

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2022-2023

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Bachelor en Design Industriel et de Produits	
Orientation	–	
Titre du module	Contextes du design I	
Code	1DI13	DDI303531F22
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 1	
Crédits ECTS	6	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Ce module vise l'acquisition de connaissances générales en histoire de l'art, histoire de la photographie, histoire du cinéma et histoire du jeu vidéo (unités a, b, c et d ci-dessous). Les étudiants·e·s ont ainsi la possibilité de se constituer un environnement référentiel qui s'articule autour des enjeux contemporains de leur discipline.</p> <p>Ce module vise également l'acquisition de connaissances générales sur les matériaux et technologies spécifiques au design industriel (unité e ci-dessous). Il tend à développer leur sens de l'observation et leur capacité à rechercher l'information utile dans le cadre du développement d'un produit.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>a) Histoire de l'art (5 cours de 2 périodes): introduction à l'art contemporain à travers une approche thématique ayant pour but de dégager les particularités des pratiques artistiques depuis les années 60 jusqu'à nos jours. Il s'agit en particulier d'aborder les questions spécifiques que pose l'art contemporain, depuis sa définition, les types de relations qu'il établit avec le spectateur ou encore les liens qu'il noue avec sa propre histoire, en favorisant la présentation de démarches variées, autant au niveau des techniques que des problématiques.</p> <p>b) Histoire de la photographie (5 cours de 2 périodes): par une approche thématique, il s'agira d'interroger les usages artistiques de la photographie à différents moments de l'histoire et d'en dégager les spécificités esthétiques, politiques et théoriques. Des avants-gardes historiques à la photographie computationnelle, le cours propose de mettre en relation les usages courant de la photographie (photographie vernaculaire, publicité, réseaux sociaux, etc.) avec des pratiques artistiques, afin de saisir la relation complexe entre préoccupations sociétales, culture visuelle et production artistique.</p> <p>c) Histoire du cinéma (5 cours de 2 périodes): le semestre d'automne sera centré sur des questions sociales et culturelles (classe, genre, race, etc.), et autour de la manière dont les oeuvres audiovisuelles peuvent construire, véhiculer des représentations et des discours sur la société, l'histoire, la politique. On y abordera les idées issues des études féministes, gender studies, postcoloniales, telles qu'elles peuvent marquer la création comme l'analyse des productions cinématographiques.</p> <p>d) Histoire du jeu vidéo (5 cours de 2 périodes): né dans les années 1950, le jeu vidéo est un médium encore jeune. Souvent associé à la culture de masse et au divertissement, c'est également un objet d'étude extrêmement riche. Ce cours propose donc de repenser l'expérience vidéoludique à travers l'introduction de son histoire, la définition de son lexique et de ses mécanismes, mais également l'analyse rigoureuse d'oeuvres et d'auteurs majeurs, depuis les jeux Triple-A à la scène indépendante, des premières consoles à la réalité virtuelle. À l'aide d'une approche axée sur l'interdisciplinarité, des passerelles sont également dressées avec d'autres pratiques comme le cinéma ou l'art contemporain.</p> <p>e) Matériaux et technologies (11 cours de 4 périodes): le cours traite des différents domaines tels que: papier et cartonnage, matériaux de construction, bois et dérivés du</p>

	bois, céramique, verre, métaux, matières plastiques, textiles, techniques et systèmes d'assemblage, techniques de finition. Chacun des chapitres est illustré par la présentation de projets et d'objets existants afin d'assimiler la matière par comparaison. Le cours est complété par des visites d'entreprises spécialisées dans les domaines précités pour prendre conscience de l'environnement et de l'outil industriel. Il offre aussi parallèlement une initiation au dessin technique.
Formes d'évaluation et de validation	<p>Les cours théoriques transversaux a, b, c et d sont en option. Les étudiants·e·s doivent en choisir 3 parmi les 4 proposés. Si l'un de ces 4 cours est en relation directe avec leur domaine de formation, celui-ci est cependant obligatoire. Les inscriptions sont organisées par le responsable de l'Unité de Théorie à la mi-semester.</p> <p>Le cours théorique spécifique e) est quant à lui obligatoire.</p> <p>Les connaissances des étudiants·e·s sont évaluées par des tests oraux et/ou écrits.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur l'ensemble des notes attribuées.</p>
Modalités de rattrapage	<p>Remédiation possible. Passage d'un test dans l'unité ou les unités insuffisantes ou réalisation d'un travail corrigeant les lacunes constatées.</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 le responsable de module.</p>
Enseignant·e·s	<p>a) Antonio Albanese</p> <p>b) Claus Gunti</p> <p>c) Mehdi Derfoufi et Mélanie Boissonneau</p> <p>d) Mélanie Courtinat</p> <p>e) Alexandre Gaillard</p>

Responsable module	Deodaat Tevaeearai		
Descriptif validé le	22 septembre 2022	Par	Deodaat Tevaeearai