

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 II	
Code	1CVmid22	DCV303342F26
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 2	
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 Interaction Design: ce cours, centré sur une série d'expérimentations, permet aux étudiant·es 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. Ils·elles sont ainsi amené·es à développer leur sens critique vis-à-vis de la confrontation entre interaction et visuels autour de contraintes spécifiques. c) SB Collaboration: le cours permet aux étudiant·es de développer un sens critique et esthétique sur la création autour des médias numériques, leurs modes de production et leur contexte d'application. Il leur permet en outre de renforcer leurs compétences techniques sur un set-up particulier, leurs compétences visuelles grâce à la création de média et leur approche conceptuelle grâce à la contextualisation de contenus. Il leur permet enfin d'apprendre et travailler de manière efficace en groupe, et développer ainsi des compétences relationnelles, communicationnelles et organisationnelles. c) 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, afin de concevoir et réaliser un projet rapide en explorant et manipulant des scripts informatiques en relation avec les technologies contemporaines. 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 Interaction Design: expérimentations autour de la production de contenus graphiques interactifs, à partir de systèmes réalisés par les étudiant·es. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés. b) SB Collaboration: en fonction du thème donné, la semaine s'articule autour d'expérimentations visuelles qui dépassent le support de l'écran. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés. c) 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. d) SB Workshop: le cours, essentiellement pratique, propose aux étudiant·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) Alain Bellet b) Intervenant·e·s c) Matthieu Minguet d) Intervenant·e

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