

ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

ANNÉE 2

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

PRÉSENTATION DES COURS

Les semestres 3 et 4 ont pour objectif l'approfondissement des connaissances théoriques, techniques et pratiques, ainsi que le début de l'élaboration d'une recherche personnelle. Cette période doit aussi être celle de la découverte de ce qui constitue la création contemporaine en arts visuels.

L'obtention de 108 à 120 crédits est requise pour le passage en semestre 5. En dessous de 120 crédits, les crédits manquants doivent obligatoirement être rattrapés au cours de la troisième année.

L'obtention des 120 crédits des quatre premiers semestres permet l'obtention du CEAP (Certificat d'Études d'Arts Plastiques). La non-obtention d'un minimum de 108 crédits exclut l'admission en semestre 5 jusqu'à l'obtention des crédits manquants.

Tout comme en première année, la présence en seconde année est obligatoire et des absences non justifiées peuvent donner lieu à la non-attribution des crédits. Une exclusion en fin de 2ème année est possible en cas de niveau insuffisant.

Coordinateur : Bachir Soussi-Chiadmi

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 3 : 8 crédits /

Semestre 4 : 8 crédits

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter

Code HG2HA01

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Code HG2HA02

Type d'activité : Langue vivante

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 40 heures/ semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : Travaux dirigés

CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG2HA03

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5

Travail de l'étudiant : 30 heures/ semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Danièle Gutmann

Code HG2HA03

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG2HA04

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 3 (12 séances dans l'année)

Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

PÔLE BILAN

Semestre 3 : 4 crédits /

Semestre 4 : 4 crédits

BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG2BI01

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : présentation des travaux réalisés

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES

Semestre 3 : 2 crédits /

Semestre 4 : 4 crédits

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE (S3 et S4)

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG2RP01

Type d'activité : Suivi individuel de travaux

Semestre : 3 et 4

Méthodes : échanges avec chaque étudiant lors de l'accrochage semestriel

SEMAINE WORKSHOPS 1 (S3)

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG2RP02

Type d'activité : Workshop

Semestre : 3 et 4

Méthodes : workshop de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2 (S3)

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG2RP03

Type d'activité : Workshop

Semestre : 3 et 4

Méthodes : workshop de quatre jours en début de semestre

WORKSHOP FLASH (S4)

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG2RP04

Type d'activité : Workshop

Semestre : 4

Méthodes : workshop de trois jours avant la JPO

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRES

Semestre 3 : 16 crédits /

Semestre 4 : 14 crédits

U.E. Image

Semestre 3 : 6 crédits /

Semestre 4 : 4 crédits

REPRODUCTIBILITÉ

Enseignant : Yann Owens

Code HG2IM01

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, expérimentation

ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN

Enseignant : Stéphane Trois Carrés
Code HG2IM03
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : conception du projet, réalisation

PROJETER DESSINER / DESSINER

Enseignante : Lorence Drocourt
Code HG2IM06 et HG2IM07
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : exercices et atelier

PHOTO ET ART CONTEMPORAIN

Enseignante : Colette Hyvrard
Code HG2IM08
Type d'activité : Cours pratique et connaissances théoriques
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : visites d'expos, lectures collectives, exercices

INITIATION TECHNIQUE À LA RELIURE

Enseignante : Hélène Pitassi
Code HG2IM05
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 3
Méthodes : atelier d'initiation technique

U.E. Graphisme et Multimédia

Semestre 3 : 10 crédits /
Semestre 4 : 10 crédits

RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec
Code HG2GM01
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

DESIGN GRAPHIQUE des signes & des pages

Enseignant : Gilles Acézat
Code HG2GM02
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre
Semestre : 3 et 4

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, ET LANGUE ÉTRANGÈRE

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : cours magistraux

Objectifs

Le cycle de ce cours se déroule sur deux années, il a pour objectif d'impliquer les jeunes professionnels dans la culture de leur discipline.

Contenu

Dans ce cours, l'approche de l'histoire du graphisme est chronologique. La première année débute avec l'étude du mouvement Arts & Crafts et prend fin avec la figure de Cassandre. L'essentiel se concentre sur les apports des Avant-gardes. L'objectif des conférences est de donner une vision des fondements du graphisme en France et en Europe.

