

guide de l'étudiant·e·x·s, master media design

Responsable

Alexia Mathieu

Assistant·e·s

Félicien Goguy
Nicolas Baldran

Equipe enseignante

Nicolas Nova
Mitch Paone
Dominic Robson
Pierre Rossel
Daniel Sciboz
Douglas Edric Stanley

Invité·e·x·s

Marie Dommenget, Lalya Gaye, Jürg Lehni, Matteo Loglio, Studio Z1,
Giulia Tomasello, Alice Stewart, Laure Krayenbühl, Marion Bareil,
Constance Delamadeleine, Sabrina Calvo, Wendy Gaze, Oscar Lhermitte,
Daniel Pinkas, Andreas Gysin.

semestre 1

Formation à la recherche 1

Module : 1MaDe11 / ECTS : 3
Enseignant-e-x-s : Anthony Masure et al.
Langues : français et anglais
Dates : 16 – 17.11.2021
Horaires et lieu : 8h30 – 17.00, ECAL, Renens
Participant-e-x-s : MMD1

Le module vise à faire comprendre aux l'étudiant-e-s la nature et les enjeux de la recherche en design à travers une approche où théorie et pratique sont étroitement liées. Il leur permet de différencier la pratique du design de la pratique de la recherche en design (comprendre l'épistémologie de la recherche). Plusieurs exemples concrets leur feront appréhender les différents aspects et approches possibles.

Workshop transversal 1

Module : 1MaDe12 / ECTS : 3
Enseignant-e-x-s : Alice Stewart
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : anglais
Dates : 25 – 29.10.2021
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09 et Salle H3.10
Participant-e-x-s : MMD1 et MMD2

Le workshop sera dirigé par Alice Stewart et portera sur le prototypage d'objets connectés intimes ainsi que sur l'élaboration de dispositifs portables dans le domaine de la santé féminine.

Workshops à options 1

Modules : 1MaCH11 / ECTS : 6
Enseignant-e-x-s : Studio Z1, Nicolas Nova
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : français et anglais
Dates : 20.09 – 01.10.2021
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

A la croisée du design et de l'ethnographie, cet atelier a pour objectif d'enseigner l'importance de l'observation dans le contexte de la crise environnementale. Alors que les designers sont souvent appelés à trouver des « solutions », nous choisissons de prendre du recul et d'adopter une approche différente. Notre mission de terrain vise à comprendre les paramètres locaux et les contraintes de la technosphère artificielle, afin de mettre en évidence les différentes gammes d'enjeux technologiques en jeu dans un contexte de montagne. Nous passerons plusieurs jours à marcher autour de l'Arve à Genève, à documenter la présence de différents types de technologies (remontées mécaniques, routes, véhicules de montagne tels que chasse-neige et bobcats,

anciennes mines et carrières). Les recherches seront suivies de la création d'une expérience interactive qui sera montrée lors du festival « Rêvons la ville de demain » à Genève en avril 2022.

Workshop à option 2

Modules : 1MaCH12 / ECTS : 3
Enseignant-e-x-s : Matteo Loglio
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : anglais Dates : 11 – 15.10.2021
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Nous entendons presque tous les jours des nouvelles sur l'intelligence artificielle et le machine learning, mais de quoi s'agit-il exactement et comment pouvons-nous l'utiliser dans la pratique du design d'interaction? Cet atelier tente de faire la lumière sur l'intelligence artificielle et ses applications créatives. Les participants apprendront à intégrer l'IA dans leurs projets et à expérimenter des outils simples conçus pour les artistes et les designers. Nous examinerons les projets existants qui utilisent cette technologie dans les domaines de l'art, de la science, du design et de la créativité en général. Nous commencerons ensuite à prototyper des idées en utilisant l'apprentissage automatique comme instrument de conception. Les participants découvriront les bibliothèques existantes et les applications de prototypage, et de nombreux exemples seront fournis pour référence ultérieure. Nous allons utiliser des outils de programmation simples, tels que ml5.js, Wekinator et autres. Quelques compétences de base en traitement ou Javascript seraient idéales, mais pas obligatoires. Un ordinateur portable est requis.

Atelier / Laboratoire MD 1

Module : 1MaDeOMD11 / ECTS : 15

Le module Atelier / Laboratoire MD 1 est composé de plusieurs ateliers, laboratoires et cours qui sont détaillés ci-dessous.

