplôme sert à contrôler l'articulation des compétences acquises lors de la formation. Il consiste en un travail de diplôme orienté vers la pratique ainsi qu'une présentation orale. Il est accompagné d'un dossier qui fait office d'examen.

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

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

- a) Bande dessinée;
- b) Illustration.

Il est réalisé au quatrième semestre et 640 heures au moins lui sont consacrées dont 480 heures dans le cadre des ateliers BD, illustration *édition*, écriture et gestion-communication. Les étudiant-e-s disposent aussi pendant ce semestre d'un temps d'études personnelles en partie laissé libre en raison

de l'arrêt au semestre 4 du cours d'histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée et de l'atelier dessin (160 heures).

Le travail présenté dans ce cadre fait l'objet d'une évaluation constituant l'épreuve certificative finale de formation qui compte pour 55% dans la validation du diplôme, le 45% restant sont constitués par toutes les moyennes semestrielles obtenues au cours de la formation.

Trois notes sont attribuées à l'examen de diplôme :

- 1) Une note pour le dossier;
- 2) Une note pour la production / travail de diplôme;
- 3) Une note pour la présentation orale.

Les coefficients sont les suivants :

- 1) 20%;
- 2) 60%;
- 3) 20%.

Objectifs :

Le travail de diplôme doit permettre à l'étudiant-e de démontrer qu'il sait faire la synthèse de toutes ses connaissances et compétences acquises pendant sa formation, d'utiliser ce savoir pour le mettre en œuvre dans un projet. Lors du lancement du projet, un-e professionnel-le du monde de l'édition est présent-e. Le projet doit être accompagné par un dossier de défense et d'argumentation préparé dans le cadre du cours de gestion-communication.

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

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

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

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

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

IX. Conditions de promotion durant la formation

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

4 de moyenne générale;

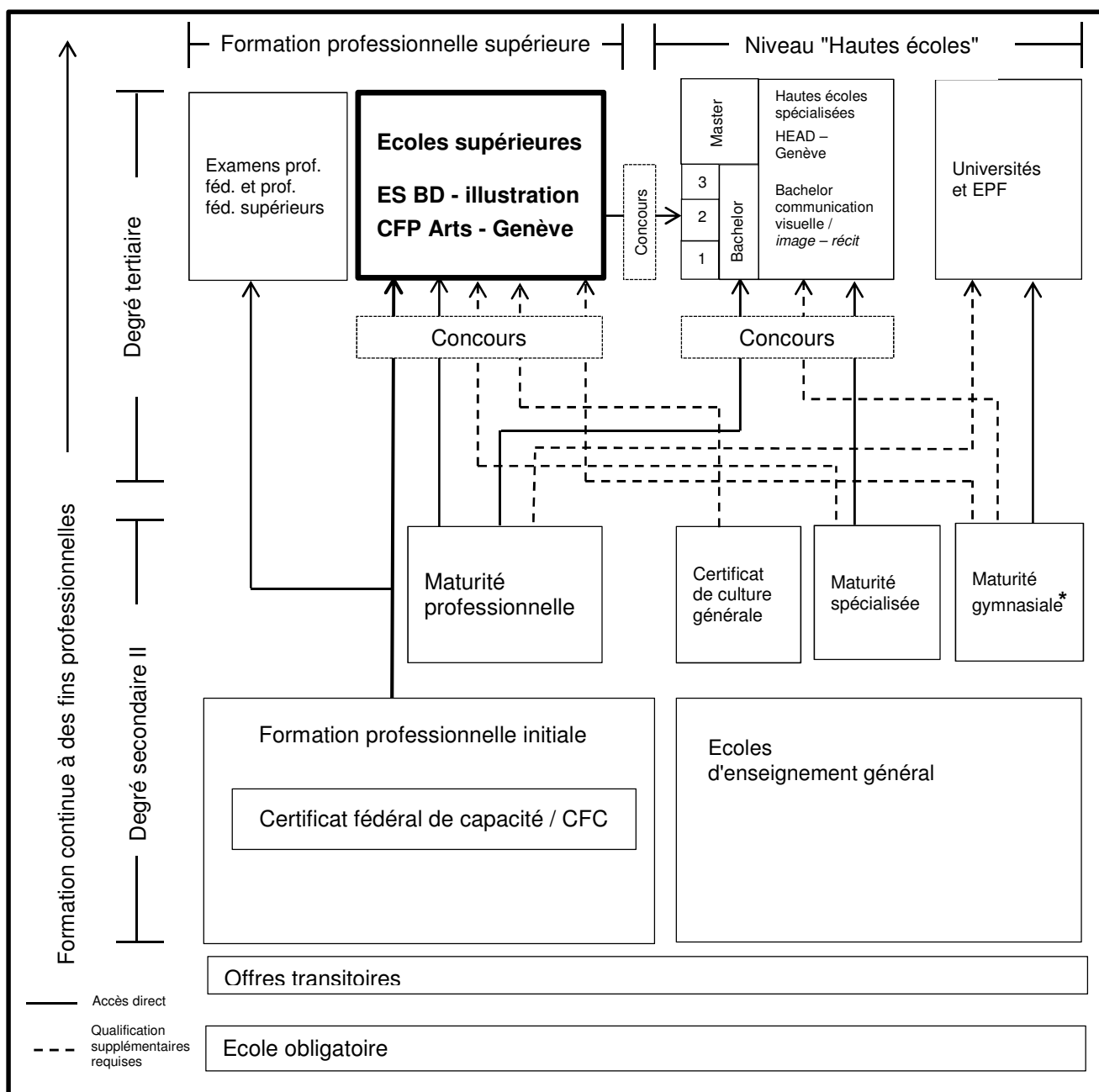
4 de moyenne des branches techniques;

