

Diplôme : Bachelor Arts et Techniques DEES VISUEL

(Diplôme Européen d'Etudes Supérieures en Design Graphique option Graphisme-Publicité)

(Diplôme Européen d'Etudes Supérieures en Design Graphique option Techniques de l'Illustration)

Durée de formation : 3 ans (2 ans progr. prof.supérieur Prépa Bach + 1 an Dees)

Pré-requis : Maturité, Baccalauréat, ECG, CFC avec Maturité Pro ou Titre d'équivalence

Rythme des études : Temps plein

Les études à temps partiel sont envisageables dès la deuxième année après analyse du dossier de l'étudiant.

Objectifs de la formation :

Suite à l'obtention du DEES VISUEL, le titulaire maîtrise les techniques de la création graphique ou celles de l'illustration.

Il est formé aux principes créatifs, particulièrement à ceux appliqués aux domaines du graphisme publicitaire ou de l'illustration et bd.

Ce professionnel est sollicité à proposer des solutions graphiques, à concevoir diverses illustrations et en définitive développer des supports visuels de communication. Le diplômé DEES VISUEL aura acquis le professionnalisme et la polyvalence nécessaires pour traduire rigoureusement l'idée par des formes, des couleurs ainsi que par l'image.

Le travail du graphiste consiste entre autre à créer et proposer différentes applications d'identification visuelle (telles que logos, signalétiques, génériques...), des supports de communication (affiches, dépliants, annonces presses...), des présentations de produits (couvertures de livres, emballages...) sous des formes accordées aux évolutions esthétiques du moment.

Quant à celui de l'illustrateur, il réside dans la presse écrite, les livres (caricatures, bandes dessinées, presse enfantine, ouvrages plus spécialisés...), les sites internet et les jeux vidéo.

Descriptif de la formation :

Le programme d'études est établi selon deux axes principaux : Les outils didactiques et les fondamentaux professionnels

Outils didactiques

Essentiels à l'acquisition et à la maîtrise des savoir-faire, les outils didactiques constituent une base indispensable à la réussite de la formation. Ils introduisent les connaissances nécessaires à l'appréhension avisée des fondamentaux professionnels.

Les outils se divisent en trois unités d'enseignement :

- **Artistique :** Permet à l'étudiant d'acquérir une identité graphique ou des techniques d'illustration qui lui sont propres.
- **Technique :** Indispensable à la transposition des concepts créatifs en projets graphiques à finalité commerciale ou artistique.
- **Théorique :** Guide l'étudiant dans une réflexion créative structurée.

Fondamentaux professionnels

Les ateliers dispensés durant les études en Design Graphique permettent à l'étudiant d'accomplir un important travail de synthèse.

Ces ateliers s'étendent de l'analyse du marché à la création de maquettes, en passant par la conception design et la numérisation de ses projets.

L'assimilation de cette forme d'apprentissage s'exprime à travers des vérifiables réalisations qui pourront être mises en avant auprès des professionnels du secteur à l'issue de la formation.

Les fondamentaux professionnels s'articulent autour de quatre perspectives :

- **Artistique :** Ligne graphique et commerciale – Roughs (esquisses) pour bande dessinée (avant-projet)
- **Technique :** Dossier technique – Pièces d'études – Set publicitaire – Story-board d'ébauche pour bande dessinée
- **Théorique :** Mémoire thématique – Rapport de stage
- **Pratique :** Stage d'Immersion professionnelle – Manifestation artistique – Concours de Design graphique

Plan d'études :

1^{ère} année : Initiation théorique et pratique aux rudiments des arts visuels par une approche globalisante. Introduction au dessin, illustration, techniques graphiques et picturales, composition et à l'univers publicitaire. Enseignement des bases en design graphique et bande dessinée. Renforcement de la culture générale appliquée au domaine des arts visuels et graphiques.

2^{ème} année : Exploration et développement des fondamentaux professionnels tant au niveau artistique que techniques et théoriques. Mise en application des aptitudes dans des projets en corrélation avec la profession de graphiste ou d'illustrateur.

3^{ème} année : Réalisation d'un concept graphique dans sa totalité : Définition du cahier des charges, recherche d'atmosphères, étude et analyse média, esquisses et avant-projet, création d'identités visuelles, déclinaisons et applications à différents supports. Conception d'un projet de bande dessinée sur planches : Adaptation d'une histoire, création des personnages, d'un cadre (lieux, ambiances, couleurs), mise en place du story-board. Présentation publique des compositions (exposition, publication,...).

Disciplines enseignées :

Méthodologie de Dessin – Esquisses – Volumes – Techniques Graphiques – Rendu des Matières – Couleurs et Arts Plastiques – Académie – Supports Expérimentation – Illustration – Dessin de BD – Dessin par Ordinateur « Adobe » – Retouches Images – Typo et Logo – Graphisme – Image de Marque – Merchandising – Dessin Technique et Industriel – Matériaux – Maquette et Production – Impression – Histoire de l'Art et du Graphisme – Graphisme et Tendances – Culture Européenne – Méthodologie Rédactionnelle – Étude du Marché – Gestion et Communication – etc... *Liste non exhaustive des disciplines*

Débouchés professionnels :

Le titulaire du DEES VISUEL est à la fois artiste-créateur, technicien et commercial. Les multiples aspects professionnels des métiers de la Communication Visuelle le rendent apte à exercer en tant que :

Graphiste – Infographiste – Illustrateur – Dessinateur et/ou Scénariste Bande Dessinée – Dessinateur DAO, Coloriste et/ou Retoucheur d'Image – Décorateur Publiciste – Maquettiste – Chargé de Produit Publicitaire – Concepteur Multimédia – Chargé de Communication Média – Conseiller en Image, etc...

Admissions et modalités d'inscription :

Admission sur dossier de candidature et test d'évaluation niveau.

Formulaire de candidature à télécharger : www.canvas.ch/admission ou préinscription en ligne.