

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2026-2027

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Communication Visuelle	
Orientation	Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
Titre du module	Compétences transversales I	
Code	1CV11	DCV303911F26
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 1	
Crédits ECTS	10	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	Le module, qui s'articule en quatre unités d'enseignement, permet l'acquisition de compétences en matière de conception et de techniques dans des médias annexes à ceux de l'orientation principale. En fonction de la spécialisation choisie, l'étudiant·e suit obligatoirement deux à trois unités parmi les quatre proposées. a) Design graphique: le cours vise à explorer les moyens techniques et pratiques dans l'utilisation et le développement de formes de représentation au sein d'un média. Il insiste sur un regard critique et observateur qui amène l'étudiant·e à porter des choix pertinents et précis sur le contenu d'un projet et sa visualisation. Il invite d'une part à expérimenter, rechercher et approfondir les divers moyens d'établir un langage visuel et de l'appliquer. De l'autre, il conduit l'étudiant·e à acquérir une méthodologie de travail appropriée (documentation, recherche, développement, réalisation). L'un des semestres est centré sur les thématiques liées à l'image: conception, édition, réalisation, associées à un projet de communication. L'autre est consacré aux thématiques liées au texte: approche du design éditorial et de la conception d'une édition imprimée. b) Photographie: dans un premier temps, le cours familiarise les étudiant·es avec les moyens photographiques et leur mise en œuvre pratique. A partir de ces acquis, ils·elles développent une méthodologie de travail photographique autonome en relation avec des besoins ou des buts prédéfinis, ainsi qu'un regard critique sur le travail d'autres photographes. Le cours amène les étudiant·es à se constituer une grammaire de l'image photographique, notamment par l'analyse objective et technique de l'image. c) Interaction design: le cours permet de reconnaître les spécificités des médias numériques ainsi que leurs modes de production, de développer une démarche méthodique et personnelle, de connaître les bases de la mise en écran, de comprendre les principes d'interactivité et de navigation, puis d'intégrer ces différents éléments dans un projet de site internet. d) Séquence 2D/3D: le cours permet de sensibiliser les étudiant·es à la création d'images en mouvement et à leur implémentation dans une proposition de séquence linéaire. Au terme du cours, ils·elles doivent être capables de produire des visuels de qualités (dimensions graphiques, dimensions photographiques, cadrage, etc.), mais également de les agencer entre eux de manière dynamique.
Contenu et formes d'enseignement	Toutes les unités font l'objet d'un cours hebdomadaire de 4 périodes lors des semaines standard, durant lequel les bases théoriques et méthodologiques sont apportées, les projets discutés et les impulsions données. Entre les cours, les étudiant·es travaillent librement à leurs projets. a) Design graphique: données thématiques et/ou pratiques liées à des supports papier (édition entre autres). Développement d'un contenu et de sa visualisation. Recherches, études et perfectionnement de techniques de transpositions dans le domaine de l'image/illustration, ou du texte selon le semestre. Organisation et structure du média,

	traitement des diverses unités visuelles image et texte. Recherche et création d'un système de représentation graphique à travers l'illustration sous toutes ses formes, sans limitation de techniques. Recherche et création d'une forme éditoriale systématique par le média typographique. Familiarisation aux logiciels de dessin vectoriel et d'édition. b) Photographie: étude, en théorie et en pratique, de la lumière (quantité, qualité, couleur), des sources de lumière (naturelles, artificielles, discontinues), de la photographie couleur négative et positive, des moyens formats et leurs utilisations spécifiques, et de la prise de vue digitale. A travers la réalisation de projets, les étudiant·es abordent la confrontation avec le réel (le sujet, l'environnement, le studio), la composition, construite, subie ou maîtrisée, et la photographie comme instrument de narration ou de documentation. c) Interaction design: familiarisation aux médias sur écran (screen based media), visionnement d'exemples et de réalisations, familiarisation avec le domaine et les techniques de l'édition numérique, initiation aux notions du webdesign (UX, UI). d) Séquence 2D/3D: tout en proposant une introduction aux outils informatiques nécessaires, le cours amène les étudiant·es à réfléchir et travailler sur une séquence animée 2D ou 3D. L'approche théorique et pratique permet d'acquérir les notions de base, afin d'expérimenter de nouvelles pistes dans le domaine de l'image en mouvement.
Formes d'évaluation et de validation	Les projets réalisés dans chaque unité font l'objet d'une évaluation par un jury. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les notes attribuées. L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant·es aux cours.
Modalités de rattrapage	Remédiation possible en fin de semestre. Présentation d'un projet sur un thème donné dans l'unité ou les unités insuffisantes, le cas échéant d'un projet combinant les compétences à améliorer dans les unités insuffisantes. Pas de remédiation possible après répétition du module. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.
Enseignant·e·s	a) Giliane Cachin (thématique texte), Violène Pont (thématique image) b) Catherine Leutenegger c) Lionel Tardy d) Léonard Guyot (2D), Elodie Anglade (3D)

Responsable(s) module	Jacquier Vincent		
Descriptif validé le	8 septembre 2026	Par	Jacquier Vincent