

ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

ANNÉE 1

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

PRÉSENTATION DES COURS

La première année Design graphique tente, à la fois, de faire découvrir différentes disciplines artistiques fondamentales, tout en donnant les bases nécessaires à l'appréhension du champ spécifique du design graphique. L'objectif de cette première année est également de permettre à l'étudiant d'améliorer sa capacité de travail et de recherche, sa capacité d'analyse et sa capacité d'imaginer sa relation au monde. Dans le souci d'un confort pédagogique, pour certains cours, les étudiants de première année sont divisés en deux ou trois groupes, c'est le cas pour le dessin, la photographie ou encore l'initiation technique installation.

L'ensemble des 60 crédits est nécessaire pour le passage en seconde année.

Dans le cas de la non-obtention des 60 crédits, la décision d'une réorientation de l'étudiant est prise par la Direction, sur proposition de l'équipe pédagogique. Il n'y a pas de rattrapages au 2ème semestre de la 1ère année.

Coordinatrice : Lorence Drocourt

PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

Semestre 1: 18 crédits /

Semestre 2: 16 crédits

U.E. Initiations techniques

Semestre 1: 8 crédits /

Semestre 2: 6 crédits

FAIRE SIGNE

Enseignante : Rozenn Lanchec

Code HG1IT10

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : cours magistral

Activité obligatoire

INTRODUCTION À L'INTERACTIVITÉ ET À LA PROGRAMMATION WEB

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG1IT01

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation des logiciels et exercices

Activité obligatoire

INITIATION TECHNIQUE INSTALLATION

Enseignante : Hélène Pitassi

Code HG1IT03

Type d'activité : Initiations aux techniques de l'installation dans l'espace

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 1

Méthodes : présentation des outils et exercices

Activité obligatoire

LE CODE COMME OUTIL DE CRÉATION

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG1IT04

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 1

Travail de l'étudiant : 25 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation des langages de programmation et exercices

Activité obligatoire

INITIALES DG

Enseignante : Rozenn Lanchec

Code HG1IT07

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : cours théoriques et pratique d'atelier

Activité obligatoire

SIGNE ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG1IT09

Type d'activité : Technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : présentation des outils et exercices

Activité obligatoire

U.E. Ateliers de pratique

Semestre 1: 10 crédits /

Semestre 2: 10 crédits

INITIATION IMPRESSION

Enseignant : Bruno Gavard

Code HG1AP01

Type d'activité : Initiation technique et pratique au sein du pôle impression

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : démonstrations expérimentations

Activité obligatoire

PLIER DÉPLIER

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG1AP02

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, cours pratiques et théoriques

Activité obligatoire

ESPACE CONSTRUIT

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG1AP03

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel

Activité obligatoire

DESSINER POUR ÊTRE COMPRIS ET LU

Enseignant : Stéphane Troiscarrés

Code HG1AP04

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 1 et 2

Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, cours pratiques et théoriques

Activité obligatoire

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 1: 10 crédits /
Semestre 2: 10 crédits

INTRODUCTION À L'HISTOIRE DES ARTS

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG1HA01
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : cours magistraux

ART, SCIENCES, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Troiscarrés
Code HG1HA02
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 30h/semestre
Semestre : 1
Type d'activité : cours magistral,

MONDAY MORNING

Enseignantes : Carol Porcheron et Rozenn Lanchec
Code HG1HA03
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : travaux pratiques

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Code HG1HA04
Type d'activité : Initiation à la recherche en centre de documentation
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 10 heures/semestre
Semestre : 1
Méthodes : une séance introductive puis bibliothèque réservée sur 2h aux 1DG

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG1HA05
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 3h (12 séances sur l'année)
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

MUMABOX

Enseignant : Lorence Drocourt
Code HG1HA06
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : projections de films et débats

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

Semestre 1: 2 crédits /
Semestre 2: 4 crédits

BILAN (S1 et S2)

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG1TP01
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestre : 1 et 2
Méthodes : présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques de l'étudiant
Activité obligatoire

SEMAINE WORKSHOPS 1 (S1)

Enseignant : selon le workshop choisi ou imposé
Code HG1TP02
Type d'activité : workshop
Semestre : 1 et 2
Méthodes : 2 workshop de quatre jours en début de semestre
Activité obligatoire