Méthodes : alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier, de bilans collectifs et d'entretiens individuels

ARDUINO/GENUINO

Enseignant : Bruno Affagard
Code HG2GM04
Type d'activité : Technique et Mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3h, une semaine sur 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

GRAPHISME ET TYPOGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo da Rocha
Code HG2GM05
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : atelier

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi
Code HG2GM06
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux et exercices

STAGE DE PREMIER CYCLE :

STAGE

Enseignant : coordinateur de l'année
Code HG3ST01
Type d'activité : Stage
Travail de l'étudiant : 2 semaines minimum
Semestre : 3 ou 4
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention
Activité obligatoire validée en semestre 5

L'année commence par une conférence thématique sur le design graphique contemporain. L'histoire du design graphique est appréhendée à travers l'étude d'objets (affiches, livres, identités visuelles, ephemera...) en relation avec le contexte artistique plus général.

Évaluation

Rendus écrits sur des analyses d'objets graphiques et rendus de textes concernant le design graphique. Toute recherche doit être documentée avec une bibliographie et témoigner d'une mise en forme réfléchie. Questionnaires de connaissances sur le contenu du cours.

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Type d'activité : Langue vivante
Méthodes : Travaux dirigés

Objectifs

Perfectionner les acquis de l'année précédente. Donner confiance à l'étudiant de prendre la parole en public.

Contenu

Chaque semaine, des étudiants présentent un thème d'actualité artistique/design graphique émanant d'une source anglophone (descriptif d'exposition, article de presse, film, documentaire...) et par la suite animent un débat en anglais avec toute la classe. En plus de sa participation à l'oral, chaque étudiant devrait rédiger en anglais un carnet par semestre contenant ses réflexions issues des débats en cours et aussi ses recherches personnelles. Ce carnet, qui pourrait devenir un objet de design graphique, devrait aussi refléter les progrès de l'étudiant en anglais et la richesse de son parcours culturel.

Évaluation

Contrôle continu basé sur la qualité de la participation orale et des écrits demandés.

CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence ALCALDE
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : cours magistral

Objectifs

comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » au sein de la culture visuelle.

Contenu

A partir de différents champs du savoir (histoire, sociologie, philosophie, esthétique, ...) nous traiterons des enjeux que soulèvent ce qu'on a coutume d'appeler la « culture numérique » (images de synthèse, numérique/analogie, virtuel, internet et post internet, net art, jeux vidéo, réseaux sociaux, etc.). L'approche pluridisciplinaire permettra de comprendre la manière dont cette culture récente s'articule avec des cultures ou des usages plus anciens.

Évaluation

Assiduité, partiel (dossier/sur table).

Activités facultatives :

ANALYSE FILMQUE

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.

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Danièle Gutmann

Type d'activité : Culture générale

Méthodes : cours magistraux

Objectifs et Contenu

Approfondir une problématique ou une thématique annuelle permettant d'articuler l'art du passé à l'art contemporain, de comprendre la spécificité de chaque démarche artistique, de son contexte particulier, ainsi que les interprétations et débats théoriques qu'elle suscite.

Évaluation

Contrôle continu, constitution d'un dossier de recherches personnelles.

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Type d'activité : Expérience théorique et pratique de la vidéo

Méthodes : cours magistraux et cours pratiques

Objectifs

Ce cours a pour objet d'initier les étudiants aux fondamentaux du motion design et de la vidéo

Contenu

Deux exercices de vidéo sont proposés sur deux semestres aux étudiants de deuxième année. Un support de cours vidéo est mis en ligne. L'objet de ce cours est la maîtrise des logiciels After Effect et Adobe Première et une initiation aux concepts et pratiques de la vidéo

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

PROJETER DESSINER / DESSINER

Enseignante : Lorence Drocourt

Type d'activité : Pratique et mise en oeuvre.

Méthodes : atelier de pratique collective du dessin et suivi individuel des projets.

Objectifs

Proposer aux étudiants de faire l'expérience du dessin en utilisant films et vidéos comme déclencheur de création de récits.

Contenu

Séances de dessin d'après des projections de films classiques et expérimentaux, des vidéos d'artistes, des vidéos personnelles. Tri et mise en forme des dessins. Élaboration d'avant-projet d'édition, de série d'impressions ou d'animations interactives.