4 de moyenne des disciplines théoriques;

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

X. Positionnement

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



Articulations CFP Arts-Genève / HEAD-Genève

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

XI. Semaine type

Grille

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

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

Ateliers/cours	Semestre 1		Semestre 2		Semestre 3		Semestre 4		Total heures formation
	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	
Formation pratique									
Atelier BD	12h		12h		12h		-	-	720 h
Atelier illustration <i>corporate</i>	4h		4h		4h		4h		320 h
Atelier illustration <i>édition</i>	4h		4h		4h		-	-	240 h
Atelier animation	3h		3h		3h		3h		240 h
Atelier écriture	4h	1h	4h	1h	4h	1h			300 h
Atelier dessin	3h		3h		3h				180 h
Workshops	(40)		(40)		(40)		(40)		160 h
Cours théoriques	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	h/semaine	Travail personnel	
Histoire culturelle de l'illustration et la bande dessinée	3h	1h	3h	1h	3h	1h			240 h
Gestion	1.5h	0.5h	1.5h	0.5h	1.5h	0.5h	-	-	120 h
Communication	1.5h	0.5h	1.5h	0.5h	1.5h	0.5h	-	-	120 h
Anglais	3h	1h	3h	1h	3h	1h	3h	1h	320h
Droit	1h	0.5h	1h	0.5h	-	-	-	-	60 h
Travail de diplôme	-	-	-	-	-	-	24h	8h	640 h
Total des heures/semaine	40h	4.5h	40h	4.5h	39h	4h	34h	9h	3660 h

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

	Heures selon PEC ES fédéral	Heures Selon PEC ES BDi
Cours (théoriques et formation pratique)	Au moins 2440	2740
Travail de diplôme	Au moins 480	480
Etudes personnelles/travail personnel	Au moins 320	440
Total formation	Au moins 3600	3660

XIII. Fiches des cours de la formation pratique

Atelier bande dessinée 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts (max. 3 pages) traitant de : <ul style="list-style-type: none"> - La notion du <i>gaufrier</i> - L'organisation d'une narration en BD - La proportion et gestuelle d'un personnage - Le récit muet - Le plan fixe - Le récit enchâssé - Le <i>comic strip</i> - La composition des éléments dans une case - Etc.
Compétences	<p>Comprendre les enjeux et mécanismes d'une narration en bande dessinée : ellipse, cadrage, point de vue, interaction texte – image</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer et composer l'enchaînement des cases</p> <p>Choisir la technique de dessin adéquate</p> <p>Evaluer la lisibilité, la cohérence du découpage et ses choix</p>
Contenus	<p>Conception d'une histoire séquencée (découpage) décrivant les éléments essentiels : décors, personnages, texte et dialogues</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p>
Durée	12 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme Critères	<p>Choix de l'enseignant-e</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité du texte et du découpage • Situation des personnages dans leur contexte • Plan et cadrage • Respect des données et délais • Présentation soignée
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier bande dessinée 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts (max. 3 pages) mais de façon plus approfondie qu'au semestre 1
Compétences	<p>Comprendre les mécanismes d'une narration en bande dessinée : ellipse, cadrage, point de vue, interaction texte – image</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer et composer l'enchaînement des cases</p> <p>Evaluer la lisibilité et la cohérence du découpage</p> <p>Choisir la technique de dessin adéquate</p>
Contenus	<p>Conception d'une histoire séquencée (découpage) décrivant les éléments essentiels du récit : décors, personnages, texte et dialogues</p> <p>Utilisation des techniques : crayon, mine de plomb, encre de chine, gouache, stylo feutre, aquarelle, encre de couleurs, pastel, collage, couleur numérique, etc.</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p>
Durée	12 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 2
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 • 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 délais • Présentation soignée
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier bande dessinée 3ème semestre

Formation pratique	Atelier bande dessinée
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 7.3
Objectifs	Réaliser une série de projets sur la base de thèmes et sujets précis visant une approche professionnelle, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> - Participation au concours <i>Fumetto</i> - Adaptation d'après des textes littéraires courts - BD-reportage court - BD pour un journal, magazine, fanzine, support numérique ...
Compétences	Effectuer des recherches et des croquis Analyser le résultat des recherches Concevoir une histoire séquencée (découpage) Respecter les contraintes éditoriales (format, miroir de page, préparation des documents, etc.) 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 Evaluer la lisibilité et la cohérence du découpage Développer une réflexion critique à propos de son travail d'adaptation en bande dessinée
Contenus	Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité Production et utilisation d'une iconographie Adaptation d'un texte littéraire en bande dessinée : un travail de réécriture Réalisation d'un BD reportage Participation au workshop HEAD - <i>Semaine de tous les possibles</i> Développement progressif d'un récit personnel
Durée	12 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme Critères	Choix de l'enseignant-e <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité du texte et du découpage • Originalité et inventivité • Qualité des images, impact graphique • Présentation soignée
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

