



PROFIL & COMPETENCES – 1^{er} STAGE

BACHELOR EN DIRECTION ARTISTIQUE

QUEL EST LE PROFIL DE L'ÉTUDIANT EN BACHELOR DIRECTION ARTISTIQUE ?

L'étudiant de Bachelor en Direction Artistique suit un enseignement à temps plein sur 3 ans qui lui permet d'acquérir une compréhension globale du métier et de ses enjeux, une méthodologie de réflexion, ainsi qu'une excellente maîtrise des outils nécessaires à la gestion de projets créatifs 360 (digital, audiovisuel, photo, print).

Au terme de sa première année, l'étudiant a déjà été sensibilisé à de nombreuses matières. À même de s'inscrire dans un processus créatif en entreprise, il peut compter sur une méthodologie de travail qui lui permet d'appréhender des problématiques variées ; il possède une bonne maîtrise des outils graphiques et des connaissances de base du traitement de l'image, ainsi que des notions introductives en logiciel d'animation.

Après 3 ans de formation, l'étudiant est apte à devenir un directeur artistique junior autonome.

LES MATIÈRES ABORDÉES EN PREMIÈRE ANNÉE

- PAO & production
- Design graphique
- Création & marque
- Photo & audiovisuel
- Traitement de l'image
- Rédaction & storytelling
- Culture artistique & publicitaire
- Introduction à l'UX/UI/webdesign
- Introduction à l'écosystème digital et au marketing
- Introduction à la sémiotique
- Dessin

PAO & PRODUCTION

Objectif : Prise en main des logiciels graphiques de la suite Adobe et des impératifs de leur exploitation - Connaissance de la chaîne graphique.

Contenu et attentes : Apprentissage du dessin sur Illustrator pour la création d'images vectorielles - Apprentissage de la composition de mises en page avec InDesign - Apprentissage du traitement de l'image sur Photoshop - Adaptation de fichiers numériques sur Acrobat - Connaître les principaux procédés d'impression et les étapes de la chaîne graphique

DESIGN GRAPHIQUE

Objectif : Développer des compétences artistiques, théoriques et méthodologiques essentielles au design graphique.

Contenu et attentes : Sensibilisation à l'univers visuel et textuel du graphisme - Acquisition des codes et du vocabulaire de la typographie, de la couleur, de l'image et de la mise en page - Développement de projets personnels en exercices individuels et en ateliers

CRÉATION & MARQUE

Objectif : Apprentissage des mécanismes de la création publicitaire contemporaine au service de la marque.

Contenu et attentes : Apprentissage du processus créatif et de son application au sein d'une stratégie de marque - Élaboration et mise en œuvre des premiers concepts créatifs appliqués au print, au dispositif de guérilla marketing, aux médias sociaux et aux applications mobiles.

En complément : Historique de la marque - Introduction au marketing - Introduction au planning stratégique - Conception rédaction & storytelling - Sémiologie.

PHOTO & AUDIOVISUEL

Objectif : Apprendre à construire et à décrypter l'image grâce aux techniques de prise de vue et vidéo.

Contenu et attentes : Compréhension et analyse de l'image - Découverte des bases techniques et apprentissage des différentes étapes de production (la prise de vue, le tournage, le montage) - Exercices individuels et ateliers pratiques.

En complément : Technique de base pour traitement de l'image sur Photoshop (ateliers spécifiques Photo & retouche) - Introduction au motion design (After Effects)

CULTURE ARTISTIQUE & PUBLICITAIRE

Objectif : Etudier les principaux courants artistiques et comprendre les rapports actuels entre l'art et la pub.

Contenu et attentes : Education visuelle à travers un survol général de l'histoire de l'art - Sensibilisation au contenu de l'image - Compréhension de la notion de concept dans le monde l'art

QUELLES SONT LES COMPÉTENCES ATTENDUES D'UN ÉTUDIANT DE PREMIÈRE ANNÉE?

Sous la supervision d'un responsable de stage (créatif senior, directeur artistique, directeur de création), l'étudiant doit être en mesure d'appliquer l'enseignement reçu:

- Savoir s'intégrer dans un flux de travail
- Comprendre dans les grandes lignes les attentes professionnelles
- Appréhender les enjeux d'un mandat et son environnement (objectif, cible, univers, charte,...)
- Avoir une bonne connaissance de la suite Adobe et de la chaîne graphique
Savoir composer une mise en page sur InDesign ; créer une image vectorielle sur Illustrator; travailler et faire des retouches simples sur Photoshop ; utiliser Acrobat pour des préparations de fichiers
- Connaître les fondamentaux du traitement de l'image
Taille d'image & résolution ; cadrage & agrandissement ; modes de couleur ; principes de base de la retouche (élimination de défauts, colorimétrie, intégrations)
- Exécuter et décliner des projets existants
Analyse de la concurrence ; création de moodboards ; recherches de logotypes, divers documents administratifs ; création d'infographies ; mise en page de brochure simple ; étude de charte graphique simple
- Réaliser un document audiovisuel «maquette»
Tournage & montage ; principes de base du motion design (After Effects)
- Réaliser une prise de vue niveau «maquette»

RÉMUNÉRATION

Celle-ci se situe entre CHF 500.- et CHF 1000.- d'entente avec l'étudiant/e – Rémunération différente à l'étranger.