

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 III | |
| Code | 2CVmid11 | DCV303333F22 |
| Type de formation | Bachelor | |
| Semestre | Semestre 3 | |
| Crédits ECTS | 12 | |
| Prérequis | Aucun | |
| Langue | Français | |
| Lieu | ECAL | |

| | |
|--|--|
| Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage | <p>Le module permet à l'étudiant·e de se doter des compétences esthétiques et techniques nécessaires d'une part, à la conception et à la réalisation de projets propres au design sur écran et au design interactif et d'autre part, à la conception et à la réalisation de travaux liés aux technologies « réseau » (Internet, téléphones mobiles, logiciels open source, blogs ou autres).</p> <p>Les enjeux de la mise en réseau des données et des ordinateurs, les outils de programmation, les bases de données et l'écriture de scripts sont abordés dans ce module.</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 III: le cours propose l'élaboration et la conception de médias et de contenus graphiques liés à un projet développé pour un ou plusieurs supports numériques. Il comporte des présentations et analyses des problématiques esthétiques et fonctionnelles liées aux supports numériques (responsive design, user experience, etc.).</p> <p>b) Realtime Narrative : le cours vise à introduire les notions nécessaires à l'élaboration d'expériences visuelles, narratives et interactives en 3D "Temps réel" sur le moteur de jeu Unreal Engine 5. Les étudiant·e·s sont guidé·e·s dans leur projet par l'approfondissement des connaissances techniques et des meilleures pratiques. Les problématiques liées à la création d'environnements virtuels, d'avatars, ainsi que la mise en place de narrations visuelles et d'interactions sont abordées.</p> <p>c) Interface Design I : développement de la notion d'interface, des codes et pratiques associés à son développement. Les différents principes de mise en écran, navigation dans un contenu, hiérarchisation et analyses des métaphores habituelles des interfaces graphiques sont abordés.</p> <p>c) Prototyping I - Electronics: introduction à l'électronique et aux principes de programmation, au travers notamment de la plate-forme Arduino. Le cours se déroule à l'EPFL+ECAL Lab au sein du «MakerLab».</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 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</p> |

| | |
|-----------------------|--|
| | compétences à améliorer dans les unités insuffisantes. Pas de remédiation possible après répétition du module. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec la responsable de module. |
| Enseignant·e·s | a) Harry Bloch b) Valerio Meschi c) Alain Bellet c) Cédric Duchêne |

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