Atelier illustration publicitaire / *corporate* illustration 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier illustration publicitaire / <i>corporate</i> illustration
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts pour logos, identités visuelles, etc.
Compétences	<p>Imaginer et réaliser des esquisses ou des croquis afin de visualiser une idée, un concept</p> <p>Analyser, comprendre un produit, une marque</p> <p>Structurer, rendre compréhensible et accessible une idée, un concept</p> <p>Finaliser et réaliser des illustrations en adéquation avec le support et le produit/service</p> <p>Respecter la charte graphique d'une entreprise / d'une marque</p> <p>Evaluer ses propositions et leur adéquation en fonction de la marque/ du mandat</p>
Contenus	<p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Techniques couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Etude de la stylisation des formes (logos dessinés, pictos)</p> <p>Construction, composition d'une image</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 1
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Efficacité, cohérence et pertinence du concept visuel • Originalité • Respect des données de base • Soin apporté à la réalisation
Enseignant-e	Illustrateur-trice

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

Formation pratique	Atelier dessin de presse / illustration de presse
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts (4 heures)
Compétences	<p>Imaginer et réaliser des esquisses sur la base d'un sujet d'actualité</p> <p>Trouver la forme et la technique adéquate</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales</p> <p>Etre capable de s'adapter aux divers supports de presse (quotidien, hebdomadaire, magazine spécialisé, blog)</p> <p>Evaluer sa proposition au regard de l'actualité, du message et du support</p>
Contenus	<p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Techniques couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Construction et composition d'une image</p> <p>Textes, légendes</p>
Durée	4 heures par semaine
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 publicitaire / *corporate* illustration 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier illustration publicitaire / <i>corporate</i> illustration
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices plus longs pour affiches, flyers, supports pédagogiques et/ou scientifiques
Compétences	<p>Imaginer et réaliser des esquisses et des croquis afin de visualiser une idée ou un concept</p> <p>Analyser, comprendre un produit, une marque</p> <p>Structurer, rendre compréhensible et accessible une idée ou un concept</p> <p>Finaliser et réaliser des illustrations en adéquation avec le support et le produit/service</p> <p>Respecter la charte graphique d'une entreprise / d'une marque</p>
Contenus	<p>Techniques dessin : crayons, encre de chine, tablette graphique</p> <p>Technique couleurs : crayons, gouache, aquarelle, pastels, tablette graphique, collages</p> <p>Etude de la stylisation des formes (logos dessinés, pictos)</p> <p>Construction, composition d'une image</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 3
Validation	Choix de l'enseignant-e
Type / Forme	
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Efficacité cohérence et pertinence du concept visuel • Originalité • Respect des données de base • Soin apporté à la réalisation
Enseignant-e	Illustrateur-trice

