

Master Thesis Media design

Spring semester (S2) + Fall Semester (S3)

OBJET

Mené en amont avec le projet de diplôme, le mémoire est un travail de recherche. Il offre l'occasion de mener une enquête pour consolider son point de vue, approfondir ses connaissances et nourrir le projet pratique à venir. Indispensables à la construction de sa pensée, il a aussi pour objectif de construire sa position dans la discipline du design.

Le mémoire est effectué sous la direction d'un.e tuteurice qui suit régulièrement le travail de l'étudiant.e.x à chaque étape de la réalisation (chaque enseignant a 30 heures inscrit à sa feuille de charge pour cela). Ni dissertation spéculative, ni simple synthèse des travaux sur un thème, le manuscrit s'appuiera sur une enquête et sur une réflexion structurée à son propos. Il devra par conséquent apporter une perspective supplémentaire à un domaine ou sujet, en s'appuyant sur une revue des travaux existants (état de l'art), et nourrir le projet à venir.

Du point de vue de la recherche en design, le mémoire du master Media Design s'inscrit dans une démarche de "recherche sur ou pour le design" : c'est la démarche préalable à la création, qui sert à délimiter un périmètre, et à préfigurer les pistes possibles pour le projet pratique, que celui-ci concerne la conception d'une expérience interactive, d'un produit, d'un service ou d'un objet. Pour cela, il implique la réalisation d'une enquête, en général à propos d'un contexte ou d'un phénomène, d'un objet ou d'une pratique sociale. C'est par exemple ce qu'a fait Gabriel Abergel (2021) dans le cadre de son mémoire à propos de la place des technologies d'automatisation chez les juifs orthodoxes le jour de Shabbat. Ou encore chez Salomé Kahn (2023) qui a exploré comment les gens personnifient leurs objets du quotidien. Il est aussi envisageable d'enquêter sur un contexte pour en comprendre les enjeux, comme l'a fait Ilhana Besic dans son investigation des studios impliqués dans les projets d'*Extended Reality*. Mais il peut aussi s'agir d'enquêter sur un objet particulier, comme dans le mémoire d'Andreia Rodrigues (2023) sur les manières de valoriser un objet patrimonial portugais, les azulejos. Ou, à propos de l'évolution des manettes de jeu vidéo réalisée dans le travail de Nicolas Nova et Laurent Bolli (2013) au moyen de diagrammes généalogiques, afin d'en comprendre la logique et les opportunités de conception.

Recherche en design : trois perspectives

Recherche sur le design, dont l'objectif est d'étudier la création ou les productions comme objet de recherche, par exemple avec un point de vue historique, sociologique, sémiologique.

Recherche pour le design, qui consiste à réaliser une enquête préalable visant à fournir un cadre à la création

Recherche par le design, avec pour but de produire des connaissances en créant des artefacts. Aussi nommé "recherche-création".

METHODOLOGIE

D'un point de vue concret, le terme d'enquête correspond aux approches d'investigation de terrain provenant de l'ethnographie de type entretien, observation directe, observation participante, analyse d'objets ou de corpus visuel etc. Mais elle peut aussi être innovante dans sa méthode – par exemple en créant un dispositif singulier ("enquête-création"), comme c'est le cas des "cultural probes", ces kits remis aux participants de l'enquête pour leur permettre de documenter leur quotidien (Gaver et al. 1999).

Réalisée en fonction d'une problématique précise, l'enquête produit des données, à analyser et à discuter, sur la base desquelles rédiger le mémoire. Celui-ci prend alors la forme d'une description de l'enquête réalisée, et de la manière dont celle-ci permet de (1) décrire une situation et ses enjeux, (2) discuter des opportunités de création : éventuellement des problèmes et des besoins, mais aussi des opportunités, de nouvelles questions, voire des concepts théoriques originaux, ou plus largement les implications sociales, culturelles, politiques du phénomène considéré.

