

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2020-2021**

<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 II	
<b>Code</b>	1CVmid21	DCV303332F20
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 2	
<b>Crédits ECTS</b>	8	
<b>Prérequis</b>	Aucun	
<b>Langue</b>	Français	
<b>Lieu</b>	ECAL	

<b>Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<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><b>a) Creative Coding II:</b> le cours permet aux étudiant·e·s d'acquérir les bases du langage de programmation, afin d'élaborer des concepts de programmation simples mais aussi d'explorer et de manipuler des scripts informatiques en relation avec les technologies contemporaines.</p> <p><b>b) Interactive graphics:</b> 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><b>c) Dynamic Display II:</b> 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>
<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) Creative Coding II:</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 « 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>b) Interactive graphics:</b> ce cours propose une initiation aux outils de création de médias en temps réel. Il permet de sensibiliser les étudiant·e·s à la combinaison de médias et interaction dans un environnement visuel cohérent. Il permet aux étudiant·e·s de se confronter aux problématiques liées aux environnements 3D ou 2D interactifs. Il permet également de les sensibiliser à la création d'images en mouvement et à leur implémentation dans une proposition de projet interactif déterminé par l'enseignant·e.</p> <p><b>c) Dynamic Display II:</b> 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>

<b>Modalités 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·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>	
<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> <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>	
<b>Enseignant·e·s</b>	<p>a) Marc Dubois</p> <p>b) Mario Von Rickenbach</p> <p>c) Angelo Benedetto</p>	
<b>Responsable du module</b>	Pauline Saglio	
<b>Descriptif validé le</b>	7 septembre 2020	<b>par</b> Pauline Saglio