SEMAINE WORKSHOPS 2 (S1)

Enseignant : selon le workshop choisi ou imposé
Code HG1TP03
Type d'activité : workshop
Semestre : 1 et 2
Méthodes : 2 workshop de quatre jours en début de semestre
Activité obligatoire

WORKSHOP FLASH (S2)

Enseignant : selon le workshop choisi ou imposé
Code HG1TP04
Type d'activité : workshop
Semestre : 2
Méthodes : workshop de 3 jours avant la JPO
Activité obligatoire

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

U.E. Ateliers de pratique

INITIATION IMPRESSION

Enseignant : Bruno Gavard
Type d'activité : Initiation technique
Méthodes : démonstrations et expérimentations

Objectifs

Acquérir les bases de la gravure et de la sérigraphie pour rendre les étudiants autonomes.

Contenu

Semestre 1 : Gravure
Apprentissage des techniques de gravure sur différents supports, reproduction sur presse.
Semestre 2 : Sérigraphie
Apprentissage des techniques d'impression, d'insolation et de reproduction sur divers supports.

Évaluation

Travail rendu par l'étudiant chaque semestre.

PLIER DÉPLIER

Enseignante : Lorence Drocourt
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Méthodes : Atelier de recherche et réalisations, dessin et volume

Objectifs

Inciter les étudiants à développer un goût pour l'aventure et l'expérimentation, l'analyse critique, l'émancipation vis-à-vis des conventions et des injonctions techniques du dessin.
Ils devront s'interroger sur la représentation du réel et l'envisager comme une énigme insoluble et passionnante.

Contenu

Mettre chaque étudiant en situation de:
-répondre à des hypothèses de travail,
-poser ses propres hypothèses,
-utiliser son intuition, sa mémoire,
-interroger sa production,
-inventer, imiter, manipuler, répéter des formes pliées 2D et dépliées 3D,
-explorer le sens, le non-sens et les sens interdits.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

ESPACE CONSTRUIT

Enseignante: Lorence Drocourt.
Type d'activité : Pratique et mise en oeuvre;
Méthode : atelier de pratique collective et suivi individuel.

Objectifs

Cet atelier met en place une pratique régulière du dessin.

Contenu

Les étudiants réaliseront des carnets de voyages en opposant visite virtuelles de la ville via Google et explorations réelles. Réalisation d'un inventaire « détourné » des enseignes commerciales du quartier du rond-point. Dossier sur les marches urbaines (artistes situationnistes).

Évaluation

Contrôle continu.

DESSINER POUR ÊTRE COMPRIS ET LU

Enseignant : Stéphane Trois Carrés
Type d'activité : Atelier pratique
Méthodes : cours magistraux, débats

Objectifs

Souvent les étudiants ont des difficultés à formuler des propositions dessinées.

A partir d'exercice de prises de vues photographiques et d'impressions et de calques, les étudiants vont découvrir un langage graphique expressif qui peut les aider à formuler leurs propositions plastiques et vidéos de façon narratives et claires. Durant ce cours, il sera fait mention de la notion de couleurs.

Contenu

Les étudiants dessinent à partir d'une documentation photographique qu'ils ont conçue, et avec l'aide de tous les outils possibles de reproduction ils composent des images afin de comprendre comment cadrer et choisir leurs images et fournir un visuel convaincant.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

U.E. Initiations techniques

SIGNE ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia da Rocha

Type d'activité : Méthodologie, technique et mise en oeuvre

Méthodes : Atelier

Objectifs

Cet atelier aura pour objectif de transmettre quelques repères sur l'histoire des signes et de l'écriture. Et montrera l'importance de la typographie dans le champs du design graphique.

Contenu

L'atelier s'articulera autour de cours théoriques et techniques. Analyse d'objets graphiques axée sur le texte et les choix typographiques ; repères historiques sur l'écriture et la typographie ; initiation au dessin de lettres (de la calligraphie à la typographie).