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

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

Formation pratique	Atelier illustration / édition
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Réaliser une série d'exercices courts
Compétences	<p>Comprendre le lien entre texte et images</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer les étapes de travail</p> <p>Choisir le medium adéquat</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (format, préparation des documents, etc.)</p> <p>Evaluer sa réalisation pour l'améliorer</p>
Contenus	<p>Création et développement de personnages</p> <p>Composition d'une image</p> <p>Conception et réalisation d'images à partir d'éléments structurants</p> <p>Illustration de texte pour enfants</p> <p>Illustration de couvertures de romans</p> <p>Utilisation des techniques: crayon, mine de plomb, encre de chine, encre de couleur, pastel, collage, gouache, acrylique, huile, gouache, stylo feutre, aquarelle, collages, broderie, etc...</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p> <p>Mandats extérieurs</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestres 1 et 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité et cohérence entre le texte et l'image • Originalité • Qualité des images du travail de recherches • Qualité du travail final • Respect des données et des délais • Présentation soignée • Capacité à évaluer sa réalisation pour l'améliorer et recommencer le cycle la fois suivante dans de meilleures conditions
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Formation pratique	Atelier illustration-Edition
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs Compétences	<p>Réaliser une série d'exercices plus longs à partir de textes spécialisés</p> <p>Comprendre les liens entre texte et images</p> <p>Effectuer des recherches et des croquis</p> <p>Analyser le résultat des recherches</p> <p>Structurer les étapes de travail</p> <p>Concevoir son propre récit</p> <p>Choisir le medium adéquat</p> <p>Comprendre pourquoi l'image peut apporter une dimension cachée au texte</p> <p>Evaluer sa réalisation</p>
Contenus	<p>Utilisation approfondie des techniques: crayon, mine de plomb, encre de chine, encre de couleur, pastel, collage, gouache, acrylique, huile, gouache, stylo feutre, aquarelle, collages, broderie, etc...</p> <p>Lectures et commentaires d'ouvrages de référence en lien avec le sujet traité</p> <p>Illustration de textes pour enfants</p> <p>Illustration de textes littéraires courts</p> <p>Mandats extérieurs</p> <p>Développement progressif d'un univers graphique et littéraire personnel</p> <p>Présence aux conférences organisées par la HEAD</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme Critères	<p>Choix de l'enseignant-e</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du sujet • Lisibilité entre le texte et l'image • Originalité et inventivité • Qualité des images du travail de recherches • Qualité du travail final • Respect des données et des délais • Présentation soignée • Capable d'évaluer sa réalisation pour l'améliorer et recommencer le cycle la fois suivante dans de meilleures conditions
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Planifier, réaliser et auto-évaluer l'animation d'un personnage, d'un objet et d'un texte de manière fluide, sur un plan, d'une durée de 10 secondes
Compétences	<p>Maîtriser la notion d'image par image et d'image clé</p> <p>Maîtriser la notion de boucle dans une durée déterminée</p> <p>Saisir la notion de cadence image dans une durée déterminée</p> <p>Réaliser un storyboard précis des moments clés de l'animation</p> <p>Appliquer un storyboard pour réaliser une animation</p> <p>Décomposer le mouvement en images clés et images intermédiaires</p> <p>Respecter les contraintes éditoriales (exportation gif et vidéo)</p> <p>Evaluer son animation</p>
Contenus	<p>Mécanismes du mouvement : image clé, cadence, boucle, cadrage</p> <p>Techniques : dessin scanné</p> <p>Exportation optimisée selon support final</p>
Durée	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 1
Validation	Choix de l'enseignant-e
Type / Forme	
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Fluidité du mouvement • Qualité des images, impact graphique • Originalité et inventivité
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Planifier, réaliser et auto-évaluer une animation sur plusieurs plans, d'une durée de 10 à 20 secondes, intégrant du bruitage, pour <ul style="list-style-type: none"> • un événement • une annonce publicitaire
Compétences	Maîtriser la notion de séquence et de transition Saisir la notion de rythme dans une durée déterminée Adapter une narration, un produit, un évènement pour une animation Réaliser un storyboard précis des moments clés des séquences avec une temporalité Appliquer un storyboard pour réaliser une animation Décomposer le mouvement en images clés et images intermédiaires Adapter et varier le rythme Incorporer du son (bruitage) étroitement lié à l'image Respecter les contraintes éditoriales (adaptation aux divers supports numériques) Evaluer son animation
Contenus	Mécanismes du mouvement : image clé, cadence, séquence, boucle, cadrage, transition, interaction image-son Techniques : dessin vectoriel, rotoscopie Exportation optimisée selon support final
Durée	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Fluidité du mouvement • Séquences et Rythme • Adéquation de l'intégration sonore • Cohérence des images, impact graphique • Originalité et inventivité
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 3ème semestre

Formation pratique	Atelier animation
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1
Objectifs	Planifier, réaliser et auto-évaluer une animation avec des effets, d'une durée de 20 à 30 secondes, intégrant une ambiance sonore, pour <ul style="list-style-type: none"> • un événement • le cinéma • la télévision • animatic
Compétences	Maîtriser les fondamentaux d'After Effects Appliquer des effets en animation Renforcer les notions acquises en animation Respecter les contraintes éditoriales (adaptation aux divers supports numériques) Evaluer son animation
Contenus	Les fondamentaux d'After Effects Adaptation d'effets aux mécanismes de l'animation Techniques : dessin vectoriel, dessin scanné, rotoscopie Exportation optimisée selon support final
Durée	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 3
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Maîtrise et pertinence des effets techniques • Fluidité du mouvement • Pertinence du contenu • Concordance du son avec l'image • Choix esthétique, qualité des images et impact graphique • Originalité et inventivité •
Enseignant-e	Illustrateur-trice

Atelier animation 4^{ème} semestre

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

Atelier écriture 1^{er} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétence	<p>Concevoir une narration</p> <p>Identifier les différents types de narration et genres narratifs</p> <p>Connaître les outils classiques de la narration</p> <p>Référencer ses choix pour développer son propos</p> <p>Evaluer l'impact de sa narration</p>
Contenus	<p>Introduction à la fiction en tant que processus culturel et artistique</p> <p>Présentation et analyse des principaux genres narratifs : lectures, visionnements, écoutes</p> <p>Analyse en groupe et recherches personnelles</p> <p>Exercices d'écriture et de <i>pitching</i> individuels ou en collaboration. Les supports sont variés : texte, image, son, etc.</p> <p>Introduction théorique à l'écriture selon le principe des quatre actes : identification des éléments constitutifs de cet outil</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme Critères	<p>Ateliers d'écriture individuelle et/ou en binôme.</p> <p>Analyses et critiques croisées.</p> <p>Cours théoriques.</p> <p>Capacité à élaborer une narration de façon autonome à partir de différents <i>inputs</i>.</p> <p>Evaluation de la capacité à choisir et reproduire un "genre" narratif.</p> <p>Evaluation de la capacité à utiliser des outils narratifs pour la progression d'un récit.</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Atelier écriture 2^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétences	<p>Elaborer un récit seul, à l'aide des outils de la narration</p> <p>Définir les étapes principales de construction du récit et savoir les développer de façon autonome</p> <p>Construire un personnage (principal ou non)</p> <p>Collaborer au développement du récit d'un tiers par l'analyse et la discussion</p> <p>Evaluer l'impact de son récit</p>
Contenus	<p>Mise en pratique de l'écriture selon le principe des quatre actes</p> <p>Reconnaître le personnage principal et le développer</p> <p>Définir les autres personnages</p> <p>Décor et didascalies</p> <p>La question de l'ellipse</p> <p>Exercice d'écriture individuel, du pitch à la Version 1 (<i>unitaire destiné au théâtre, au cinéma, ou à la radio</i>)</p> <p>Analyses et critiques croisées</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 2
Validation	
Type / Forme	<p>Ecriture individuelle</p> <p>Forme atelier : analyses et critiques croisées</p>
Critères	<p>Maîtrise des outils de la narration</p> <p>Evaluation de la capacité d'élaborer un récit écrit complet en passant par toutes les étapes (pitch, séquencier, scène à scène, version 1)</p> <p>Evaluation de la capacité à construire un personnage et son environnement</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