Évaluation

Contrôle continu. Assiduité aux séances de dessin et qualité des projets et des réalisations.

REPRODUCTIBILITÉ

Enseignant : Yann Owens

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

Méthodes : démonstrations expérimentations

Objectifs

Une réflexion peut s'opérer sur la nature des choix de l'étudiant en coordination avec les autres enseignants, afin de faire émerger un engagement. Le développement de la forme se fait au sein de l'atelier de sérigraphie, en laissant toutefois une porte ouverte vers des transversalités et encourager ainsi des pratiques croisées (photocopies / lithographie / gravure / sérigraphies) ou multimédias (installation / image fixe / image en mouvement).

Contenu

L'accent est mis sur le processus créatif. L'élève est incité à récolter un maximum de sources d'inspirations liées à ses expériences ou à ses ambitions.

1 - mise en place de projet d'édition (livres / fanzines/ affiches etc.)

2 - comprendre les enjeux de l'édition cette expérience sera menée par exemple autour de workshop avec des invités extérieurs : éditeurs, artistes, diffuseurs, ou graphistes invités)

3-+++ hybridations / logique et limites des techniques. Rencontres avec les autres ateliers d'impressions et les autres modes d'incarnations de l'image imprimée. Photocopie + sérigraphie etc.

Il s'agira de privilégier le projet personnel plutôt que la technique et faire sortir l'objet de l'atelier. Les choix qui s'opèrent de la part de l'étudiant au niveau des projets et de la technique lui permettront de s'affirmer en tant que graphiste.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Type d'activité : Technique et mise en oeuvre

Méthodes : cours magistraux et atelier

Contenu

Semestre 3 :

On se Git! atelier d'écriture collaboratif.

Nous découvrirons et utiliserons le système de versionnage git, système qui permet à des milliers de développeurs répartis sur toute la planète de travailler en collaboration.

Nous utiliserons ici git non pas pour programmer mais pour écrire. Les textes produits donneront lieu à des éditions imprimées mise en forme grâce aux techniques web (html/css) acquises l'année précédente.

Objectifs : découvrir et utiliser git, acquérir des compétences de design et de mise en page avec html/css

Semestre 4 : Cuisine Plastique.

Les logiciels libres (https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre) offrent une très grande diversité d'approche, de méthodologie et de rendus propices à nourrir abondamment un processus de création artistique. Vous devrez chercher et expérimenter le plus grand nombre possible de logiciels puis les combiner pour inventer vos propres langages plastiques, artistiques. Nous appellerons ces

combinaisons des « recettes ». En parallèle nous combinerons ces « recettes » dans une édition mixte (imprimée et écran) réalisée selon les mêmes techniques qu'au premier semestre, c'est à dire git et html/css, ce sera notre livre interactif et collaboratif de « Cuisine Plastique ».

Objectifs : apprendre à apprendre, découvrir de nouveaux outils numériques et les utiliser, approfondir git

Évaluation

Rendus via git.

INITIATION TECHNIQUE À LA RELIURE

Enseignante : Hélène Pitassi

Type d'activité : Technique et mise en oeuvre

Méthodes : atelier d'initiation technique

Objectifs

Être capable de produire une édition de qualité (maîtrise des techniques de découpe, coutures propres et soignées, réalisation de dos carrés-collés, etc.).

Contenu

Ce cours doit permettre aux étudiants de 2ème année d'acquérir des connaissances techniques basiques en reliure : découverte des différents types de reliures, apprentissage des techniques de découpe, prise en main des divers outils.

Évaluation

Évaluation sur pièces finies.

DESIGN GRAPHIQUE des signes & des pages

Enseignant : Gilles Acézat

Type d'activité : Technique et mise en oeuvre

Méthodes : Alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier, de bilans collectifs et d'entretiens individuels.

Objectifs

Expérimenter pour comprendre les enjeux formels et conceptuels du design graphique. Acquérir les notions fondamentales de la mise en page, de l'identité visuelle et des systèmes graphiques.

