

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2025-2026

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Bachelor en Communication Visuelle	
Orientation	Orientation Media & Interaction Design	
Titre du module	Supports et Interactions I	
Code	1CVmid11	DCV303331F25
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 1	
Crédits ECTS	8	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Le module, qui s'articule en trois 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 des projets dans ce domaine.</p> <p><b>a) Creative Coding I:</b> le cours offre une introduction itérative aux concepts de création graphique à l'aide de différents langages de programmation. Il permet aux étudiant·es de se familiariser avec les différentes technologies contemporaines et d'acquérir les compétences techniques de base dans le domaine de la création visuelle au moyen du code.</p> <p><b>b) 3D Graphics I:</b> le cours permet aux étudiant·es d'acquérir les compétences de base pour créer un environnement graphique tridimensionnel (virtuel, non réaliste). Ils·elles sont alors amené·es à découvrir et pratiquer l'image 3D afin de comprendre les liens unissant les notions de spatialité et d'image (dimensionnement, positionnement de caméras, plans séquences).</p> <p><b>c) Dynamic Display I:</b> le cours permet aux étudiant·es de se confronter aux problématiques esthétiques, logiques et conceptuelles liées au design d'interfaces graphiques: relation «homme-machine», modalités de conception d'affichages statiques et dynamiques, aménagement spatial de l'information.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>Chaque unité fait l'objet d'un cours hebdomadaire de 4 périodes lors des semaines standard, durant lequel les bases théoriques et méthodologiques sont apportées, les projets discutés et les impulsions données. Entre les cours, les étudiant·es travaillent librement à leurs projets.</p> <p><b>a) Creative Coding I:</b> ce cours propose une première approche des techniques du design par programmation. Basé sur l'initiation à divers langages de programmation et la familiarisation aux processus de « code » graphique par le biais de modèles simples, il propose une approche « software » de la création visuelle. Prise de connaissance de projets existants, manipulation et détournement de codes, conception de programmes simples, analyse et compréhension des structures et fonctions, production de systèmes interactifs de création visuelle.</p> <p><b>b) 3D graphics I:</b> ce cours propose une initiation aux logiciels d'animation 3D et de modélisation. Il permet aux étudiant·es de se confronter aux problématiques visuelles liées aux environnements et séquences 3D. Il permet également de les sensibiliser à la création d'images en mouvement et à leur implémentation dans une proposition de séquence linéaire, ou tout autre set-up déterminé par l'enseignant·e.</p> <p><b>c) Dynamic Display I:</b> ce cours propose une analyse de projets d'« interface », de concepts d'interaction afin de sensibiliser les étudiant·es au rapport entre utilisateur·rice et support numérique. Les étudiant·es sont aussi amené·es à développer une esthétique cohérente et une création graphique adaptée à l'écran.</p>

<b>Formes 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·es aux cours.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiante doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées.</p>
<b>Modalités de rattrapage</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> <p>Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec la responsable de module.</p>
<b>Enseignant·e·s</b>	<p>a) Gaël Hugo</p> <p>b) Kylan Luginbühl</p> <p>c) Angelo Benedetto</p>

<b>Responsable module</b>	Pauline Saglio		
<b>Descriptif validé le</b>	2 septembre 2025	<b>Par</b>	Pauline Saglio