Atelier écriture 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier écriture
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 4.2; 6.1; 6.3; 7.1
Objectifs / Compétence	<p>Elaborer un récit sur le modèle de la série.</p> <p>Ecrire de façon autonome, pour une narration « collective »</p> <p>Nourrir un propos collectif par des apports individuels</p> <p>Utiliser les outils de la narration</p> <p>Evaluer son récit</p>
Contenus	<p>Constitution d'une <i>bible</i> et de <i>story arc</i></p> <p>Exercices d'écriture individuels et en collaboration sur la base de la <i>bible</i></p> <p>Développement de toutes les étapes liées à ce type de narration</p> <p>Référencement : travail de recherche individuel</p> <p>Collaborations avec les ateliers de formation pratique et les cours théoriques</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme	Ecriture en groupe et individuelle
Critères	<p>Analyses et critiques croisées</p> <p>Evaluation de la capacité à élaborer une narration en groupe, à nourrir un propos collectif d'interventions personnelles, le développer dans la direction choisie</p> <p>Savoir respecter un agenda collectif</p> <p>Participer à l'archivage des données, des références, des versions intermédiaires</p>
Enseignant-e	Auteur-e/scénariste

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

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Ajuster son œil et s'entraîner à dessiner aux proportions justes</p> <p>Développer son langage graphique (dessin au trait) par l'acquisition d'une grammaire de la ligne)</p> <p>Juger des valeurs de gris dans une situation donnée</p> <p>Réaliser des esquisses à différentes distances dont le niveau de détails dessinés est adéquat</p> <p>Effectuer des choix en dessinant</p>
Contenus	<p>Dessins à la ligne sur grand format</p> <p>Dessins aux valeurs selon plusieurs techniques : Lavis, fusain....</p> <p>Dessins aux hachures où le langage de la ligne ne se confond pas avec le langage des valeurs</p> <p>Dessins à différentes distances et points de vue : - plongée - contreplongée - vue d'ensemble - détail</p>
Durée	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 1 / 1 trimestre ou alternance par semaine avec atelier dessin de croquis
Validation Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Justesse des dessins • Qualité des lignes (grammaire et souplesse) • Justesse d'évaluation des valeurs • Variété des points de vue et adéquation entre distance et niveau de détails dessinés
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin/artiste

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

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Maîtriser le cadrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multiplicité des relations au modèle • . Etablir des découpes d'espace judicieuses • (rapports vides et pleins, hors-champs...) <p>Positionner son dessin dans différents formats dans le but d'exprimer davantage ce que l'on souhaite dire dans l'image (formats allongés verticaux et horizontaux, carrés....)</p> <p>Utiliser le dessin d'observation avec un modèle (en espace grandeur nature) comme un moyen de recherches pour le travail de découpage d'une image et la transcription d'un message</p>
Contenus	<p>Dessins à différentes distances et points de vues</p> <p>Travail à l'intérieur de cases pré-dessinées selon un thème donné</p> <p>Dessins à la ligne et aux valeurs dans des formats très variés et de tailles différentes</p>
Durée	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 2 / 1 trimestre ou alternance par semaine avec dessin de croquis
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Justesse des dessins • Exploration par le cadrage • Investissement dans la recherche de points de vue et adéquation avec le thème donné • Choix des formats en vue du message recherché
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin/artiste

Atelier dessin d'observation avec modèle 3^{ème} semestre

Formation pratique	Atelier dessin d'observation avec modèle
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.3; 3.1; 6.3
Objectifs / Compétences	<p>Transcrire une ambiance de lumière dans un dessin</p> <p>Exagérer le clair-obscur dans le but de transmettre davantage d'ambiance dans les dessins</p> <p>Proposer des images qui intègrent le spectateur comme partie prenante de l'image par le biais du cadrage étiré jusqu'à soi (travail de l'œil et du format de l'image)</p> <p>Réaliser un travail collectif de grand format en relation à l'espace</p>
Contenus	<p>Mises en scènes autour du modèle de lumières très variées (contrejour, lux minimum, lumière rasante, etc.)</p> <p>Travail aussi bien dans l'atelier qu'à l'extérieur autour du thème d'un cadrage étiré jusqu'à soi</p> <p>Dessins d'un grand format en commun dans l'atelier autour d'un thème spatial donné</p>
Durée	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 3 / 1 trimestre
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	<ul style="list-style-type: none"> • Qualité du dessin aux valeurs • Implication dans le travail de recherche de rendu d'ambiance • Implication dans le travail de dessin d'espace avec un modèle
Enseignant-e	Enseignant-e de dessin/artiste

