

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2026-2027

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Bachelor en Communication Visuelle	
Orientation	Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
Titre du module	Compétences transversales III	
Code	2CV11	DCV303913F26
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 3	
Crédits ECTS	6	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	Le module, qui s'articule en deux unités d'enseignement, permet l'acquisition de compétences en matière de conception et de techniques dans des médias annexes à ceux de l'orientation principale. L'étudiant·e choisit obligatoirement une unité parmi les deux proposées. a) Séquence vidéo immersive: le cours vise à doter les étudiant·es des compétences essentielles dans les domaines du découpage et de la création vidéo, de la gestion d'une vue à 360° ainsi que de la rédaction et présentation d'un scénario. En plus d'assurer une cohérence narrative, les étudiant·es apprennent à maîtriser les outils techniques et conceptuels nécessaires pour concevoir des expériences immersives engageantes. Cet apprentissage leur permet de comprendre et d'appliquer les principes fondamentaux indispensables à la réussite de projets vidéo complexes. b) Direction artistique et création visuelle: le cours vise à fournir aux étudiant·es les compétences conceptuelles, esthétiques et techniques nécessaires à la réalisation de projets intégrant images et textes sur divers supports de communication. En plus de garantir une cohérence visuelle globale, les étudiant·es apprennent à structurer et séquencer le contenu pour créer une narration maîtrisée. Le cours leur permet de comprendre et d'appliquer les principes fondamentaux indispensables à la réussite de projets d'identité visuelle complexes.
Contenu et formes d'enseignement	a) Séquence vidéo immersive (une demi-journée durant les semaines standard et une semaine bloc): après avoir développé un dossier de présentation statique, les étudiant·es réalisent une séquence animée pour divers supports, dont un environnement en réalité virtuelle et/ou une projection mapping à 360° selon les projets. b) Direction artistique et création visuelle (une demi-journée durant les semaines standard et une semaine bloc): à partir d'un thème général donné, les étudiant·es développent leur propre démarche créative. Ils·elles établissent une stratégie de création de contenu iconographique (avec comme médias principaux la photographie, l'illustration et le texte), définie selon le projet éditorial, et réalisent le prototype complet de leur support imprimé et de valorisation du projet. Le module alterne entre des présentations théoriques sur l'esthétique, les techniques ainsi que des consultations individuelles pour le suivi des projets.
Formes d'évaluation et de validation	Les travaux réalisés 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 note minimum de 4.
Modalités de rattrapage	Remédiation possible en fin de semestre. Réalisation d'un travail corrigeant les lacunes constatées. 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.
Enseignant-e-s	a) Sami Benhadj, Vincent Jacquier b) Anouk Schneider, Nicolas Polli

Responsable(s) module	Jacquier Vincent		
Descriptif validé le	8 septembre 2026	Par	Jacquier Vincent