

ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

ANNÉE 3

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

PRÉSENTATION DES COURS

La troisième année achève le premier cycle et la phase « programme » des études. Elle est l'année du DNAP (Diplôme National d'Arts Plastiques) et l'année durant laquelle l'étudiant doit affirmer une recherche personnelle qui pourra faire l'objet d'un développement en second cycle. C'est encore une année d'approfondissement des techniques et des connaissances, mais c'est aussi une année durant laquelle chaque étudiant commence à composer son parcours personnel par un choix d'ateliers ou de cours optionnels.

À partir de la troisième année, les entretiens personnels avec des enseignants sont obligatoires.

Le passage du DNAP nécessite l'obtention de 165 crédits (15 crédits seront donnés automatiquement lors de la réussite au DNAP).

La décision du redoublement de la troisième année est prise par le directeur sur proposition de l'équipe pédagogique.

La décision de l'admission en semestre 7 est prise par le directeur sur proposition de l'équipe pédagogique après passage des étudiants ayant obtenu leur DNAP à une « commission de passage » (composée du directeur et des professeurs coordinateurs du département Design graphique), devant lesquels ils devront soumettre leur projet pour le second cycle.

Coordinateur : Gilles Acézat

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

Semestre 5 : 10 crédits /

Semestre 6 : 4 crédits

U.E. Ateliers de méthodologie et de techniques

Semestre 5 : 3 crédits /

Semestre 6 : 2 crédits

Choisir deux cours ou ateliers parmi les propositions suivantes :

IMPRESSION SUIVI DE PROJETS

Enseignant : Yann Owens

Code HG3MT01

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 1

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, expérimentation

ATELIER PHOTOGRAPHIE

ATELIER DE RECHERCHES AUTOUR DES TENDANCES RÉCENTES DE LA PHOTOGRAPHIE CONTEMPORAINE

Enseignante : Colette Hyvrard

Code HG3MT02

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

ATELIER VIDÉO

ATELIER DE RECHERCHES IMAGE/MOUVEMENT

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG3MT03

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : conception du projet, réalisation

ATELIER DE COMMUNICATION

ÉVÈNEMENTIELLE

Enseignant : Jean-Paul Albinet

Code HG3MT04

Type d'activité : Méthodologie et Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : travaux dirigés

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG3MT05

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : cours magistraux et exercices

ACTIVITÉ FACULTATIVE :

MASTERPHARE

Enseignant : François Maîtreperre

Code HG3MT06

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5

Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre

Semestre : 5

Méthodes : atelier

SCRIPTER DÉCALÉ \O/

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code : HG3MT07

Type d'activité : Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : groupe de recherche

ETUDES HYBRIDES

Enseignant : Heiko Hansen

Code : HG3MT08

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3, sur RDV

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : recherche, conception de projets, atelier de pratique

ATELIER RELIURE

Enseignante : Hélène Pitassi

Code HG3MT09

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : atelier d'initiation technique, sur RDV

LES ENTREPRENEURIALES

Enseignants : différents intervenants

Code HG3MT10

Type d'activité : Création d'entreprise

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 7

Méthodes : Cours magistraux et travaux dirigés

U.E. Graphisme et multimédia

Semestre 5 : 7 crédits /
Semestre 6 : 2 crédits

CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Caramelo da Rocha
Code HG3GM01
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 2, une semaine sur deux
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : atelier

RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec
Code HG3GM02
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : atelier

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIONS

Enseignants : Bachir Soussi Chiadmi & Bruno Affagard
Code HG3GM03
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre
Semestre : 5 (obligatoire) et 6 (facultatif)
Méthodes : conception et réalisation de projet individuel

CORPUS

Enseignants : Gilles Acézat, Vanina Pinter, Bachir Soussi Chiadmi
Code HG3GM04
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Méthodes : Atelier
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : alternance de cours théoriques, de pratique d'atelier, de bilans collectifs et d'entretiens individuels

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 5 : 9 crédits /
Semestre 6 : 7 crédits

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Code HG3HA01
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 1
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter
Code HG3HA02
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux

MÉTHODOLOGIE DU MÉMOIRE / BIBLIOGRAPHIE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Code HG3HA03
Type d'activité : Culture générale et méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 1
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux, entretiens individuels accompagnant la rédaction

Choisir un cours ou atelier parmi les propositions suivantes :

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG3HA04
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux

PARLEZ-NOUS D'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG3HA05
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : travaux dirigés, stages

CINÉ-CLUB

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG3HA06
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

INTELLIGENCE COLLECTIVE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Code HG3HA07
Type d'activité : Création d'un groupe d'intelligence collective
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant : 40 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : débats et exercices théâtraux