Présenter le matériel d'enquête passe évidemment par la rédaction textuelle, mais aussi par les manières de faire des designers : visualisation de données, diagrammes, croquis d'observation (projet Curious Rituals, 2012) ou vignettes de bande-dessinée (livre Dr. Smartphone de Nicolas Nova et Anaïs Bloch, 2020), cartographies, objets restituant des observations (Multi-Touch Gestures, Gabriele Meldaikyte, RCA, 2013). Si le mémoire correspond généralement à un document écrit imprimé, il est également possible d'explorer des formats numériques (podcast, récit interactif, site web avec fonctions interactives, etc.). De même, la rédaction d'un mémoire textuel peut prendre aussi des formes singulières (récit avec une composante visuelle plus ou moins importante, essai visuel, bestiaire, lexique commenté, almanach, etc.). L'important étant de concilier fond et forme en prenant ce mémoire comme un objet de création en tant que tel.

La conclusion du mémoire doit proposer une synthèse du travail, mais aussi présenter trois pistes de projets pratiques à réaliser au second semestre. Ces intentions doivent être discutées en fonction de l'enquête réalisée, d'observations ou de constats présentés dans le mémoire.

Longueur du manuscrit et date de remise : dans un souci de synthèse et de concision, la convention pour la rédaction du mémoire prévoit un manuscrit d'un volume entre 45 000 et 65 000 signes. Cependant, une exception pourra être envisagée avec l'autorisation du tuteur. Il peut être rédigé en français ou en anglais. Un soin particulier doit être apporté à la mise en forme définitive, à l'iconographie, et aux normes de citations des références.

Le mémoire doit être remis au jury la dernière semaine de novembre (date à préciser). La journée de soutenance du mémoire est en général mi-février.

ACCOMPAGNEMENT

Le travail de mémoire est accompagné :

- d'un séminaire d'accompagnement au second semestre. Celui-ci permet d'apporter un appui conceptuel et méthodologique pour choisir son sujet et sa démarche d'enquête.
- d'étapes intermédiaires de présentation au troisième semestre. Sous forme de présentation orale devant l'équipe d'encadrement et l'ensemble des étudiant.e.x, ces séances sont un lieu d'échanges et d'enrichissement pour la réalisation du mémoire.

Afin de permettre cet accompagnement, le travail de mémoire s'appuie sur le partage de documents dans une arborescence de répertoires précise sur votre GitHub, et à alimenter au fil des différentes étapes. Celle-ci reflète la trajectoire du projet de mémoire, comme préalable au projet pratique :

INSPIRATION: illustrations de projets, de référence bibliographiques (textes académiques et autres) ou de notes quelconques qui vous inspirent

METHOD: lexique sous forme de réseau + guide entretien, guide observation, critères pour des études de cas

DATA : notes, dessins, enregistrements audio ou vidéo

OUTPUT : semestre 2: présentation du matériau d'enquête organisé, semestre 3: chapitres en cours d'écriture

TUTORAT

Le tuteur ou la tutrice aide l'étudiant.e.x à choisir le sujet et définition des objectifs, conseil sur des lectures et sur les choix méthodologiques, et faire des remarques sur le manuscrit ainsi que sa mise en forme afin de l'améliorer.

ADMIN

See timeline for calendar.

La répartition des notes à propos du mémoire est la suivante : 2/3 au rendu du mémoire, et 1/3 à la soutenance orale.

UTILISATION DE L'IA

Dans la rédaction d'un mémoire, tout comme pour la création d'un projet, il est essentiel de trouver sa propre voix, de raisonner et de comprendre en profondeur les travaux des autres et leurs idées. Tout autant dans les textes que dans les réalisations concrètes en art et en design. Si certains outils actuels permettent de prendre en charge certaines tâches, cela ne signifie pas qu'il faille les utiliser dans toutes les phases d'un projet. Au même titre que les correcteurs d'orthographe et autres analyseurs syntaxiques, les traducteurs automatiques peuvent nous accompagner dans la rédaction; et les IA génératives peuvent aider à explorer et à formuler nos réflexions. Mais pour la recherche de sources, ces outils ne sont pas pertinents, et nécessitent d'autres logiciels plus adaptés. Quant à la rédaction telle quelle avec un générateur de texte,

celle-ci est déconseillée puisqu'elle débouchera sur un texte empreint de répétitions et au mieux imprécis, au pire erroné. Cela peut cependant vous fournir une base à faire évoluer.