Atelier Media Design 1 / Interactive Narrations

Enseignant-e-x-s : Douglas Edric Stanley et Alexia Mathieu
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : anglais et français
Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Cet atelier se concentrera sur la création de nouvelles formes de narration. Nous passerons en revue les connaissances fondamentales autour de la conception UX et développerons une approche inclusive de la programmation d'agents conversationnels.

Théorie et pratique

Enseignant-e-x-s : Nicolas Nova et al.
Langues : français et anglais
Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h –17h, Salle H3.13
Participant-e-x-s : MMD1

Conférences, lectures, projections, discussions et présentations permettent à l'étudiant-e d'aborder les notions clés et les fondements théoriques du numérique, leurs conséquences dans les domaines de l'art et du design ainsi que des thèmes de l'histoire et de la théorie des médias (cinéma, interactivité, jeu vidéo) en lien avec l'évolution du monde contemporain. L'étude des principaux courants de pensée qui s'intéressent à la technique, à sa nature et à ses rapports avec les humains a pour objectif de construire un regard réaliste et critique par rapport aux discours actuels et passés sur ces enjeux.

Laboratoire Creative Coding

Enseignant-e-x-s : Andreas Gysin et al.
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : français et anglais Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Ce cours offre une d'introduction à la programmation créative, il est aussi bien destiné aux étudiants sans expérience qu'à ceux ayant déjà des compétences en programmation. Les étudiants apprendront à travailler au-delà de la résolution de problèmes réguliers, afin d'utiliser l'ordinateur comme un moyen de création, soit pour produire du design génératif, des jeux ou de l'art. Nous nous concentrerons sur la compréhension des concepts venant de l'informatique et leur application dans le domaine du design. Une variété de méthodes pour la programmation seront introduits, ainsi que leur mise en application pour différents médias, allant du graphisme 2D à l'animation en passant par la visualisation de données. La partie principale de l'apprentissage réside dans la création d'expériences interactives pour le web, en utilisant p5js, processing et les commandes UNIX. Pour compléter le cours, les étudiants soumettront leurs projets finaux, qui seront mis ensembles dans un manuel de cours interactif. Les cours sont complétés par des échanges avec des creative coders dans le cadre d'une série de webinars en ligne.

Laboratoire Electronique

Enseignant-e-x-s : Pierre Rossel et Laure Krayenbühl
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : français Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : (selon le calendrier du Master Media Design), Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Le labo a pour objectif de poser les bases de l'électronique afin de pouvoir comprendre le fonctionnement des composants de base et les manipuler en sécurité. Nous verrons aussi comment fabriquer des objets intelligents et/ou communicants en les associant à un micro-contrôleur, ce qui permettra aussi d'aborder les bases de la programmation. Les étudiants qui ont déjà acquis les notions de base pourront développer leurs compétences de manière plus autonome dans des projets individuels.

inter-semester

Atelier Design Inquiries

Enseignant·e·x·s : Nicolas Nova and Gordan Savičić
Assistant·e·x·s : Nicolas Baldran et Félicien Goguy
Langues : anglais et français
Dates : 24.01 – 04.02.2022
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant·e·x·s : MMD1

L'objectif de cours-atelier consistera est double. Il consistera d'abord à initier les étudiant.e.s à l'enquête de terrain (observation, entretien). Et ce, dans le but de se projeter dans un futur proche et de produire une « design fiction ». A partir d'une courte étude des pratiques d'utilisateurs dont le comportement dévie de la norme, l'idée sera d'imaginer un produit/service/installation permettant de spéculer sur leur évolution, sous la forme d'une courte séquence filmée. Un second objectif consistera à explorer par la pratique le prototypage vidéo en tant qu'outil de conception et de mise en scène des spéculations.



semestre 2

Formation à la recherche 2

Module : 1MaDe21 / ECTS : 3
Enseignant-e-x-s : Anthony Masure et al.
Langues : français et anglais
Dates : 01.03 – 03.03.2022
Horaires et lieu : 09h – 17h, HEAD - Genève
Participant-e-x-s : MMD1

Le module doit permettre à l'étudiant-e d'une part, de faire connaissance avec les différentes méthodes de recherche et leurs implications intellectuelles et pratiques et, d'autre part, d'arriver à en saisir les enjeux au niveau de leur application concrète. Ce module doit également permettre à l'étudiant-e de commencer son travail de Master en proposant avec cohérence une ou plusieurs questions de recherche pertinentes, un résumé du travail envisagé et, une esquisse des actions à entreprendre (méthodes).