MUMA BOX

Enseignant : François Maîtreperrière
Code HG3HA08
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

PÔLE STAGE

Semestre 5 : 2 crédits / Semestre 6 : 0 crédit

STAGE

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

PÔLE BILAN

Semestre 5 : 4 crédits / Semestre 6 : 0 crédit

BILAN DE MILIEU DE SEMESTRE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG3BI01
Type d'activité : Bilan de milieu et de fin de semestre
Semestre : 5
Méthodes : présentation des travaux réalisés

BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG3BI02
Type d'activité : Bilan de milieu et de fin de semestre
Semestre : 5
Méthodes : présentation des travaux réalisés

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES

Semestre 5 : 6 crédits / Semestre 6 : 6 crédits

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur
Code HG3RP01
Type d'activité : Suivi individuel de travaux
Semestre : 5 et 6
Méthodes : échanges avec chaque étudiant lors de l'accrochage semestriel

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG3RP02
Type d'activité : Workshop
Semestre : 5 et 6
Méthodes : workshop de quatre jours en début de chaque semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG3RP03
Type d'activité : workshop
Semestre : 5 et 6
Méthodes : workshop de quatre jours en début de chaque semestre

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.

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.

PARLEZ-NOUS D'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Type d'activité : Culture générale
Méthodes : travaux dirigés, stages

Objectifs

Cet atelier cherche à développer la pratique et la réflexion sur la médiation de l'art contemporain.

Contenu

Différentes approches sont proposées : la prise en charge de l'accrochage d'une exposition et de sa présentation auprès de publics divers, des stages dans des institutions artistiques ou éducatives, des rencontres avec des professionnels de la médiation, des développements théoriques sur le fonctionnement du monde de l'art contemporain.

Évaluation

Évaluation sur les interventions à l'oral, les comptes rendus de stages.

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR
Code HG3RP04
Type d'activité : entretiens oraux
Travail de l'étudiant : 5 entretiens minimum par semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : 5 entretiens individuels avec 5 professeurs choisis validés par une signature à la fin de ce livret

ÉPREUVE DU DIPLÔME

Semestre 5 : 0 crédit /
Semestre 6 : 15 crédits
15 crédits attribués après passage du diplôme si celui-ci est obtenu.
Code HG3DI01

METHODOLOGIE DU MEMOIRE - BIBLIOGRAPHIE

Enseignante : Apolline Brechotteau
Type d'activité : Méthodologie
Méthodes : travaux pratiques et dirigés, travail sur le mémoire.
Objectifs
Ce cours propose de préparer les étudiants à la méthodologie du mémoire de fin d'année en utilisant les outils à disposition (outils de veille documentaire et de gestion bibliographique) et en travaillant sur la rigueur de l'argumentation (orthographe, compréhension, clarté de la présentation).
Evaluation
Contrôle continu par entretiens et corrections personnelles au fil de l'élaboration du projet de l'étudiant. Présence et participation en cours obligatoire sur tout le semestre.

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 STAGE

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 2 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.

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

ATELIER VIDÉO

ATELIER DE RECHERCHES 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

Les étudiants d'une école d'art vont devoir s'adapter à de nombreuses pratiques d'images animées. L'omniprésence de l'image dans de nombreux médias implique une multiplicité d'écritures et de protocoles techniques...

En effet on ne réalise pas de la même façon pour un téléphone portable que pour un spectacle interactif. Par conséquent deux axes pédagogiques sont à élaborer : l'acquisition de l'autonomie technique et une culture philosophique de base sur l'utilisation des limages dans un environnement numérique. De la peinture au cinéma expérimental, de la fiction à l'interactivité, il est difficile d'établir des catégories précises.

Les catégories fluctuent d'autant que les pratiques sont exigeantes en termes de compétences techniques et le répertoire s'étend constamment. Pour cela il est nécessaire de pouvoir donner une connaissance technique accompagnée d'une culture étendue et actualisée des images. L'ensemble de cette discipline peut être nommée Images / Mouvement.

Contenu

Les années 3, 4, 5 sont organisées autour du projet de l'étudiant et de thématiques contemporaines du graphisme animé. 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.

L'atelier Image Mouvement est organisé en deux phases :

Une phase théorique qui fait appel aux pratiques préparatoires, écritures, dessin, documentation. On y aborde des disciplines spéculatives science fiction, épistémologie, nouvelles écritures de l'image. La seconde partie du cours est pratique dans laquelle l'étudiant fera des recherches autour des outils logiciels, s'essayant sur différentes écritures, pixilation, stop motion, compositing, image de synthèse. Destiné à préparer l'étudiant aux métiers de l'audio-visuelle en acquérant des protocoles d'utilisation et des connaissances générales lui permettant d'être autonome avec les outils numériques. Des collaborations transversales seront effectuées avec différents enseignants d'art et de design graphique.

