

**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>	Supports et interactions IV	
<b>Code</b>	2CVmid21	DCV303334F20
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 4	
<b>Crédits ECTS</b>	12	
<b>Prérequis</b>	Aucun	
<b>Langue</b>	Français	
<b>Lieu</b>	ECAL	

<b>Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<p>Le module permet à l'étudiant·e de se doter des compétences esthétiques et techniques nécessaires à la conception et à la réalisation de projets propres au design sur écran et au design interactif, ainsi qu'à la conception et à la réalisation de travaux liés aux technologies « réseau » (Internet, téléphones mobiles, logiciels open source, blogs ou autres).</p> <p>Les enjeux de la mise en réseau des données et des ordinateurs, les outils de programmation, les bases de données et l'écriture de scripts sont abordés dans ce module.</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p>Chaque unité fait l'objet d'un cours hebdomadaire de 4 périodes lors des semaines standard, ou de 1 à 2 interventions mensuelles d'une journée, durant lesquels les bases théoriques et méthodologiques sont apportées, les projets discutés et les impulsions données. Entre les cours, les étudiant·e·s travaillent librement à leurs projets.</p> <p><b>a) Network Related Design II:</b> le cours offre un approfondissement des notions de systèmes interconnectés tant au niveau conceptuel que visuel et technique. Les étudiant·e·s sont confronté·e·s aux possibilités et enjeux des moyens de communication actuels au sens large. Le cours est soutenu par des visionnements de projets et l'apprentissage des logiciels associés.</p> <p><b>b) Interface Design II - Tangible:</b> introduction au développement d'interface tangible. Le cours est réparti entre apprentissage technique et développement de projet.</p> <p><b>c) Prototyping II – Digital Fabrication:</b> approfondissement des notions de modélisation, de réalisation de fichiers destinées à l'usinage ou l'impression 3D. Le cours a lieu à l'EPFL+ECAL Lab au sein du «MakerLab»</p> <p><b>d) Screen Design:</b> le cours propose l'élaboration et la conception de médias et de contenus graphiques liés à un projet développé pour un ou plusieurs supports numériques. Il comporte des présentations et analyses des problématiques esthétiques et fonctionnelles liées aux supports numériques (responsive design, user experience, etc.).</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 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>

	Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.		
<b>Enseignant-e-s</b>	a) Gaël Hugo b) Alain Bellet c) Mathieu Rivier d) Harry Bloch		
<b>Responsable du module</b>	Pauline Saglio		
<b>Descriptif validé le</b>	7 septembre 2020	<b>par</b>	Pauline Saglio