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

- Travail sur la composition d'une image avec comme base des croquis préparatoires réalisés préalablement à l'extérieur
- Croquis d'objets en observation directe
- Travail sur la transposition d'un objet dans différents modes de représentation (perspective axonométrique, perspective classique, multiplication des points de vues)

*** 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
Planification proposée	Semestres 1, 2 et 3 en alternance avec le dessin d'observation avec modèle
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

XIV. Fiches des cours théoriques

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

Cours théorique	Histoire culturelle de l'illustration et de la bande dessinée
Correspondance processus PEC	2.1; 2.2; 4.1; 5.1; 6.3; 7.1; 7.3
Objectifs	Transmettre une connaissance approfondie de la BD, de l'illustration et du dessin de presse comme moyens d'expression ancrés dans l'Histoire
Compétences	<p>Connaître les grands courants de l'Histoire de la bande dessinée</p> <p>Connaître des grandes figures de l'illustration</p> <p>Connaître des grandes figures du dessin de presse</p> <p>Connaître les innovations formelles et thématiques des domaines d'études</p> <p>Comprendre le rapport de la BD et de l'illustration avec d'autres formes d'expression</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>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	3 heures par semaine
Planification proposée	Semestres 1, 2 et 3
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>
Enseignant-e	Historien-ne de la bande dessinée