Ce programme pédagogique est accompagné d'un certain nombre d'événements.

Évaluation

Contrôle continu.

ATELIER PHOTOGRAPHIE

ATELIER DE RECHERCHES AUTOUR DES TENDANCES RÉCENTES DE LA PHOTOGRAPHIE CONTEMPORAINE

Enseignantes : Colette Hyvrard

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

Objectifs

Utiliser la photographie pour développer un projet personnel. Comprendre l'évolution d'une « pensée de la photographie ». Avoir connaissance de l'actualité de la photographie et ses enjeux.

Capacité à élaborer un travail plastique où la photographie tient une place centrale.

Capacité à élaborer un discours sur ce travail.

Contenu

Les étudiants travaillent d'après des axes privilégiant la notion de projet (la maquette), la relation de l'image à l'espace (la photo, l'espace, le spectateur ; la participation du regardeur), la relation de la photo au texte (relation de l'image à sa légende) et le sujet (valeur du sujet).

Les cours théoriques sont d'avantage basés sur des études de textes en relation avec la photographie que ceux-ci soient le fait de théoriciens (Walter Benjamin, Rosalind Krauss, Roland Barthes, André Rouillé...) ou d'artistes (Robert Frank, Robert Smithson, Moholy-Nagy...).

Évaluation

Chaque étudiant devra réaliser un travail photographique personnel accompagné d'un texte présentant ses enjeux.

Une restitution en groupe sera organisée à la fin de l'année.

Sera évaluée notamment la capacité de l'étudiant à exprimer une singularité, à ancrer sa proposition dans le champ temporel. Une bonne maîtrise des outils photographiques est attendue. La maîtrise du discours et la capacité d'analyse de son propre travail seront également évaluées.

IMPRESSION SUIVI DE PROJETS

Enseignant : Yann Owens

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : échanges individuels et collectifs

Objectifs

Outil technique, grâce à son équipement, l'atelier impression permet aux étudiants d'expérimenter et de finaliser leurs projets.

Chaque étudiant devra être capable de formuler sa demande et de la mettre en perspective par rapport à sa pratique plastique.

Contenu

Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.

Évaluation

Évalués sur la qualité des travaux.

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.

ETUDES HYBRIDES

Enseignant : Heiko Hansen

Type d'activité : Théorie et pratique

Méthodes : suivi des projets libres proposés par les étudiants.

Objectifs

L'enseignement des études hybrides avec des institutions scientifiques et artistiques afin de développer une pratique artistique critique contemporaine.

Contenu

Association des techniques et formats artistiques divers comme l'installation, la performance, les digital média, la peinture, la sculpture, le réseau, ...

Évaluation

Contrôle continu.

RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Méthodes : atelier

Objectifs et Contenu

Dans un souci d'ouverture, montrer et discuter de ce qui se fait en matière de graphisme en France comme à l'étranger mais aussi revisiter les formes archaïques et vernaculaires. Et à mesure que l'étudiant enregistre des connaissances, qu'il formule ses idées et qu'il les formalise, veiller à ce qu'il préserve ou acquière l'apparente impolitesse de montrer du doigt et se surprenne à dire "oh !", loin des figures imposées. Que l'opportunité survienne pour l'étudiant de développer une « main libre » qui pourra bientôt intégrer et dépasser les contraintes techniques fortes.

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.

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIONS

Enseignants : Bachir Soussi Chiadmi & Bruno

Affagard

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : conception et réalisation de projet individuel

Objectifs et contenu

Dans le cadre de sujets concrets mais très ouverts qu'il s'agira pour l'étudiant de s'approprier, nous travaillerons à concevoir et à réaliser des productions graphiques en tant que systèmes plus ou moins complexes

s'épanouissant dans le temps, l'espace, ou encore le son, entre autre...

Les médiums utilisés seront multiples et conjugués, ainsi que les outils informatiques ou pas, qui seront obligatoirement libres (https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_publique_g%C3%A9n%C3%A9rale_GNU).

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.

CORPUS

Enseignants : Gilles Acézat le jeudi matin (4h), Vanina Pinter le lundi matin (2h), Bachir Soussi Chiadmi le vendredi après-midi (4h)

Assistants techniques : Hélène Pitassi, Bruno Gavard
Type d'activité : Atelier de pratique de l'édition et de l'écriture.