Évaluation

Les étudiants seront évalués sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

INITIALES DG

Enseignante : Rozenn Lanchec

Type d'activité : Théorie et pratique

Méthodes : Cours & atelier

Enseignante : Rozenn Lanchec

Type d'activité : Technique & théorie

Méthode : Studio, cours

Objectifs

Par une approche sensible de concepts clés, il s'agit de transmettre les fondamentaux et les bases du design graphique. Parallèlement, viser l'autonomisation de l'étudiant sur ordinateur.

Contenu

L'apprentissage se fera à la fois à la main et sur ordinateur, des premiers jets jusqu'à la réalisation de maquettes, sur papier ou sur écran. La pédagogie recherchée consiste à entremêler la transmission de notions fondamentales à une pratique de studio, afin de favoriser l'acquisition d'une méthode de travail, tout comme l'émergence d'une pratique singulière.

Evaluation

Contrôle continu, qualités des travaux présentés et participation orale.

FAIRE SIGNE

Enseignante : Rozenn Lanchec

Type d'activité : Culture générale, méthodologie de la recherche

Méthode : Cours magistral

Objectifs

Une mise en route de la curiosité, de l'apprentissage de notions théoriques et le développement d'une capacité d'analyse.

Contenu

Au travers d'exemples – contemporains ou plus anciens –, de lectures, nous aborderons des notions théoriques concernant l'image, la forme, et le texte, constitutifs du design graphique. Mais aussi les grands courants, les techniques, les styles.

Evaluation

Contrôle continu.

INITIATION TECHNIQUE

INSTALLATION

Enseignante: Hélène Pitassi

Type d'activité : Initiation technique

Méthodes : présentation des outils et exercices

Objectifs

Aborder les différentes techniques permettant de donner aux étudiants les clés pour être autonomes dans leurs accrochages. Appréhender les outils et les machines présents dans l'atelier menuiserie. Avoir une approche sensible des matériaux et acquérir une connaissance de leurs propriétés.

Contenu

Présentation/démonstration des différentes techniques d'installation et du fonctionnement du magasin, explication des normes de sécurité afférentes aux machines et ateliers.

Évaluation

Évaluation basée sur le respect des consignes et sur la qualité des réalisations.

INTRODUCTION À L'INTERACTIVITÉ ET À LA PROGRAMMATION WEB

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Type d'activité : Initiation technique

Méthodes : cours magistraux et atelier

Objectifs

Maîtriser les principes fondamentaux de la programmation et de l'interactivité.

Contenu

Semestre 1 : introduction à la programmation. Durant ce premier semestre nous aborderons les fondamentaux de la programmation et du design interactif à travers la réalisations d'un objet programmé avec scratch (<https://scratch.mit.edu>). En dialogue avec le cours de Lorence Drocourt, vous devrez transposer votre production de dessin sur écran et l'envisager comme « oeuvre » interactive. Ce premier semestre sera l'occasion d'envisager différente pistes et de les maquetter avec scratch. But : acquérir les bases de l'interactivité et de la programmation

Semestre 2 : introduction aux technologies web.

Dans la continuité du premier semestre, nous sélectionnerons ensemble la piste la plus prometteuse que vous devrez développer jusqu'à aboutir à une oeuvre interactive complète. Cette fois nous programmerons en html/css/js. Pour cela vous aurez des cours d'introduction technique puis vous devrez rapidement devenir autonome dans votre apprentissage technique puisque nous nous concentrerons en cours sur les aspects artistiques de votre production.

Buts : approfondir les notions d'interactivité dans le cadre d'une oeuvre artistique. Acquérir les base du html/css/javascript.

Évaluation

Qualité des rendus et assiduité.

LE CODE COMME OUTIL DE CRÉATION

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Type d'activité : Technique

Méthodes : présentation des langages de programmation et exercices

Objectifs

Atelier d'initiation à la programmation informatique, où l'on envisagera le code informatique comme espace de création langagière. Ce lieu d'organisation

symbolique, conjugaison de médiums, encouragera l'émergence de sens.

Contenu

Il s'agit de développer une écriture spécifique avec les langages Java et ActionScript de laquelle nous dégagerons une dramaturgie de l'interactivité sur support spécifique.

Évaluation

Contrôle continu.

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

INTRODUCTION À L'HISTOIRE DES ARTS

Enseignante : Danièle Gutmann

Type d'activité : Culture générale

Méthodes : cours magistraux

Objectifs

Développement de la culture artistique. Apprentissage de la recherche documentaire et de la prise de parole.

