

# 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.

Le choix du département se fait en fin de première année. Tout au long de l'année, l'étudiant peut demander son passage à l'autre groupe aux coordinateurs de seconde année.

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.

Coordinatrice : Rozenn Lanchec

#### **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 : 1  
Travail de l'étudiant : 20 heures/ semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : Travaux dirigés

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 : 40 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : cours magistraux

#### **CINÉ-CLUB**

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG2HA04  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

#### **MUMA BOX**

Enseignant : François Maîtrepierre  
Code HG2HA05  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

#### **INTELLIGENCE COLLECTIVE**

Enseignante : Apolline Brechotteau  
Code HG2HA06  
Type d'activité : Création d'un groupe d'intelligence collective  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : débats et exercices théâtraux

#### **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**

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**

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG2RP02  
Type d'activité : Workshop  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : workshop de quatre jours en début de chaque semestre

#### **SEMAINE WORKSHOPS 2**

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG2RP03  
Type d'activité : Workshop  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : workshop de quatre jours en début de chaque semestre

#### **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

#### **ATELIER IMPRESSION DE L'ORIGINAL AU MULTIPLE**

Enseignant : Yann Owens  
Code HG2IM01  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2,5  
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, expérimentation

## ATELIER PHOTOGRAPHIE

Enseignant : Patrick Galais  
Code HG2IM02  
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 et échanges collectifs

## ATELIER VIDÉO

### INITIATION IMAGE/MOUVEMENT

Enseignant : Stéphane Trois Carrés  
Code HG2IM03  
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 : conception du projet, réalisation

## ATELIER DE COMMUNICATION

### ÉVÈNEMENTIELLE

Enseignant : Jean-Paul Albinet  
Code HG2IM04  
Type d'activité : Méthodologie et Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : travaux dirigés

## 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 1

Enseignante : Rozenn Lanchec  
Code HG2GM01  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 3  
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  
Méthodes : alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier, de bilans collectifs et d'entretiens individuels

## DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

### PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, ET LANGUE ÉTRANGÈRE

#### 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.

## IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Code HG2GM03  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 4  
Méthodes : cours magistraux et exercices

## 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

## CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Caramelo da Rocha  
Code HG2GM05  
Type d'activité : Méthodologie de la recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2, une semaine sur deux  
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

## b.a.-ba & ABC

### notions de base typo.-graphiques

Enseignante : Rozenn Lanchec  
Code HG2GM07  
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 : atelier

## 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

## HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

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

#### Objectifs

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

#### Contenu

L'approche de l'histoire du graphisme est chronologique. La première année se concentre essentiellement sur les apports des avant-gardes et donne une vision de fondements graphiques en France et en Europe jusqu'à la deuxième guerre mondiale. La deuxième année est dévolue au graphisme après 1945 : de l'expansion du graphisme moderniste aux déferlements du post-modernisme. Des études monographiques permettront de cerner la spécificité de graphisme de certains pays (Japon, Pays-Bas...). L'actualité du graphisme contemporain sera régulièrement commenté. Les cours historiques seront enrichis de travaux d'écriture (analyse d'oeuvre, constitution de dossier).

#### Évaluation

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

## 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, un (ou deux) étudiant présente un thème d'actualité artistique émanant d'une source anglophone (descriptif d'exposition, article de presse, film, documentaire...) et par la suite anime un débat en anglais avec toute la classe. En plus de sa participation à l'oral, chaque étudiant doit écrire un carnet par semestre contenant ses réflexions issues des débats en cours et aussi ses

recherches personnelles. Ce carnet doit 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.

### CINÉ-CLUB

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.

### INTELLIGENCE COLLECTIVE

Enseignante : Apolline Brechotteau

Type d'activité : Création d'un groupe d'intelligence collective

Méthodes : débats et exercices théâtraux

#### Objectifs

Apprendre à organiser et animer le partage des connaissances au sein d'un groupe ou d'une communauté.

#### Contenu

Ce cours a pour objectif de sensibiliser les étudiants à la thématique de l'individu, du "soi" au sein d'un groupe. A travers des exercices autour du rapprochement des individus et de notions telles que l'égalité et la diversité, les étudiants expérimenteront un espace de liberté et de créativité propre à l'intelligence collective. Au profit de la mise en place d'un groupe démocratique et collaboratif, les étudiants tenteront d'évoluer d'un esprit compétitif vers un esprit collectif.

#### Évaluation

Présence et engagement nécessaires. Contrôle continu.

### MUMABOX

Enseignant: François Maitrepierre

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.

#### Evaluation

Une note alliant assiduité et qualité du rendu validera ce cours.

Assiduité : présence et participation obligatoire aux séances sur tout le semestre.

Qualité du Rendu : évaluation définitive en fin de semestre par le rendu d'une édition.

### PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

#### ATELIER VIDÉO

##### INITIATION IMAGE/MOUVEMENT

Habillage transmédia, interface animée, typographie en mouvement, effets spéciaux, publication online, montage.

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : Conception du projet, réalisation

#### Objectifs

Ce cours est conçu sur le cursus des cinq années où le projet de l'étudiant se définit progressivement. A partir de la 2e année l'étudiant en design graphique doit acquérir les notions techniques nécessaires au compositing permettant de mettre en place un projet de graphisme animé. Cette période est propice pour aborder la question du temps de l'information visuelle après avoir compris les notions fondamentales de son espace. Ce cours est constitué d'exercices de réalisation d'interfaces mobiles et de génériques, récits animés et typographiés.

Au fil de l'acquisition technique et des problématiques posées par les projets en cours l'étudiant cerne son champ de compétences et ses objectifs pratiques et théoriques. Une attention est portée au long du cursus sur les usages de la typographie animée en connexion avec les cours de typographie assurés par les enseignants de l'imprimé.

#### Contenu

L'image animée a subi ces dernières décennies une transformation radicale avec l'apparition des technologies digitales, les modes de traitement et de diffusion se sont multipliés ; ainsi l'étudiant bénéficie de nombreuses possibilités d'utilisation des images animées.

Des pratiques intuitives (tourné-monté, pixilation) aux pratiques complexes (compositing, image de synthèse), l'étudiant acquiert une connaissance générale permettant de mettre en place des pratiques adaptées à son projet.

La pratique du son est intégrée au cursus.

L'étudiant devra aussi réfléchir et apprendre à rédiger son projet. Sous la forme de dossier, écrit et illustré permettant de formaliser l'organisation de son travail et de le transmettre clairement.

Ce cours est accompagné d'une initiation à l'histoire de l'image/mouvement, cinéma expérimental, vidéo art, clip vidéo et vidéo interactive et vjing.

#### Évaluation

Contrôle continu.

#### ATELIER PHOTOGRAPHIE

Enseignant : Patrick Galais

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

#### Objectifs

Comprendre les enjeux de la photographie dans l'art contemporain. Donner aux étudiants le goût de l'expérimentation de la technique.

#### Contenu

Les cours théoriques privilégient le rapport aux images comme support d'une initiation à l'histoire de la photo et à la connaissance de démarches artistiques majeures. Les directions des recherches prises par les travaux des étudiants déterminent également le contenu de ces cours conçus, non pas comme des cours magistraux, mais plutôt comme des moments d'échanges.

#### Évaluation

Contrôle continu.

#### ATELIER IMPRESSION

##### DE L'ORIGINAL AU MULTIPLE : EXPÉRIMENTATION

Enseignant : Yann Owens

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

#### Objectifs

Initiation progressive aux transpositions et à la spécificité des médiums.

Passage de l'analogique au numérique et du numérique vers l'analogique.

#### Contenu

Trois axes détermineront l'année :

1. initiation aux techniques de gaufrages
2. la collection ( faire intervenir minimum 2 techniques analogiques dans des propositions autour de l'édition)
3. décomposer, recomposer une image en séquences :
  - a - couleur
  - b - trame
  - c - matière
  - d - recouvrement

#### Évaluation

Une attention particulière sera portée à la transposition et à la capacité de synthèse et d'appropriation des supports de chaque étudiant. Des présentations publiques des travaux en cours auront lieu régulièrement au sein de l'atelier.

#### LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : atelier

#### Objectifs

Mise en place d'une pratique de publication régulière sur le sujet du design interactif.

#### Contenu

##### Semestre 3

On se Git! atelier d'écriture collaboratif.

Nous découvrirons et utiliserons le système de versionning git, système qui permet à des milliers de développeurs repartis 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 acquises le semestre précédent.

##### Semestre 4

En collaboration avec Yann Owens.

Images alternatives : faire de la sérigraphie avec nodebox (outil de programmation alternatif orienté image)

Contexte/Prétexte ?

#### Évaluation

Implication au développement de cet atelier, sur la qualité des réalisations.

#### INITIATION TECHNIQUE À LA RELIURE

Enseignante : Héléne Pitassi

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

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 facultatif doit permettre aux étudiants de 2ème années inscrits en « Design graphique » 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.

## ATELIER DE COMMUNICATION ÉVÉNEMENTIELLE

Enseignant : Jean-Paul Albinet  
Type d'activité : Méthodologie et Recherche  
Méthodes : travaux dirigés

### Objectifs

Participer à la formation d'artistes ou de graphistes designers polyvalents, aptes à répondre à la diversité des nouveaux enjeux et moyens de communication contemporains mis en œuvre dans les différents secteurs d'activités des entreprises ou des collectivités territoriales.

