

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2026-2027

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Bachelor en Communication Visuelle	
Orientation	Orientation Media & Interaction Design	
Titre du module	Semaines blocs I	
Code	1CVmid12	DCV303341F26
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 1	
Crédits ECTS	6	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	Le module, qui s'articule en quatre unités d'enseignement, permet aux étudiant·es 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. a) SB Creative Coding: 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, avec l'objectif de concevoir et réaliser un projet rapide en explorant et manipulant des scripts informatiques en relation avec les technologies contemporaines. b) SB Beyond the screen: expérimentations tangibles autour de la production de contenus graphiques, à partir de systèmes réalisés par les étudiant·es. 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. c) SB Interaction Design: 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·es d'acquérir les savoir-faire relatifs à un projet de game design: établissement et réalisation du contenu, gameplay, storyboarding et publication. d) SB Workshop: le cours permet aux étudiant·es de réaliser un projet collectif ou individuel encadré par des praticien·nes de la scène suisse et internationale.
Contenu et formes d'enseignement	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·es travaillent librement sur leurs projets qu'ils·elles doivent terminer pour la fin de la semaine bloc. a) SB Creative Coding: sous la conduite des enseignant·es, le cours, essentiellement pratique, propose d'approfondir les connaissances techniques, méthodologiques et conceptuelles des étudiant·es autour d'un langage de programmation donné. b) SB Beyond the screen: 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 étudiant·es 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. c) SB Interaction Design: à partir d'un thème donné, les étudiant·es 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. d) SB Workshop: le cours, essentiellement pratique, propose aux étudiants·es d'observer, exercer et appliquer la méthodologie et l'approche de l'intervenant·e.

Formes d'évaluation et de validation	Les projets réalisés dans chaque unité, à l'exception de l'unité d), font l'objet d'une évaluation par un jury au terme du semestre. L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant·es aux cours. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées. L'unité d) n'étant pas notée, elle reste néanmoins obligatoire et la participation active des étudiant·es y est attendue.
Modalités de rattrapage	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 la responsable de module.
Enseignant·e·s	a) Sébastien Matos b) Angelo Benedetto c) Mario von Rickenbach d) Intervenant·e

Responsable module	Pauline Saglio		
Descriptif validé le	21 août 2026	Par	Pauline Saglio