

Domaine	Design
Filière	Master en Architecture d'intérieur
Titre du module	Approfondissements techniques et professionnels 1
Type de module	Module spécifique à la filière - Module obligatoire *
Code	MAIATP1
Type de formation	Master
Crédits ECTS	6 ECTS
Semestre	Semestre 2
Lieu	HEAD – Genève
Prérequis	Aucun prérequis
Langues principales	Anglais
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Interior Architectural Hacks</p> <p>Le cours vise à favoriser l'acquisition de compétences spécifiques en design, communication et marketing. Dans cette perspective, les objectifs d'apprentissage sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> – pouvoir identifier des raccourcis et mettre en place des méthodes de travail radicales pour obtenir un avantage concurrentiel sur un marché de plus en plus compétitif, – comprendre les codes et l'histoire de l'architecture / architecture d'intérieur pour mieux les questionner et les subvertir, – être capable de trouver des solutions techniques en autonomie, – savoir identifier les tâches pouvant être accélérées ou automatisées (par exemple par le biais de l'intelligence artificielle), – savoir utiliser des outils et des logiciels permettant d'augmenter la productivité, – pouvoir optimiser le travail d'équipe en organisant les fichiers sources, – être capable d'établir des objectifs de travail à travers diverses méthodes, – découvrir de nouveaux outils de conception architecturale et détourner des outils extérieurs à leur domaine d'utilisation habituel, comme les simulateurs de jeux, des logiciels spécifiques et des plugins. <p>The Interiors of Digital Space</p> <p>Dans ce cours, les étudiant-e-x-s apprennent à conceptualiser, concevoir et développer leurs propres espaces numériques à l'aide de logiciels de réalité virtuelle et augmentée. Les étudiant-e-x-s acquièrent ainsi les bases de la conception de la réalité virtuelle et augmentée et apprennent à naviguer dans des environnements 3D, à concevoir des espaces virtuels interactifs ouverts au public et à étendre leurs conceptions numériques au monde physique à travers la réalité augmentée.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>Interior Architectural Hacks</p> <p>Création d'une agence d'architecture d'intérieur fictive mais crédible, reconnue à l'échelle internationale. Dans cette perspective, le travail est réparti entre différents groupes, auxquels sont attribuées des tâches spécifiques. Les étudiant-e-x-s mettent en place des protocoles de travail efficaces et apprennent à coordonner leurs efforts, à gérer leur temps et à collaborer de manière productive, par le biais de démonstrations techniques, tutoriels, débats, défis, etc.</p> <p>The Interiors of Digital Space</p> <p>Etudes de cas réels qui ont changé la donne pour les artistes et les concepteurs du net, jusqu'à l'irruption des structures d'information hypermédia. Les thématiques abordées et/ou expérimentées comprennent :</p> <ul style="list-style-type: none"> – les narrations numériques, – la conception hypermédia, – la conception 3D pour les environnements virtuels, – l'expérience utilisateur pour les environnements virtuels, – la conception en réalité virtuelle avec Mozilla Hubs, – conception en réalité augmentée avec Spark AR.

Modalités d'évaluation et validation	<p>La présence active à chaque cours est obligatoire et évaluée. 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>Les exigences particulières à ce module sont les suivantes :</p> <p>Interior Architectural Hacks</p> <p>La réussite de cette unité de cours repose sur participation pro-active de l'étudiant-e-x-s. Chaque séance comporte des objectifs à atteindre à la fin du cours, qui sont évalués à travers des exercices pratiques.</p> <p>The Interiors of Digital Space</p> <p>Ce cours est basé sur un projet dont certaines phases sont individuelles ou collectives. L'évaluation est continue et elle est basée sur trois critères : qualité de la participation, qualité et pertinence du rendu et présentation finale du projet</p> <p>Chaque unité de cours donne lieu à une note finale ; les ECTS sont acquis lorsque la moyenne des notes des deux cours est de de 4. Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc.</p>
Modalités de remédiation	<p>Remédiation possible en cas de résultat légèrement insuffisant (note 3,5).</p> <p>La remédiation consiste en un modeste travail complémentaire ou supplémentaire qui doit être accompli sous la direction de l'enseignant-e-x concerné-e-x dans un délai inscrit au calendrier académique.</p> <p>Répétition : 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-x-s	Guillaume Helleu, Diego Iglesias Gómez
Responsable du module	Javier Fernandez Contreras
Descriptif validé le	18.07.2023
Par	Javier Fernandez Contreras, responsable du Master Architecture d'intérieur de la HEAD – Genève

* 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.