DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2026-2027

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	**Master Design**	
Orientation	**Orientation Digital Experience Design**	
Titre du module	Interface Design III - More than UI	
Code	2MaDeDXD11	DXD303853FE26
Type de formation	Master	
Semestre	Semestre 3	
Crédits ECTS	8	
Prérequis	Aucun	
Langue	Anglais	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	Ce module consolide l'expertise en design d'interface à travers un projet numérique avancé qui anticipe les besoins futurs de l'industrie. Il développe la capacité des étudiant·es à analyser de manière critique les systèmes qui façonnent les expériences numériques, tout en renforçant leurs compétences de communication et de présentation du travail de design dans un contexte professionnel. Les compétences visées incluent le développement stratégique de projets, le framing conceptuelle, la pensée systémique, le storytelling avancé, ainsi que la capacité à formuler et défendre une vision de design numérique de manière visuelle, verbale et contextuelle.
Contenu et formes d'enseignement	Le module comprend deux cours et un projet de grande envergure: **a) Beyond UI**: cours théorique qui approfondit la compréhension critique des étudiant·es sur les paradigmes, modèles et idéologies à l'origine des systèmes numériques contemporains. À travers des études de cas et une exploration thématique, les étudiant·es sont encouragé·es à dépasser la surface pour comprendre les forces systémiques qui façonnent le paysage numérique actuel. **b) Pitch Perfect**: ce cours dote les étudiant·es d'outils leur permettant de présenter efficacement des projets numériques. Ils·elles apprennent à communiquer la valeur de leur travail à travers le storytelling visuel, les maquettes vidéo et une mise en contexte verbale claire. Le cours propose également une réflexion sur les réalités plus larges de la vie professionnelle dans le design numérique. **c) Blueprints**: en prélude au projet de Master, les étudiant·es définissent et développent un projet ancré dans un contexte réel de l'industrie. Par le prototypage, les tests et l'itération, ils·elles conçoivent une expérience numérique innovante, en cohérence à la fois avec leurs intérêts personnels et leurs objectifs professionnels.
Formes d'évaluation et de validation	À la fin du semestre, les travaux réalisés dans l'**unité c)** sont évalués par un jury composé des professeurs du MA DXD. Les **unités a)** et **b)** ne font pas l'objet d'une notation. Elles restent toutefois obligatoires, et une participation active des étudiant·es y est attendue. 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 de 4 au minimum.
Modalités de rattrapage	Remédiation possible par la réalisation d'un travail corrigeant les lacunes constatées. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec la responsable de module. Pas de remédiation possible après répétition du module.
Enseignant·e·s	Paul Lëon, Yann Ringgenberg, Alain Bellet, Lara Défayes

Responsable module	Lara Défayes		
Descriptif validé le	23 septembre 2026	**Par**	Lara Défayes