

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2021-2022**

<b>Domaine</b>	Design et Arts Visuels	
<b>Filière</b>	<b>Communication Visuelle</b>	
<b>Orientation</b>	<b>Media &amp; Interaction Design</b>	
<b>Intitulé du module</b>	Supports et Interactions V	
<b>Code</b>	3CVmid11	DCV303335F21
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 5	
<b>Crédits ECTS</b>	18	
<b>Prérequis</b>	Aucun	
<b>Langue</b>	Français	
<b>Lieu</b>	ECAL	

<b>Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<p>Le module permet à l'étudiant·e de renforcer ses compétences dans les différents champs du design d'interaction, de développer une approche personnelle, un esprit critique ainsi qu'une méthodologie de travail sur l'ensemble des projets, de sa conception à sa réalisation finale.</p> <p><b>a) Advanced Interaction:</b> le cours approfondit et complète les concepts et technologies abordés en deuxième année Bachelor. L'étudiant·e acquiert ainsi plus d'aisance et d'autonomie dans sa capacité à mener un projet sur l'ensemble de la chaîne de production: concept, schémas interactifs, ligne graphique, architecture de l'information, interface, création du contenu, mise en écran du contenu, publication online ou offline.</p> <p><b>b) Projet d'Atelier:</b> le module insiste sur l'extension des capacités de recherche et d'expérimentation chez les étudiant·e·s, la mise en place d'identités visuelles fortes ainsi que le développement et la mise en œuvre d'un langage personnel analytique, critique et créatif. Ces choix, la combinatoire des médias et des supports ainsi que leur adéquation avec le contenu développé font partie intégrante du projet réalisé.</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<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><b>a) Advanced Interaction:</b> ce cours propose l'étude de projets expérimentaux existants, permettant l'approfondissement de matières telles que: « interface design », « user experience », concepts d'interaction, esthétique et création graphique pour l'écran, programmation et création de prototypes fonctionnels, méthodologie et gestion de projet.</p> <p><b>b) Projet d'Atelier :</b> ce cours permet aux étudiant·e·s de concevoir des projets sous l'angle de thématiques faisant écho à des enjeux de création contemporains. La notion de médias et de leurs combinatoires est donc ici complètement ouverte. Il s'agit dès lors pour les étudiant·e·s de développer, autour de thématiques données, un projet dont ils/elles doivent eux-mêmes définir le(s) média(s), le(s) support(s) et le(s) contexte(s) de diffusion adéquats.</p>
<b>Modalités d'évaluation et de validation</b>	<p>Les projets réalisés font l'objet d'une évaluation par un jury au terme du semestre. L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant·e·s aux cours. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les deux notes attribuées.</p>
<b>Modalités de remédiation et de répétition</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>

	Pas de remédiation possible après répétition du module. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.		
<b>Enseignant·e·s</b>	a) Gaël Hugo b) Pauline Saglio , Alain Bellet, Christophe Guignard		
<b>Responsable du module</b>	Pauline Saglio		
<b>Descriptif validé le</b>	6 septembre 2021	<b>par</b>	Pauline Saglio