Gestion 1^{er} semestre

Cours théorique	Gestion
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs	Au terme de la formation, le Designer ES est capable :
Compétences semestre 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. de connaître les acteurs influents et pertinents pour l'exercice de sa profession, leurs intérêts et stratégies, afin d'être autonome et pour mieux s'adapter aux évolutions futures 2. d'organiser et d'administrer son travail de manière autonome, seul ou en équipe en tant qu'employé ou indépendant de produire les documents administratifs nécessaires à son activité professionnelle et à son suivi, en appliquant les lois et usages; 3. d'anticiper les risques de santé liés une activité professionnelle créative dans un contexte concurrentiel <p>Obj 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les acteurs pertinents, par ex. contextuels, institutionnels ou professionnels <p>Obj 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenir des comptes actifs et passifs : comptabilité « simple » • Structurer et hiérarchiser de manière personnelle la documentation des cours
Contenus semestre 1	<p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rencontrer des acteurs institutionnels et/ou connaître les associations romandes professionnelles et/ou en lien avec l'activité professionnelle, exemple: éditeurs • Organiser des contenus et des recherches avec une méthodologie et la justifier • Comprendre les bases de la gestion de projet • Établir des livres de caisse et le bilan • Hiérarchiser la documentation des cours ES pour l'adapter à ses intérêts et projets professionnels <p><u>Selon avancement d'autres cours, par ex :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Droit : calculer AVS, AI, APG, TVA • Ateliers : effectuer de brèves études du contexte, lorsque des exercices de type commercial sont effectués
Durée	1.5 heure par semaine
Planification proposée	Semestre 1
Validation Type / Forme Critères	Comptes rendus de visites, épreuves, oraux Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Cours théorique	Gestion
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ Compétences semestre 2	<p>Au terme de la formation, le Designer ES est capable :</p> <p>cf. trois objectifs de formation énoncés au semestre 1</p> <p>Obj 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre les défis du livre numérique ainsi que le rôle des politiques publiques ou de fondations privées en matière d'édition. <p>Obj 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Gérer une association fictive Tenir des comptes de liquidités et ventiler les recettes et dépenses Structurer et hiérarchiser de manière personnelle les documents de cours de l'ES
Contenus semestre 2	<p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> Rencontrer des acteurs de la profession du livre Connaître les principes juridiques de base d'une association, d'une société simple, d'une entreprise en nom propre et les distinguer Établir devis et factures, le livre de caisse et ventiler les dépenses pour un semestre d'une association fictive Adapter pour une association fictive des documents de gestion de projet Évaluer les acteurs institutionnels et/ou professionnels pertinents Justifier l'organisation de la documentation de l'ES BDi, comme adaptée à ses besoins professionnels et ses intérêts Mettre en place une veille médiatique ou informationnelle pertinente pour les intérêts des personnes en formation <p><u>Selon avancement d'autres cours, par ex :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Étudier brièvement le contexte lorsque des exercices simples de type commercial sont effectués en atelier Utiliser documents de bases de la gestion de projet en cas de travail de groupe Calculer des amortissements en appliquant les règles de droit
Durée	1.5 heure par semaine
Planification proposée	Semestre 2
Validation Type / Forme Critères	Comptes rendus de visites, épreuves écrites, dossiers personnels, oraux Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Cours théorique	Gestion
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ Compétences semestre 3	<p>Au terme de la formation, le Designer ES est capable: Cf. trois objectifs de formation énoncés au semestre 1</p> <p>Obj 1 : Connaître des acteurs de la santé</p> <p>Obj 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gérer une association fictive (suite) • Appliquer des connaissances de gestion à un travail d'atelier, en préparation du diplôme • Structurer et hiérarchiser de manière personnelle la documentation des cours <p>Obj 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des aspects de la santé au travail et de la psychologie du travail
Contenus semestre 3	<p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître des associations romandes en matière de prévention de la santé et de santé au travail • Comprendre les enjeux personnels de prévention de la santé au travail et des mécanismes tels que la prise de décision, la productivité, le stress/ burn out, la motivation et les comportements dysfonctionnels, par ex : présentéisme, conflits, mobbing, etc. • Connaître les méthodes de développement personnel et leurs limites, pour surmonter des difficultés professionnelles • Comprendre le système suisse des assurances sociales pour particuliers et indépendants • Comprendre le fonctionnement de procédures telles que celle des poursuites, du RC et des prud'hommes <p>En préparation à la procédure de qualification au semestre 4, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter la veille médiatique ou informationnelle initiée au semestre 2 en vue du travail de fin de formation • Concevoir des outils de gestion et des documents de gestion de projet pour un atelier indépendant fictif • Gérer un atelier indépendant fictif pour une année entière en utilisant un logiciel de base de comptabilité en parties doubles • Etablir un bilan et un compte PP à l'aide d'un logiciel de base et les expliquer ou les défendre • Finaliser l'organisation de la documentation des cours de l'ES comme une référence de base pour le travail de fin de formation et la justifier <p><u>Selon avancement en atelier, par ex :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Étudier brièvement le contexte lorsque des exercices simples de type commercial sont effectués en atelier • Adapter des documents de base de gestion de projet
Durée	1.5 heure par semaine
Planification proposée	Semestre 3
Validation Type / Forme Critères	Epreuves, dossiers personnels, oraux, autoévaluation et entretiens d'évaluation Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Cours théorique	Communication semestre 1-2-3
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ compétences semestre 1-2-3	<p>Au terme de la formation, le Designer ES est capable :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Concevoir et structurer un message en fonction du destinataire à l'aide de connaissances ciblées des sciences de la communication 2. Élaborer puis évaluer ses propres stratégies de rédaction et d'interactions pour les appliquer dans différentes situations professionnelles 3. Appliquer ses connaissances de la communication au processus itératif de travail créatif (s'informer, planifier/décider, réaliser, évaluer) <p>Obj 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se connaître pour mieux appréhender le contexte, comprendre ses interlocuteurs et leurs intérêts et entrer en communication <p>Obj 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • être capable de piloter une équipe et de travailler en équipe <p>Obj 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se présenter, défendre ses projets et concepts, interagir de manière professionnelle, s'adapter à ses interlocuteurs
Contenus semestre 1-2-3	<p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appliquer les connaissances de sémiotique, rhétorique visuelles étudiées dans d'autres cours à des situations professionnelles • Appliquer les connaissances de communication non verbale, expressions faciales, proxémie, etc. étudiées dans d'autres cours à des situations professionnelles • Évaluer des situations communicationnelles professionnelles (par ex, à l'aide de l'ethnocentrisme, des archétypes et des mécanismes de catégorisation) • Connaître l'importance des valeurs et croyances pour la communication professionnelle • Identifier des communications professionnelles dysfonctionnelles et trouver des solutions • Connaître les méthodes de bilan personnel ou d'équipe et être capable de les critiquer ou les adapter à une situation professionnelle • Définir un destinataire ou une cible à l'aide de critères • Critiquer son CV ou portfolio pour l'adapter au destinataire • Connaître les RP comme outil de réputation et d'e-reputation: dossier de presse, vernissages/finissages, médias sociaux, blogues, etc. et choisir les outils adaptés en fonction du destinataire et de la situation
Durée	1.5 heure par semaine
Planification proposée	Semestres 1, 2 et 3
Validation	
Type / Forme	Épreuves écrites, orales et autoévaluations
Critères	Grilles et critères d'évaluation connus des étudiants
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

Cours théorique	DROIT
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.5; 5.2; 6.3; 7.2; 7.3
Objectifs / Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principes généraux et les sources du droit - Comprendre le fonctionnement des contrats - Connaître les principaux contrats en lien avec la profession - Comprendre le principe du droit d'auteur, des droits moraux attachés, des droits voisins et ses applications avec internet - Connaître les sociétés de gestion et leur utilité - Comprendre le principe de la responsabilité et du droit des poursuites
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> - Droit des contrats <ul style="list-style-type: none"> - définition - sources du droit - formes - nullité et annulation - responsabilités - Contrats utiles à la profession : <ul style="list-style-type: none"> - 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)
Durée	2 heures par semaine sur 1 semestre ou 1 heure à l'année
Planification proposée	Semestres 1 et/ou 2
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant-e
Critères	Choix de l'enseignant-e
Enseignant-e	Juriste/Avocat-e/Enseignant-e de droit