Contenu

Ce cours étudie les pratiques artistiques de la préhistoire à l'époque contemporaine, en privilégiant l'art du XXème siècle. Sans se vouloir ni chronologique, ni exhaustif, il adopte des méthodes d'approches variées (historique, thématique, stylistique ou monographique) et cherche également à accompagner des projets pédagogiques issus d'autres cours, à préparer des voyages ou autre rencontre culturelle. Les relations avec les institutions artistiques de la Ville du Havre sont également privilégiées.

Évaluation

Contrôle continu et dossier.

ART, SCIENCES, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Type d'activité : Science politique, art et culture

Méthodes : cours magistraux, débats

Objectifs

Les étudiants vont apprendre à manier des concepts et la terminologie leur permettant de s'initier de façon autonome aux idées de science politique et à la philosophie attenante à la culture, à la globalisation et à l'esthétique.

Contenu

A partir de lectures de textes et de débats, d'exposés, de dessins les étudiants réfléchissent aux questions politiques et sociologiques des conditions contemporaines de la culture et de ses enjeux. Ce cours est aussi basé sur la terminologie et l'histoire des idées politiques.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

MONDAY MORNING

Enseignantes : Carol Porcheron et Rozenn Lanchec

Type d'activité : Langues vivantes et design graphique

Méthodes : cours magistral, travail oral et écrit.

Objectifs

Nous vous proposons un cadre de travail qui vise à transmettre les notions de base de design graphique, en français et en anglais.

Contenu

Vous aborderez la conception, la recherche formelle, la maquette.

Ce travail d'apprentissage sera nourri de travaux et textes en anglais, permettant l'évocation, et la sensibilisation de points techniques et théoriques importants.

Évaluation
Contrôle continu et notation du travail présenté à l'oral et à l'écrit.

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Type d'activité : Initiation à la recherche en centre de documentation
Méthodes : Bibliothèque réservée aux 1D sur 2h hebdomadaires

Objectifs

Comprendre l'environnement documentaire d'aujourd'hui, du centre de ressources documentaires à l'Internet. Identifier les mots-clés liés à une recherche documentaire. Savoir utiliser les ressources documentaires (plateformes numériques, catalogues, bases de données, centres de ressources documentaires, etc). Apprendre à hiérarchiser l'information.

Contenu

Élaboration d'une stratégie de recherche documentaire débutant par l'appropriation et la définition du sujet de recherche.
Étude des ressources documentaires disponibles et choix de celles-ci au regard du sujet traité.
Méthodes de constitution d'une bibliographie sélective.

Évaluation

Validé ou non, présence.

Activités facultatives :

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : projections de films et production de textes

Objectifs et contenu

Le ciné-club se déroule sous la forme d'une séance de projection d'un film suivi d'une discussion sur ce film et des thèmes qu'il développe. L'évaluation consistera en la production d'un texte critique sur un des films projetés durant l'année. La liste des séances est diffusée en cours d'année.

Évaluation

Qualité des restitutions.

MUMABOX

Enseignante : Lorence Drocourt
Type d'activité : Films expérimentaux visionnés au MuMa
Méthodes : conférences, projections

Objectifs et contenu

Dans le cadre d'une convention de partenariat, le MuMa, musée Malraux, offre la possibilité aux étudiants de l'ESADHaR d'assister aux projections de MuMaBox.
Cette participation bien que facultative fait partie intégrante du cursus scolaire et fait l'objet d'un rendu un rendu témoignage écrit (ce que j'ai vu, ce qui m'a plu) à remettre en fin de semestre. Une présentation de MuMaBox aura lieu début octobre en présence de Christophe Guérin, responsable de la programmation.

Évaluation

Validé ou non, présence et rendus.

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE

BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Méthodes : présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques de l'étudiant (journal du spectateur).

Objectifs

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant durant le semestre.
Inviter l'étudiant à « penser » son mode d'accrochage.

Contenu

Accrochage des travaux réalisés dans le semestre.
Présentation orale et visuelle de ces travaux.
Échanges avec les enseignants.

Évaluation

Qualité des réalisations, cohérence du discours, pertinence des références, engagement de la démarche personnelle.

