

Domaine	Design
Filière	Bachelor Design mode
Titre du module	Atelier et projet 3 (Design Mode)
Type de module	Module d'orientation– Module obligatoire *
Code	43DM
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	12 ECTS
Semestre	Semestre 3
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	Avoir validé les Modules d'atelier et de projet 1 et 2
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Ce module consolide les contenus acquis dans les modules d'Atelier et de projet 1 et 2.</p> <p>Ateliers : être capable de définir un contexte (conceptuel, esthétique, éthique, etc...) dans lequel inscrire un point de vue créatif. Explorer les différents aspects du vêtement et ses codes. Assimiler des techniques de création, de lignes et de volumes en définissant et en utilisant ses propres sources d'inspiration. Savoir développer une esthétique personnelle et une méthodologie de travail tout en développant une analyse du contexte actuel et une compréhension de ses enjeux (à travers la mise en place du concept, la recherche d'inspirations et le travail 3D).</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>Ateliers : un ou plusieurs projets sont répartis sur le semestre. L'atelier donne à l'étudiant·e la possibilité d'éprouver sa pratique et d'assimiler un savoir-faire permettant le développement d'un design qui lui est propre à travers : le développement d'un concept, les recherches et analyses de références liées à son univers (textes et images), les recherches volumes, les détails et finitions, la réalisation de prototypes, mise en valeur de son travail (présentation écrite et orale).</p>
Modalités d'évaluation et validation	<p>Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale (jury) par le ou les enseignant·e·s responsables du module et/ou de l'unité de cours. L'assiduité et la participation aux enseignements font partie des éléments évalués. Les absences non justifiées ne peuvent excéder 20% du temps d'enseignement.</p> <p>Chaque étudiant·e·x est tenu·e·x d'indiquer les différents applicatifs ou logiciels utilisés pour la réalisation de son travail ou projet. L'étudiant·e·x doit, s'il est sollicité par l'enseignant·x, préciser la nature du recours à ces applicatifs.</p> <p>La qualité de la réalisation des travaux rendus dans leur ensemble (travail 3D, travail 2D, rédaction de texte et présentation orale), sera évaluée lors de jurys constitués d'enseignant·e·s et de professionnel·le·s lié·e·s au domaine, ou par les enseignant·e·s concerné·e·s. Chaque aspect devient un élément déterminant de l'évaluation.</p> <p>Les exigences particulières à ce module sont les suivantes :</p> <p>Ateliers : l'étudiant·e·x présente oralement devant un jury chaque projet thématique réalisé en atelier. Chacune de ces présentations fait l'objet d'une note. La note finale est constituée de la moyenne des évaluations de chaque projet thématique.</p>
Modalités de remédiation et de répétition	<p>Pas de remédiation possible.</p> <p>Si les crédits du module ne sont pas acquis, le module doit être répété dès que possible, en principe dès le semestre suivant. Pas de remédiation possible pour un module répété.</p>
Enseignant·e·s	Emilie Meldem, Raul Eglhoff, et invité·e·x·s
Responsable du module	Lutz Huelle
Descriptif validé le	12.09.2023
Par	Aurélie Elisa Gfeller, responsable de la coordination de l'enseignement

* Module dont l'échec après répétition peut entraîner l'exclusion définitive de la filière selon le Règlement en vigueur sur la formation de base (bachelor et master) à la HES-SO