

Année académique : 2018-19

<b>Domaine</b>	Design
<b>Filière</b>	Design Media design
<b>Titre du module</b>	<b>Atelier / Laboratoire MD 1</b>
<b>Type de module</b>	Module d'orientation – Module obligatoire *
<b>Code</b>	<b>1MaDeOMD11</b> (D.DI.334.61MD.F.15)
<b>Type de formation</b>	Master
<b>Crédits ECTS</b>	9 ECTS
<b>Semestre</b>	semestre 1
<b>Lieu</b>	HEAD – Genève
<b>Prérequis</b>	Aucun prérequis
<b>Langues principales</b>	a) Français b) Anglais
<b>Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage</b>	Acquérir des compétences en interaction design, human-centered design, creative computing, en design d'interface, en design d'objets connectés et d'expériences immersives. Connaître le domaine numérique et acquérir des compétences dans les processus de design qui s'y rapportent : capacité d'analyse, de compréhension et de modification de cahiers des charges, recherche et prospection, recherche utilisateurs et recherche de terrain, réflexion critique et évaluation esthétique, compétences de direction artistique et de gestion de projets complexes, techniques d'écriture de modélisation ou de visualisation graphique, pratique créative du code et de l'électronique pour la conception et la réalisation de prototypes interactifs.
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p>Le programme est organisé sous forme de workshops, projets dirigés, travaux personnels et séminaires théoriques encadrés par des professeurs et des designers invités.</p> <p>L'enseignement met l'accent sur l'interactivité, l'information et la communication et les objets connectés. Les méthodes centrées sur l'expérience utilisateur et sur l'expérimentation sont étroitement associées dans les travaux pratiques à l'apprentissage de techniques de programmation et de développement de prototypes interactifs (Processing, Arduino, Unity.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un cours et un laboratoire technique, permettent aux étudiant-e-s d'approfondir les notions nécessaires pour aborder la plupart des langages de programmation et offre un suivi individualisé de travaux pratiques.</li> <li>- Les séminaires (conférences, lectures, projections, discussions, présentations) traitent dans une perspective pluridisciplinaire des fondamentaux théoriques et des enjeux historiques, techniques, artistiques associés à la pratique du design interactif.</li> <li>- Le module intègre une unité d'enseignement préparatoire aux travaux théorique et pratique de master.</li> <li>- Des expositions et projets organisés avec des institutions ou des entreprises partenaires offrent à l'étudiant-t-e des opportunités de réalisation de travaux grandeur nature.</li> </ul> <p>L'enseignement du module est complété par des voyages d'étude.</p>
<b>Modalités d'évaluation et validation</b>	<p>Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale par le ou les professeurs responsables du module et/ou de l'unité de cours. L'assiduité et la participation aux enseignements font partie des éléments évalués. La qualité de la réalisation des travaux rendus (correction orthographique et grammaticale pour les textes, clarté de la mise en page, structuration des présentations orales, qualité professionnelle des photographies, impression, maquettes, etc.) peut être un élément déterminant de l'évaluation.</p> <p>L'étudiant doit obtenir la note de 4 minimum à chaque unité de cours. 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.</p>
<b>Modalités de remédiation</b>	<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 concerné dans un délai de trois à quatre semaines après les jurys/examens.</p> <p>Répétition dans l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le/la responsable de module.</p> <p>Pas de remédiation possible pour un module répété.</p>

<b>Enseignants</b>	Selon programme spécifique des workshops
<b>Nom du responsable du module</b>	Alexia Mathieu, Douglas Edrick Stanley, Camille Scherrer, Pierrer Rossel
<b>Descriptif validé le</b>	30.06.2018
<b>Par</b>	Alexia Mathieu responsable du Master Media Design de la HEAD – Genève

\* Module dont l'échec après répétition peut entraîner l'exclusion définitive de la filière selon les articles 23, 24 et 25 du Règlement sur la formation de base (bachelor et master) en HES-SO, du 15 juillet 2014