Vous pouvez utiliser les outils d'IA pour :

- Générer des idées ou des points de départ pour vos réflexions. A ce titre, le prompt utilisé doit partir de votre question de recherche et ses mots-clés, et non d'une requête générique.
- Obtenir des suggestions de structures pour vos textes ou vos recherches.
- Chercher des manières de formuler vos idées avec des variations à reprendre ensuite par vous-même.
- Traduire ou reformuler certains passages pour une meilleure compréhension.
- Réaliser une correction orthographique, grammaticale et syntaxique de vos textes.
- Utiliser des outils conçus à cet effet (*Retrieval Augmented Generation*) pour chercher des sources (Perplexity.ai, consensus.app) et non des systèmes génériques (ChatGPT ou Claude).

Obligations lors de l'utilisation de systèmes d'IA :

- Indiquez clairement dans un colophon final quels outils vous avez utilisé comment vous avez utilisé ces outils dans vos travaux (systèmes d'IA mais également traitement de texte, logiciel de mise en page, vérificateur d'orthographe et syntaxique, gestionnaire de bibliographie, traducteur, moteur de recherche bibliographique, etc.).
- Vérifiez toujours les affirmations fournies par l'IA, car elles peuvent contenir des erreurs, des biais, ou des informations incorrectes. Et cela, même dans les reformulations.

N'utilisez pas ces outils d'IA pour :

- Rédiger l'intégralité ou des passages entiers de vos travaux. Votre raisonnement personnel doit rester au cœur de votre production, et il est fort probable que le contenu produit soit de mauvaise qualité ou plein d'erreurs.
- Copier-coller du texte généré sans l'avoir retravaillé ou vérifié.

Chercher des sources (ou alors utilisez des outils d'IA de *Retrieval Augmented Generation*) et des définitions (utilisez pour cela des articles fondateurs, des dictionnaires ou des encyclopédies spécialisés).

FORMAT DES CITATIONS

Les références bibliographiques doivent être placés dans le corps de texte en indiquant le nom de l'auteur et de la date de la publication entre parenthèses. Les références complètes sont placées à la fin dans une partie nommée "Bibliographie" dans laquelle on classe les auteurs par ordre alphabétique. Si l'on a plusieurs contributions d'un même auteur, on les classe chronologiquement, en commençant par la plus ancienne.

Les règles de présentation sont variables, selon les pays, les institutions ou les éditeurs. A la HES-SO, nous suivons la norme ISO 690 (numérique français ou anglais). En voici le modèle.

Livre entier

KINROSS, Robin. *Unjustified texts : perspectives on typography*. London : Hyphen Press, 2002.
BROOMBERG, Adam, CHANARIN, Olivier. *Fig*. Brighton : Photoworks ; Göttingen : Steidl, 2007.
ADAJANIA, Nancy et al. *Vitamin 3-D : new perspectives in sculpture an installation*. London : Phaidon, 2009.

Chapitre de livre

CASTLE, Alison (ed.). *The Stanley Kubrick archives*, Köln : Taschen, 2008. P. 398.

MIDAL, Alexandra. Quelle utopie pour le design ? In : *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*. Paris : Pocket, 2009. P. 69–78. (Agora).

Article de revue

GAUTHIER, Michel. Néo-conceptuels : la redistribution des rôles = Around and beyond Neo-Conceptualism. In : *Art Press*, avril 2009, no 355, p. 52–59.

DVD, jeux vidéo, CD audio

BEKA, Ila, LEMOINE, Louise. *Koolhaas houselife* [DVD-vidéo]. Roma : BêkaFilms, 2008.

LES WAMPAS. *Never Trust a guy who after having been a punk, is now playing electro* [CD-audio]. Paris : Atmosphériques, 2003.

Site web

KOTTKE, Jason. A Murmuration of Starlink [online]. <https://kottke.org/15/01/a-murmuration-of-starlings> (consulté le 3.10.2024).

NEW YORK TIMES. *ArtsBeat : the culture at large* [en ligne]. <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/> (consulté le 14.05.2023).