

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2020-2021**

|                           |                                       |              |
|---------------------------|---------------------------------------|--------------|
| <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                              | DCV303341F20 |
| <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<br/>Objectifs généraux<br/>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) Interaction Design:</b> le cours vise à explorer les bases d'un projet interactif sous la forme 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>a) Beyond the screen:</b> expérimentations tangibles autour de la production de contenus graphiques, à partir de systèmes réalisés par les étudiant·e·s. Ces systèmes sont inspirés du rapport entre instruction et exécution au sein d'un système informatique et de manière plus large. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p> <p><b>c) Creative Coding:</b> ce cours, centré sur le développement d'un projet spécifique – web, application, interface – permet l'acquisition de compétences méthodologiques ainsi que de connaissances sur les techniques de base du langage de programmation, afin de concevoir et réaliser un projet rapide en explorant et manipulant des scripts informatiques en relation avec les technologies contemporaines.</p> |
| <b>Contenu et formes<br/>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) Interaction 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) Beyond the screen:</b> en se basant sur le thème donné, la semaine s'articule autour d'expérimentations graphiques qui dépassent le support de l'écran. Cette méthodologie permet aux étudiants d'appliquer des processus normalement exécutés au sein d'un système informatique, mais de manière tangible. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p> <p><b>c) Creative Coding:</b> sous la conduite des enseignant·e·s, le cours, essentiellement pratique, propose d'approfondir les connaissances techniques, méthodologiques et conceptuelles des étudiant·e·s autour d'un langage de programmation donné.</p>  |
| <b>Modalités d'évaluation et<br/>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> | <p>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.</p> <p>Pas de remédiation possible après répétition du module.</p> <p>Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.</p> |
| <b>Enseignant·e·s</b>                            | <p>a) Mario von Rickenbach<br/>                 b) Angelo Benedetto<br/>                 b) Andreas Gysin</p>   |
| <b>Responsable du module</b>                     | Pauline Saglio  |
| <b>Descriptif validé le</b>                      | 7 septembre 2020 <b>par</b> Pauline Saglio  |