Contenu

Expérimentations et méthodologie sur les signes, la mise en page et le rapport texte/image. Seront abordés les notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille. Analyse et découvertes de projets graphiques emblématiques.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

ARDUINO/GENUINO

Enseignant : Bruno Affagard

Type d'activité : Technique et Mise en oeuvre

Méthodes : atelier

Objectifs

Un enseignement autour de la carte Arduino (qui devient Genuino) permettra d'obtenir un bagage qui permettra ensuite, dès la troisième année de concevoir des réalisations multimédia à plus grande échelle.

Contenu

Présentation des différentes versions de cartes "Aduino", ses caractéristiques techniques (entrées, sorties, tensions...) L'environnement du logiciel arduino, utilisation des bibliothèques, gestion des entrées et sorties de la carte, par programmation et gestion des périphériques utilisables par celle-ci et communication entre la carte et l'ordinateur. Notions d'électronique, d'utilisation des leds, des transistors et de certains circuits intégrés.

Évaluation
Contrôle continu.

RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Méthodes : atelier

Objectifs et Contenu

Au travers de sujets assez simples à considérer, permettre l'apprentissage des notions théoriques et techniques de base du design graphique. Au 1er semestre, l'accent est porté sur l'abord des rudiments des logiciels, afin d'acquérir une autonomie suffisante rapidement. Libre à l'étudiant de travailler à la main ou entièrement sur ordinateur ensuite. Je m'attache à faire en sorte que l'ordinateur, mais aussi la rigueur propre au design graphique, ne viennent pas restreindre la créativité de l'étudiant, ne la normalisent pas de trop. Aussi l'expérimentation et la liberté de mouvement sont valorisées par le biais d'une immersion rapide et directe dans le champ du design graphique. Dans une tension entre apprentissage et recherche, création ex nihilo et connaissances qui s'acquière, au fil des semestres.

Évaluation
Contrôle continu et bilans semestriels.

GRAPHISME 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 aux étudiants les fondamentaux de la typographie en l'abordant à trois niveaux : la composition, le bon usage et la connaissance de la diversité des signes, et le dessin des caractères ; avec à chaque fois une approche historique, analytique et technique.

Contenu

L'atelier s'articule autour de cours théoriques et techniques — histoire et évolution formelle de la typographie, classifications, anatomie des caractères, initiation à la calligraphie humanistique, tracés vectoriels, dessin typographiques, fonctionnalités opentype, unicode, etc.

Évaluation

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

PHOTOGRAPHIE ET ART CONTEMPORAIN

Enseignante : Colette Hyvrard
Type d'activité : cours pratique adossé à des connaissances théoriques.
Méthode : lecture collective des propositions des étudiants, visites d'expositions.

Objectif

Favoriser une culture de la photographie et de l'image à travers la description de ses utilisations depuis sa création. Connaître les lieux d'exposition de la photo à Paris et dans la région.

Contenu

Le cours sera à la fois théorique et pratique, à partir de sujets proposés aux étudiants basés sur des problématiques techniques et (ou) théoriques.

Évaluation

L'évaluation se fera sur un rendu pratique adossé à un texte théorique (qui pourra être de différente nature, interview d'artiste, compte rendu d'expo, étude de texte sur la photo...)

PÔLE BILAN

BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Méthodes : présentation des travaux réalisés

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.

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATION PERSONNELLES

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Type d'activité : Suivi individuel de travaux
Méthodes : échanges avec chaque étudiant lors de l'accrochage semestriel

Objectifs

Évaluer la part d'expérimentation, de recherche personnelle et de développement d'une proposition artistique cohérente chez l'étudiant.

Contenu

Lors de l'accrochage semestriel, échanges sur les expérimentations et recherches de l'étudiant ainsi que sur les projets à venir.

Évaluation

Singularité des réalisations. Audace des expérimentations.

STAGE DE PREMIER CYCLE :

STAGE

Enseignant : coordinateur de l'année
Type d'activité : Stage
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle artistique par le biais d'une convention

Objectifs

Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création.

Contenu

Stage d'au moins deux semaines dans une structure artistique, culturelle, ou du domaine de la communication. Le stage se fera dans le cadre d'une convention entre l'école d'art et la structure après l'accord du professeur coordinateur de l'année. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au secrétariat pédagogique de son campus.

Évaluation

Contenu du rapport de stage.