### Contenu

Cet atelier abordera les aspects théoriques et spécifiques de la communication événementielle par : une approche de la post-production appliquée au projet multimédia ; une mise en situation professionnelle des étudiants autour de partenariats thématiques liés à des entreprises, avec possibilité de conventions de stages; une analyse des aspects pratiques liés à la création, à l'organisation et à la gestion des budgets financiers d'événements ; la réalisation d'un plan média (dossier, contacts, communication graphique...).

### Évaluation

Qualité des rendus des travaux.

## DESIGN GRAPHIQUE des signes & des pages

Enseignant : Gilles Acézat  
Type d'activité : Technique et Mise en œuvre  
Méthodes : alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier, de bilans collectifs et d'entretiens individuels

### Objectifs

Sensibiliser le regard des étudiants au design graphique.  
Expérimenter pour comprendre les enjeux formels et conceptuels du graphisme.  
Acquérir les fondamentaux de la mise en page.

### Contenu

- Expérimentations et méthodologie autour du signe, de la page et du rapport texte/image.  
- Notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille.  
- Analyse et découvertes de projets graphiques emblématiques.

### Évaluation

Contrôle continu, qualité des réalisations.

### Références bibliographiques

- Petit manuel de composition typographique, Muriel Paris  
- Typographie guide pratique, Damien Gautier, Pyramyd  
- Comprendre la typographie, Ellen Lupton, Pyramyd  
- Le livre en lettres, Stéphane Darricau, Pyramyd  
- Typo du 20e siècle, Lewis Blackwell, Flammarion  
- Histoire de l'écriture typographique, Yves Perrouseaux  
- Pour une sémiologie de la lettre, Pierre Duplan, Atelier Perrouseaux

## ARDUINO/GENUINO

Enseignant : Bruno Affagard  
Type d'activité : Technique et Mise en œuvre  
Méthodes : atelier

### Objectifs

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

### Contenu

Présentation des différentes versions de cartes

"Arduino", ses caractéristiques techniques (entrées, sorties, tensions...)  
L'environnement du logiciel arduino, utilisation des librairies, 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, sur l'utilisation des leds, des transistors et de certains circuits intégrés.

### Évaluation

Contrôle continu.

## RECHERCHES GRAPHIQUES 1

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 vienne pas restreindre la créativité de l'étudiant, ne la normalise pas de trop. Aussi l'expérimentation, la liberté de mouvement sont valorisés 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'acquièrent, au fil des semestres.

### Évaluation

Contrôle continu et bilans semestriels.

## IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Méthodes : cours magistraux et exercices

### Objectifs

Apprentissage des différentes techniques de l'animation.

### Contenu

Le cours sera consacré à l'analyse et à la réalisation de séquences animées selon des méthodes traditionnelles (calques, stop motion) ou numériques (avec les logiciels Flash, Tvpaint et Processing). Nous aurons recours à la photographie, au dessin, à la vidéo mais aussi à la programmation informatique ou à tout médium qui nous paraîtra intéressant à expérimenter. L'œuvre de graphistes et d'artistes tels que Oskar Fischinger, Norman Mc Laren, Pablo Ferro, Maurice Binder, ou Saul Bass sera étudiée, tout comme le dessin animé à vocation populaire (Fleischer, Disney, Hanna Barbera, Miazaki) ou le cinéma expérimental depuis Georges Méliès.

### Évaluation

Contrôle continu.

## b.a.-ba & ABC notions de base typo.-graphiques

Enseignante : Rozenn Lanchec  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Méthodes : atelier

### Objectifs

Permettre l'acquisition des usages et notions de base du design graphique et de la typographie.

Analyse de travaux visibles sur internet ou sur papier. Le point de vue sollicité n'est pas celui, habituel, du regardeur, du lecteur ou du spectateur, mais celui du concepteur. Une distance est ainsi amenée, de même qu'une mise en mouvement, imaginaire, avant d'être effective.

### Contenu

Apprentissage des notions de base au travers d'exemples issus de l'histoire du graphisme, enrichi d'un apport lié à la consultation et l'analyse de

travaux français et étrangers - afin de considérer les aspects théoriques, conceptuels et formels liés au domaine.

La participation orale, tout comme l'amorce d'un discours critique contribuent à l'évaluation du travail.

### Évaluation

Contrôle continu.

## CARACTERES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Caramelo Da Rocha  
Type d'activité : Méthodologie, techniques et mise en œuvre  
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 de caractères, tracés vectoriels, fonctionnalités opentype, Unicode, etc.). Ces enseignements seront accompagnés de sujets pratiques permettant leurs mises en applications.

### Evaluation

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

## **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 professeur coordinateur de son année.

#### Évaluation

Contenu du rapport de stage.