
	<p align="center"><b>Bachelor of Arts HES-SO en Arts visuels</b> EDHEA - Ecole de design et haute école d'art du Valais</p> <p align="center"><b>DESCRIPTIF DE MODULE</b></p> <p align="center"><b>Année académique : 2021-2022</b></p>	
<b>Domaine</b>	Design et arts visuels	
<b>Filière</b>	Arts visuels	
<b>Titre du module</b>	<b>X6 eXploration 6</b>	
<b>Type de module</b>	Module avancé, obligatoire*, avec options	
<b>Code</b>	8X6	
<b>Type de formation</b>	Bachelor HES-SO en Arts visuels	
<b>Crédits ECTS</b>	6 ECTS / Semestre	
<b>Semestre</b>	Automne, semestre 5	
<b>Lieu</b>	EDHEA – Ecole de design et haute école d'art du Valais	
<b>Prérequis</b>	Pas de prérequis	
<b>Langues principales</b>	Français, allemand et anglais	
<b>Caractéristique</b>	*En cas d'échec définitif à un module défini comme obligatoire pour obtenir le profil de la formation, l'étudiant-e est exclu-e de la filière, voire du domaine (cf/art. 32 Règlement de la formation de base Bachelor et Master HES-SO, du 14 septembre 2020)	
<b>Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<p>Le programme Bachelor s'adresse aux étudiants et étudiantes qui ont l'ambition de développer une recherche artistique et qui se préoccupent de la situer dans un contexte socioculturel et politique. L'étudiant-e s'initie d'abord à l'ensemble des savoirs pour opérer ensuite des choix et dégager ses propres perspectives de création.</p> <p>Après une première initiation aux différentes disciplines, l'étudiant-e est conduit-e à travailler de plus en plus à partir des choix artistiques qui le/la motivent. Ces choix définissent les techniques et les médias vers lesquels il/elle se tourne. Il/elle aura l'occasion de développer sa pratique sous la direction des enseignant-e-s responsables d'Unités de son choix et de s'enrichir d'expériences partagées au sein de l'atelier avec d'autres étudiant-e-s. Les ateliers ont pour but de donner à l'étudiant-e des moyens techniques et conceptuels pour lui permettre de se confronter aux enjeux contemporains de la production artistique.</p> <p>Les ateliers combinent différentes disciplines et témoignent ainsi de la volonté de précéder la disparition progressive des frontières entre genres artistiques usuels tout en restant à l'intérieur de cadres définissables et opératoires.</p>	
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	Les étudiants et étudiantes choisissent parmi l'ensemble des enseignant-e-s responsables des Unités pratiques un atelier principal qui compose à part entière le module et qui tient lieu de module pré-diplôme. Il s'agit essentiellement pour les étudiants et étudiantes de confirmer les choix qui se sont dégagés durant les années précédentes, d'aller plus avant dans les expérimentations liées à une pratique et d'être capable de finaliser un projet digne d'être présenté publiquement.	
<b>Modalités d'évaluation et validation</b>	Chaque atelier présente des modalités d'évaluation propres. Mais au niveau 3, les jurys qui se tiennent au terme de chaque semestre tiennent lieu de validation.	
<b>Modalité de remédiation</b>	Remédiation possible, travaux complémentaires à rendre à la suite des jurys	
<b>Enseignant-e-s</b>	<p>L'ensemble des Unités pratiques peuvent être choisies comme discipline de base pour ce module et donc pour le pré-diplôme.</p> <p>Vincent Chablais (Unité Dessin : hors et sur papier), Kotscha Reist (Unité Peinture), Marie Velardi (Unité MELA : Multiples, éditions et livres d'artistes), Laurence Rasti (Unité Photographie), Christophe Fellay (Unité PALEAS), Jérôme Leuba (Unité VIMM), Marie Sacconi (Unité IPOS), Anne Rochat (Unité Performance)</p>	
<b>Nom du/de la responsable du module</b>	Federica Martini, responsable Bachelor en Arts visuels	
<b>Descriptif validé le</b>	31.05.2021	
<b>Par</b>	Federica Martini, responsable de la filière arts visuels	