

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2022-2023

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Bachelor en Communication Visuelle	
Orientation	Orientation Media & Interaction Design	
Titre du module	Supports et Interactions II	
Code	1CVmid21	DCV303332F22
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 2	
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·e·s 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>a) Creative Coding II: le cours offre un approfondissement des compétences en programmation en se focalisant plus particulièrement sur l'interactivité et sur la gestion des médias en temps réel. Il permettra aux étudiant·e·s de se familiariser avec les différents moyens techniques pour contrôler et modifier des environnements audio-visuels à l'aide du code.</p> <p>b) 3D Graphics II : le cours permet aux étudiant·e·s d'acquérir les compétences de base pour créer un environnement 2D ou 3D interactif. Ils·elles sont amené·e·s à découvrir et pratiquer l'image, afin de comprendre les liens unissant les notions de spatialité et d'interaction avec des médias en temps réel.</p> <p>c) Dynamic Display II: le cours permet aux étudiant·e·s 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·e·s travaillent librement à leurs projets.</p> <p>a) Creative Coding II: 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 « coding » 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) 3D Graphics II: ce cours propose une première approche de la conception graphique dynamique, changeante au gré des interactions utilisateurs. En prenant en considération le dynamisme de l'image en mouvement tout comme le potentiel de génération de graphisme en temps réel, il s'agira d'élaborer des concepts interactifs mêlant créativité graphique et fonctionnalités techniques. A l'aide d'exemples et de cours techniques, ce cours permet de maîtriser une méthodologie de travail pour la création d'environnements interactifs complexes.</p> <p>c) Dynamic Display II: ce cours propose une analyse de projets « d'interface », de concepts d'interaction, afin de sensibiliser les étudiant·e·s au rapport entre utilisateur et support numérique. Les étudiant·e·s sont aussi amené·e·s à développer une esthétique cohérente et une création graphique adaptée à l'écran.</p>

Formes d'évaluation et de validation	<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·e·s aux cours.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées.</p>
Modalités de rattrapage	<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>
Enseignant·e·s	<p>a) Gaël Hugo</p> <p>b) Mario Von Rickenbach</p> <p>c) Angelo Benedetto</p>

Responsable module	Pauline Saglio		
Descriptif validé le	8 septembre 2022	Par	Pauline Saglio