Cours théorique	ANGLAIS
Correspondance-s PEC	1.5; 2.6; 3.2; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs / Compétences	<p>Comprendre des conférences et des discours assez longs, des émissions de télévision et des films en VO</p> <p>Lire des articles et comprendre des textes littéraires ou des BD en anglais non simplifié</p> <p>Communiquer oralement avec un degré de spontanéité et d'aisance qui rende possible une interaction normale avec un locuteur natif</p> <p>Participer activement à une conversation dans des situations familières, présenter un projet professionnel et défendre ses opinions</p> <p>S'exprimer de façon claire et détaillée</p> <p>Ecrire des textes clairs et détaillés sur une grande gamme de sujets relatifs à leurs centres d'intérêts</p> <p>Passer l'examen du Cambridge First Certificate</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	3 heures par semaine
Planification proposée	1ère et 2ème année
Validation	
Type / Forme	Choix de l'enseignant.e
Critères	Atteindre niveau B2 selon CECR
Enseignant-e	Enseignant-e d'anglais

XV. Fiches du travail de diplôme

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

Formation pratique	Ateliers bande dessinée et illustration <i>édition</i> / Travail de diplôme
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.1; 4.1; 7.3
Objectifs	<p>Les étudiants commencent leur <i>travail de diplôme</i> et réalisent un livre d'une trentaine de pages (20-40 pages)</p> <p>Ce travail s'apparente soit à une bande dessinée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'après un texte littéraire • ou d'après un scénario personnel • ou un reportage • etc. <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, un livre pop-up, une encyclopédie personnelle illustrée, un leporello • 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>Pour la bande dessinée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter un dossier relié A4 avec le découpage esquissé complet <p>Pour l'illustration :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer un chemin de fer et une maquette proportionnelle au format d'édition comprenant toutes les esquisses <p>Production et utilisation d'une iconographie</p> <p>Conception et réalisation du livre (reliure, impression et mise en page)</p> <p>Jury : présentation et accrochage des originaux</p>
Durée	12 heures (atelier bande dessinée) ainsi que 4h d'illustration - <i>édition</i> , 4h d'atelier écriture et 4 heures du cours gestion-communication, soit 24 heures par semaine, complétées par 8 heures par semaine d'études personnelles, soit 640 heures dont 160 heures au moins de travail personnel

Planification proposée	Semestre 4
<p>Validation Type / Forme</p> <p>Critères</p>	<p>Choix de l'enseignant.e</p> <p>Pour la bande dessinée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualité du découpage esquissé • Développement de la recherche • Choix des séquences, plans et cadrages • Découpage lisible et cohérent • Pertinence de l'adaptation • Qualité graphique de la couverture et des planches originales • Maîtrise de la technique • Reliure, couverture et mise en page • Respect des données et du délai • Qualité de présentation du dossier de recherche et du travail final • Présentation orale logique et structurée • Pertinence du propos • Qualité de l'accrochage des planches originales <p>Pour l'illustration :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualité des esquisses et maquettes • Développement de la recherche • Production et utilisation d'une iconographie personnelle • Rapport texte/image • Cohérence narrative, lisibilité • Qualité graphique de la couverture et des illustrations originales • Maîtrise de la technique • Reliure, couverture et mise en page • Respect des données et du délai • Qualité de présentation du dossier de recherche et du travail final • Présentation orale logique et structurée • Pertinence du propos • Qualité de l'accrochage des illustrations originales
Enseignant-e	Auteur-e de BD et/ou illustrateur-trice

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

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

Gestion et communication 4^{ème} semestre / Elaboration du dossier d'accompagnement au travail de diplôme

Cours théorique	Gestion et communication / travail de diplôme
Correspondance processus PEC	1.1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5; 2.6; 3.2; 3.3; 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.1; 6.2; 6.3; 7.1; 7.2; 7.3
Objectifs/ compétences semestre 4	<p>Au terme de la formation, le Designer ES est capable : cf. trois objectifs de formation énoncés au semestre 1</p> <p>Elaboration du dossier d'accompagnement au travail de diplôme</p> <p>Toutes les compétences de formation sont mises en pratique pendant le travail de fin de formation</p>
Contenus semestre 4	<p>Sélectionner les outils et les méthodes adéquates de gestion pour son travail de fin de formation, les utiliser de manière pertinente et justifier ses choix</p> <p>Les modalités d'accompagnement sont déterminées par la procédure de qualification</p>
Durée	4 heures par semaine
Planification proposée	Semestre 4
Validation	
Type / Forme	Dossiers, autoévaluation et entretiens d'évaluation
Critères	Procédure de qualification
Enseignant-e	Enseignant-e de gestion/communication

XVI. Concordance avec les exigences du PEC ES fédéral

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

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

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

Afin de permettre une évaluation régulière du plan de formation ES BDi, 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.

La HEAD – Genève peut être invitée à ces séances de bilan.

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

a) Différences factuelles liées aux ES et HES

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

b) Option Image-récit de la HEAD-Genève

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

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

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

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

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

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

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

Master en Design, orientation Media Design

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

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

Le Carnet de Bento, John Berger

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

Jérôme Brunner