Workshop transversal 2

Module : 1MaDe22 / ECTS : 3
Enseignant-e-x-s : Dominic Robson, Lalya Gaye
Langues : anglais
Dates : 25 – 29.04.2022
Horaires et lieu : 09h – 17h, HEAD – Genève
Participant-e-x-s : MMD1

Dans cet atelier, nous explorerons le son comme médium pour découvrir, interpréter, exprimer et échapper au monde qui nous entoure.

Workshop à option 3 et 4

Module : 1MaDe21 et 1MaDe22 / ECTS : 9
Enseignant-e-x-s : Giulia Tomasello and al.
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : français et anglais
Dates : 21– 25.02.2022
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.10
Participant-e-x-s : MA Media Design, BA Communication visuelle et autres

Durant « La semaine de tous les possibles », vous pourrez choisir parmi une variété d'ateliers et collaborer avec d'autres départements. L'atelier proposé par MA Media Design sera enseigné par Giulia Tomasello en collaboration avec MA Fashion Design. Vous recevrez le programme complet en décembre 2021.

Atelier / Laboratoire MD 2

Module : 1MaDeOMD21 / ECTS : 15

Le module Atelier / Laboratoire MD 2 est composé de plusieurs ateliers, laboratoires et cours qui sont détaillés ci-dessous.

Laboratoire 3D

Enseignant-e-x-s : Marie Dommenget et Sabrina Calvo
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguy Langues : anglais
Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Ce laboratoire vous permettra de découvrir les techniques de visualisation 3D. Le sujet final vous sera communiqué en février 2021

Atelier Media Design 2

Enseignant-e-x-s : Mitch Paone et Jürg Lehni et al.
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguy
Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Langues : français et anglais
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Cet atelier se concentrera sur l'apprentissage des compétences fondamentales autour du motion design et de la typographie. Vous aborderez ces domaines de manière expérimentale pour développer votre propre identité visuelle et projet. Le sujet exact sera communiqué en février 2022.

Atelier Media Design 3

Enseignant-e-x-s : Douglas Edric Stanley et Pierre Rossel
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguy
Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Langues : français et anglais Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.09
Participant-e-x-s : MMD1

Les objectifs généraux du laboratoire sont les suivants : Etudier les principaux outils de modélisation 3D et d'animation proposés par le logiciel Unity 3D ainsi que des exemples pertinents de productions de design numérique contemporain faisant appel à ces technologies. Acquérir une compétence avancée du logiciel en vue de son usage dans le cadre professionnel, permettant de modéliser et d'animer des objets en vue de leur intégration à des prototypes ou des productions en 3D pour le domaine du divertissement numérique au sens large (films d'animation, jeu vidéo etc.). Exercer ces compétences par la réalisation de travaux pratiques. A l'issue de ce cours, l'étudiant-e possède une connaissance approfondie de l'interface du logiciel Unity 3D. Il-elle est capable de modéliser, d'éclairer et d'animer, en trois dimensions, une scène simple et les objets qui la composent.

Théorie et pratique 2 / Kick-off Master Thesis / Travail théorique

Enseignant-e-x-s : Nicolas Nova et al.
Assistant-e-x-s : Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : français et anglais
Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h –17h, Salle H3.13
Participant-e-x-s : MMD1

Conférences, lectures, projections, discussions et présentations permettent à l'étudiant-e d'aborder les notions clés et les fondements théoriques du numérique, leurs conséquences dans les domaines de l'art et du design ainsi que des thèmes de l'histoire et de la théorie des médias (cinéma, interactivité, jeu vidéo) en lien avec l'évolution du monde contemporain. L'étude des principaux courants de pensée qui s'intéressent à la technique, à sa nature et à ses rapports avec les humains a pour objectif de construire un regard réaliste et critique par rapport aux discours actuels et passés sur ces enjeux. Les sujets étudiés et les activités proposées conduisent l'étudiant-e vers la définition des questions traitées dans le mémoire de Master Thesis en deuxième année.



semestre 3

Formation à la recherche 3
Module: 2MaDe11 / ECTS: 3
Enseignant-e-x-s : Anthony Measure et al.
Langues : français et anglais
Dates : 18.11.2021
Horaires et lieu: 8h30 – 17h Junior Research Conference, ECAL Renens
Participant-e-x-s : MMD2

Le module a deux objectifs principaux: Le premier vise à obtenir un retour critique sur le projet de thèse en cours qu'ils présentent aux étudiants de 1ère année. Le second consiste à participer activement à un événement national qui est la Junior Research Conference. Cette journée est uniquement dédiée aux étudiant-e-s Master HES de Suisse en design de 2ème année.

