

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2018-2019**

<b>Domaine</b>	Design et Arts Visuels	
<b>Filière</b>	<b>Communication Visuelle</b>	
<b>Orientation</b>	<b>Media &amp; Interaction Design</b>	
<b>Intitulé du module</b>	Semaines blocs I	
<b>Code</b>	1CVmid12	DCV303341F18
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 1	
<b>Crédits ECTS</b>	6	
<b>Prérequis</b>	Aucun	
<b>Langue</b>	Français	
<b>Lieu</b>	ECAL	

<b>Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<p>Le module, qui s'articule en trois unités d'enseignement, permet aux étudiant-e-s d'acquérir des compétences artistiques, méthodologiques et techniques en design de médias et d'interaction. Il leur offre ainsi l'opportunité de concevoir et réaliser, sous la forme de réflexions et productions rapides, des projets dans ce domaine.</p> <p><b>a) Game Design:</b> le cours vise à explorer les bases d'un projet de design de jeu. Axé sur la conception et la réalisation d'un univers interactif, le cours permet aux étudiant-e-s d'acquérir les savoir-faire relatifs à un projet de game design: établissement et réalisation du contenu, gameplay, storyboarding et publication.</p> <p><b>b) Interactive Experiments:</b> ce cours, centré sur une série d'expérimentations, permet aux étudiant-e-s d'acquérir les connaissances de base d'un langage de programmation défini, en vue de développer un projet personnel à partir d'une base commune. Les étudiant-e-s sont ainsi amené-e-s à développer leur sens critique vis-à-vis de la confrontation entre interaction et visuels autour de contraintes spécifiques.</p> <p><b>c) Computational thinking:</b> expérimentations autour de thématiques liées à l'interaction et l'utilisation de la programmation. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p>Chaque unité fait l'objet d'un suivi sur une semaine durant laquelle les bases théoriques et méthodologiques sont apportées, les projets discutés et les impulsions données. Entre les différents cours, les étudiant-e-s travaillent librement sur leurs projets qu'ils/elles doivent terminer pour la fin de la semaine bloc.</p> <p><b>a) Game Design:</b> à partir d'un thème donné, les étudiant-e-s développent une démarche de travail singulière. Ils/elles doivent établir leur propre contenu visuel en utilisant un même programme de développement de jeu et ainsi se confronter aux problématiques liant visuels et interaction.</p> <p><b>b) Interactive Experiments:</b> expérimentations autour de thématiques comme la projection, les jeux ou les applications mobiles. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p> <p><b>c) Computational thinking:</b> expérimentations autour de thématiques liées au rapport entre instruction et exécution au sein d'un système informatique. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p>
<b>Modalités d'évaluation et de validation</b>	<p>Les projets réalisés dans chaque unité font l'objet d'une évaluation par un jury au terme du semestre.</p> <p>L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant-e-s aux cours.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant-e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées.</p>

<b>Modalités de remédiation et de répétition</b>	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.
<b>Enseignants</b>	a) Mario von Rickenbach b) Andreas Gysin b) Alain Bellet
<b>Responsable du module</b>	Pauline Saglio
<b>Descriptif validé le</b>	21 novembre 2018 <b>par</b> Pauline Saglio