

<h1>— HEAD Genève</h1>	<p align="center">Master HES-SO en Design HEAD - Genève</p> <p align="center">DESCRIPTIF DE MODULE</p> <p align="center">Année académique : 2022 - 2023</p>	 <p align="center">Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale Fachhochschule Westschweiz University of Applied Sciences and Arts Western Switzerland</p>
Domaine	Design	
Filière	Design Media design	
Titre du module	Atelier / Laboratoire MD 2	
Type de module	Module d'orientation – Module obligatoire *	
Code	1MaDeOMD21	
Type de formation	Master	
Crédits ECTS	15 ECTS	
Semestre	Semestre 2	
Lieu	HEAD – Genève	
Prérequis	Avoir validé le module Atelier / Laboratoire MD 1	
Langues principales	Français, anglais	
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Ce module offre aux étudiant-e-x-s toutes les bases théoriques et pratiques nécessaires à la réalisation d'objets connectés, d'expériences immersives et de modélisation 3D.</p> <p>Atelier Media Design 2 : Approfondir sa connaissance des pratiques en design d'interaction et la création de mondes virtuels et d'expériences interactives. Maîtriser les processus de prototypage pour la création de nouveaux types d'interfaces et de projets interactifs. Élargir ses compétences dans la gestion de projet.</p> <p>Laboratoire Virtual Worlds : Assimiler les principaux outils de modélisation 3D et d'animation proposés par le logiciel Unity 3D et étudier des exemples de productions de design numérique faisant appel à ces technologies. Pouvoir modéliser, éclairer et animer, en trois dimensions, une scène simple et les objets qui la composent. Apprendre à programmer un objet interactif virtuel et définir son comportement ainsi que les profils des usager-e-x-s auquel-le-x-s cet objet est destiné. Possibilité d'expérimenter les modélisations avec la réalité virtuelle ou la réalité augmentée.</p> <p>Théorie et pratique 2 : Développer un regard critique sur les discours et enjeux exprimés par les différents courants de pensée liés à la technique, à sa nature et à ses rapports avec l'être humain. Comprendre les notions clés et les fondements théoriques du numérique et leurs conséquences dans les domaines de l'art et du design. Étudier des thèmes historiques, notamment ceux concernant la théorie des médias, et ce en lien avec l'évolution du monde contemporain.</p>	
Contenu et formes d'enseignement	<p>Le programme est organisé sous forme de workshops, projets dirigés, travaux personnels et séminaires théoriques encadrés par des professeur-e-x-s et des designer-euse-x-s invité-e-x-s.</p> <p>Atelier Media Design 2 : Cet atelier est réalisé dans le cadre d'un mandat avec des entreprises ou des institutions culturelles partenaires. Les étudiant-e-x-s travaillent dans un contexte réel de production. L'apprentissage met l'accent sur la création de nouvelles interfaces d'objets connectés, de jeux vidéo, d'expériences immersives, etc. L'enseignement associe étroitement le développement de prototypes sur des plateformes spécifiques (Processing, Arduino, Unity, Cinema 4D, Bases du Machine learning pour les designers).</p> <p>Laboratoire Virtual Worlds : Modélisation et animation d'objets, en vue de leur intégration à des prototypes ou à des productions en 3D dans le domaine du divertissement numérique (films d'animation, réalité virtuelle, jeu vidéo, etc.).</p> <p>Théorie et pratique 2 : L'enseignement est donné sous forme de discussions, projections, lectures, séminaires théoriques ou conférences. Les sujets étudiés et les activités proposées conduisent l'étudiant-e-x vers la définition des questions traitées dans son mémoire de Master en deuxième année.</p>	

Modalités d'évaluation et validation	<p>Le module est acquis lorsque la moyenne générale des unités de cours est au minimum de 4. Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc. L'assiduité et la participation aux enseignements font parties des éléments évalués. Les absences non justifiées ne peuvent excéder 20% du temps d'enseignement.</p> <p>Atelier Media Design 2 :</p> <p>Le projet réalisé lors de l'atelier est évalué dans le cadre d'un jury final. Le jury est composé des enseignant-e-x-s en charge de l'unité de cours et d'invité-e-s externes. Les critères d'évaluation sont basés sur la qualité de la présentation orale, la qualité de la réalisation des prototypes, la cohérence et l'originalité du concept ainsi sur que la gestion du projet dans son ensemble</p> <p>Laboratoire Virtual Worlds :</p> <p>Lors d'une évaluation finale, l'étudiant-e-x doit faire preuve de l'acquisition des techniques enseignées et présenter un prototype fonctionnel. L'originalité et la pertinence du concept, la cohérence des interactions présentées et la clarté de la présentation orale font aussi l'objet de l'évaluation.</p> <p>Théorie et pratique 2 :</p> <p>Cet enseignement se termine par une évaluation finale durant laquelle l'étudiant-e-x-s présente une première intention de sujet ainsi qu'une bibliographie lui permettant d'élaborer son mémoire théorique.</p>
Modalités de remédiation	<p>Remédiation possible en cas de résultat légèrement insuffisant (note 3,5). 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 de trois à quatre semaines après les jurys/examens. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le/la responsable de module. Pas de remédiation possible pour un module répété.</p>
Enseignant-e-x-s	<p>Selon programme spécifique des workshops (cf. Guide de l'étudiant-e-x)</p>
Responsable-s	<p>Alexia Mathieu, Nicolas Nova, Douglas Edric Stanley, Pierre Rossel, Daniel Sciboz, Dominic Robson</p>
Descriptif validé le	<p>19.07.2022</p>
Par	<p>Alexia Mathieu, responsable du Master Media Design de la HEAD – Genève</p>

* 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.