Workshops à options 5 et 6

Modules : 2MaCH11 / ECTS: 9
Work in progress Kick-off MA Thesis / Travail pratique
Enseignant-e-x-s: Dominic Robson et Alexia Mathieu
Langues : anglais Dates : (selon le calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu: 09h – 17h, Salle H3.10
Participant-e-x-s : MMD2

L'atelier se focalisera sur 5 jours d'immersion pour commencer vos réflexions sur votre projet pratique. La semaine sera rythmée par des échanges collectifs et des interventions d'invité-e-s externes et d'alumni du Master Media Design.

Workshop transversal 1

Module: 1MaDe12 / ECTS: 3
Enseignant-e-x-s: Alice Stewart
Assistant-e-x-s: Nicolas Baldran et Félicien Goguey
Langues : anglais
Dates :25 – 29.10.2021
Horaires et lieu: 09h – 17h, Salle H3.09 et Salle H3.10
Participant-e-x-s : MMD1 et MMD2

Le workshop sera dirigé par Alice Stewart et portera sur le prototypage d'objets connectés intimes ainsi que sur l'élaboration de dispositifs portables dans le domaine de la santé féminine.

Atelier / laboratoire MD 3

Module: 2MaDeOMD11 / ECTS: 15

Le module Atelier / Laboratoire MD 3 est composé de plusieurs ateliers, laboratoires et cours qui sont détaillés ci-dessous.

Work in Progress - mémoire et projet

Enseignant-e-x-s : Alexia Mathieu, Nicolas Nova, Daniel Sciboz, Dominic Robson et al.
Assistant-e-x-s : Félicien Goguy et Nicolas Baldran
Langues : français et anglais Dates : (selon calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.10
Participant-e-x-s : MMD2

Le mémoire offre à l'étudiant-e l'occasion de développer le thème et la portée de son projet de Master, d'organiser les faisceaux de réflexion indispensables à construire sa pensée, de consolider sa position dans la discipline du design. Durant toute la phase de rédaction, l'étudiant-e travaille de façon autonome, sur rendez-vous avec un tuteur ou une tutrice et participe aux présentations intermédiaires planifiées dans le calendrier semestriel. En accompagnement de la rédaction du mémoire et avec pour objectif de préparer la réalisation du projet de Master, l'étudiant-e poursuit sa propre pratique du design, explore un champ d'application nouveau, développe des idées et teste des technologies et des supports originaux, acquiert des compétences complémentaires pour la production de prototypes.

Laboratoire Edition

Enseignant-e-x-s : TBC
Langues : français Dates : (selon calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 14h – 17h, Bâtiment Encyclopédie
Participant-e-x-s : MMD2

Avec pour objectif la mise en forme du mémoire, ce laboratoire s'articule autour des axes suivants: élaboration d'un planning de travail (mise en pages, corrections, commande papier, impression, reliure, façonnage), choix du format, élaboration du gabarit, choix de la typographie, respect des règles de typographie, hiérarchisation, mise en pages, relecture, gestion des fonds perdus; choix du/des papiers, choix d'impression et de reliure, élaboration d'une maquette en blanc, impression, reliure, façonnage, finition...

semestre 4

Laboratoire

Enseignant-e-x-s : Pierre Rossel
Assistant-e-x-s : Félicien Goguey et Nicolas Baldran
Langues : français
Dates : (selon calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 13h30 – 17h, Salle H3.10
Participant-e-x-s : MMD2

Le laboratoire offre tout au long du semestre, sur rendez-vous, un accompagnement technique individualisé qui permet aux étudiant-e-s de produire des prototypes faisant appel à des notions avancées de programmation informatique et d'électronique.

Laboratoires Communication et Scénographie

Enseignant-e-x-s : Wendy Gaze et Oscar Lhermite
Assistant-e-x-s : Félicien Goguey et Nicolas Baldran
Langues : français et anglais Dates : (selon calendrier du Master Media Design)
Horaires et lieu : 09h – 17h, Salle H3.10
Participant-e-x-s : MMD2

