

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

<b>Domaine</b>	Design et Arts Visuels	
<b>Filière</b>	Communication Visuelle	
<b>Orientation</b>	Media & Interaction Design	
<b>Intitulé du module</b>	Supports et interactions I	
<b>Code</b>	1CVmid11	DCV303331F21
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 1	
<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 I:</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) 3D Graphics:</b> le cours permet aux étudiant·e·s d'acquérir les compétences de base pour créer un environnement graphique tridimensionnel (virtuel, non réaliste). Ils/elles sont amené·e·s à découvrir et pratiquer l'image 3D afin de comprendre les liens unissant les notions de spatialité et d'image (dimensionnement, positionnement de caméras, plans séquences).</p> <p><b>c) Dynamic Display I:</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 I:</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) 3D graphics:</b> ce cours propose une initiation aux logiciels d'animation 3D et de modélisation. Il permet aux étudiant·e·s de se confronter aux problématiques visuelles liées aux environnements et séquences 3D. Il permet également de les sensibiliser à la création d'images en mouvement et à leur implémentation dans une proposition de séquence linéaire, ou tout autre set-up déterminé par l'enseignant·e.</p> <p><b>c) Dynamic Display I:</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) Gaël Hugo</p> <p>b) Patrick Keller</p> <p>c) Angelo Benedetto</p>

<b>Responsable du module</b>	Pauline Saglio		
<b>Descriptif validé le</b>	6 septembre 2021	<b>par</b>	Pauline Saglio