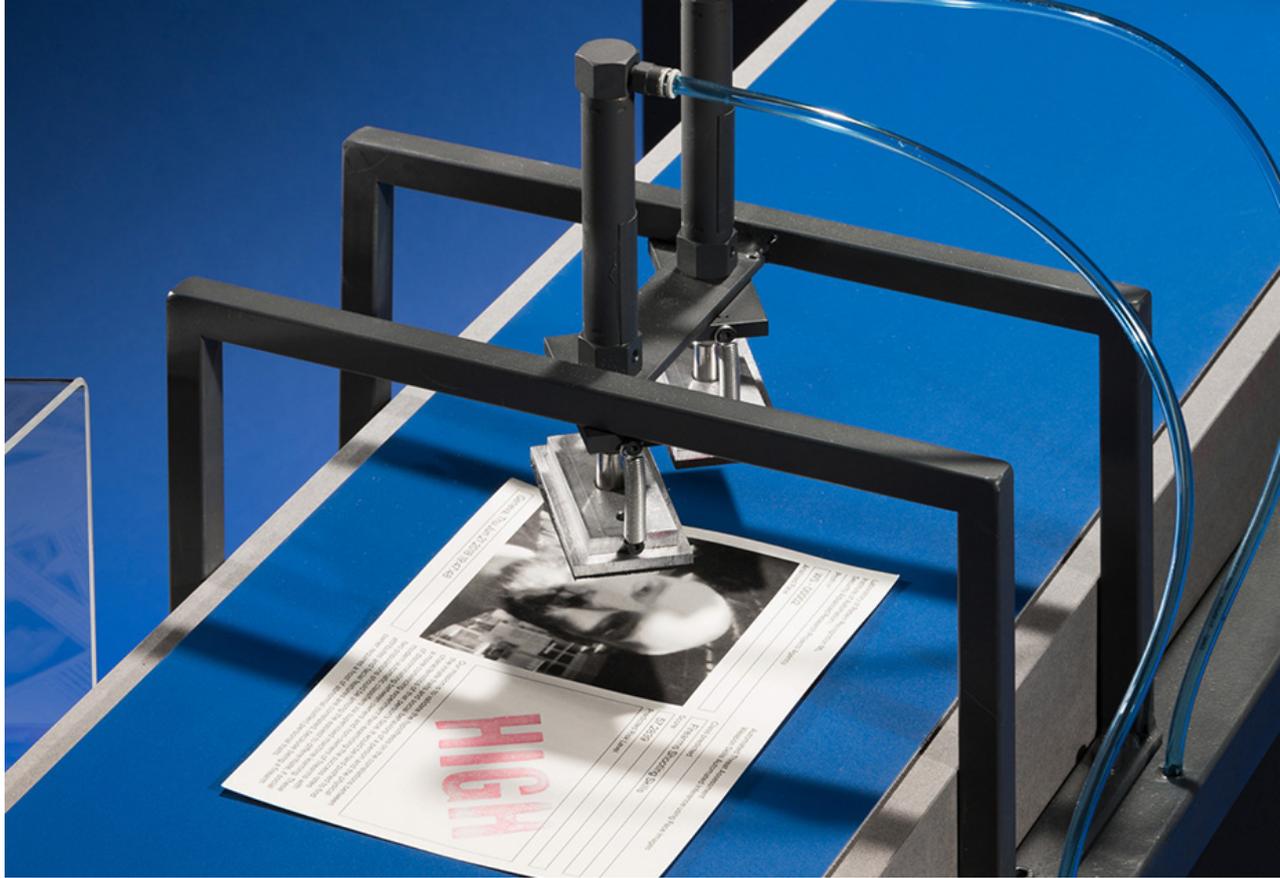
Ces laboratoires vous permettront d'acquérir les compétences nécessaires pour communiquer vos projets de diplôme au travers d'une scénographie, de visuels, vidéos et de textes.

Master Thesis 1 - mémoire

Module : 2MaDe21 / ECTS : 9
Enseignant-e-x-s : Nicolas Nova, Daniel Pinkas, Daniel Sciboz, Alexia Mathieu et al.
Assistant-e-x-s : Félicien Goguey, Nicolas Baldran
Langues : français et anglais
Date des soutenances : 22.02.2022 (horaires à déterminer)
Lieu : Salle H3.13
Participant-e-x-s : MMD2

Master Thesis 2 - pratique

Module : 2MaDe22 / ECTS : 21
Enseignant-e-x-s : Douglas Edric Stanley, Dominic Robson, Mitch Paone, Daniel Sciboz, Alexia Mathieu et al.
Assistant-e-x-s : Félicien Goguey, Nicolas Baldran
Langues : français et anglais
Date du jury : 23.06.2022 (horaires à déterminer)
Lieu : CUBE, Bâtiment H
Participant-e-x-s : MMD2



AI Facial Profiling
Marta-Revuelta
©HEAD – Baptiste Coulon