Méthodes : travaux dirigés, entretiens individuels

Objectifs

Il est proposé aux étudiants de 3e année design graphique de réaliser un objet éditorial papier et écran, intitulé Corpus, qui regroupe un ensemble de références et de ressources leur permettant de mettre en perspective leur projet personnel pour le DNAP design graphique et interactivité. Ce mini mémoire à destination des membres du jury comporte deux objectifs principaux :

- il dispense d'une entrée en matière au projet de diplôme et recense les investigations théoriques et culturelles du projet.
- il implique un travail de design graphique éditorial exigeant.

Contenu

L'étudiant doit mettre en œuvre ce corpus qui s'articule en trois parties :

- une note d'intention dans laquelle chaque étudiant devra présenter la problématique qu'il soulève dans son projet de diplôme, et qui déterminera son positionnement d'auteur dans le champ du design graphique contemporain.
- une série de références artistiques et graphiques qui auront été sélectionnées d'une manière précise. Ces références devront être valorisées visuellement mais aussi légendées et analysées.
- un index dans lequel bibliographie / sitographie / filmographie témoigneront de l'ensemble des ressources théoriques qui auront nourri la réflexion de l'étudiant dans son projet.

La formulation graphique de ce corpus est bien-sûr essentielle puisqu'elle révèle les acquis des bases du design graphique : les capacités de l'étudiant à transmettre du contenu et à proposer du sens par la forme. En effet, le croisement entre le fond et la forme est à opérer avec cohérence et originalité, à la fois dans la mise en page, dans la composition de l'objet éditorial et dans la justesse de la fabrication. L'ensemble des partis pris formelles (format, grille(s) et mise en page, typographies, iconographie, articulation des pages, papier(s), façonnage...) doivent soutenir le fond dans une alchimie singulière.

Evaluation

Contrôle continu par entretiens et corrections personnelles au fil de l'élaboration du projet de l'étudiant et par le suivi technique lors de sa réalisation. Ce corpus devra être édité en 4 exemplaires papier minimum et sera transmis aux membres du jury en amont de l'épreuve orale du DNAP. Il devra également trouver son écho dans une publication numérique. Présence et participation aux cours obligatoires.

MASTERPHARE

Enseignant : François Maîtreperrière
Code HA3MT11

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

Objectifs et Contenu

Dans le cadre d'une convention de partenariat, Le Phare, centre chorégraphique national du Havre Haute Normandie, offre la possibilité à 5 étudiants (tes) toutes options (années 3,4,5) de l'ESADHaR de participer aux MASTERPHARES, ateliers permettant d'expérimenter l'univers d'un artiste sous forme ludique et sans pré-requis.

Cette participation, bien qu'optionnelle, fait partie intégrante du cursus scolaire et fait l'objet d'un rendu écrit à remettre en fin de semestre (présentation CCN, rencontres vécues, ressentis, influence dans vos pratiques...)

Ces ateliers, au nombre de 5 par semestre se déroulent les mercredis de 18h30 à 20h30, d'octobre à décembre 2015. La programmation précise est en cours, le référent ESADHaR est François Maîtreperrière.

Une présentation de ce Workshop aura lieu le 25 septembre à 18h00 en présence de Louis Logodin, secrétaire général du Phare.

Inscriptions sur lettre de motivation remise le 28 septembre au matin dans le casier de François Maîtreperrière.

Attention! Tous étudiants (tes) inscrits (tes) ont obligation de présence.

Évaluation

Contrôle continu de l'implication.

SCRIPTER DÉCALÉ \O/

Enseignants : Bachir Soussi Chiadmi & Heïko Hansen
Type d'activité : Recherche

Méthodes : Groupe de recherche

Objectifs

Amener le groupe à produire des pièces d'art/design/danse sous forme d'installations, de performances, d'objets graphiques, d'objets interactifs, de jeux, d'expériences, ... (liste non exhaustive).

En avril mai, une restitution sous la forme d'exposition/spectacle d'une journée viendra finaliser l'atelier « Scriper décalé \O/ » sur la scène du Phare.

Contenu

L'Atelier de recherche « Scriper décalé \O/ » mené par Bachir Soussi Chiadmi de l'HESADHaR en collaboration avec Louise Vanneste et Maeva Cunci pour le Phare (CCN du Havre) propose de questionner le corps dans l'espace-temps du jeu vidéo, aussi bien le corps matériel du joueur que le corps virtuel de l'avatar, aussi bien l'espace-temps matériel que l'espace-temps virtuel. Il s'articulera autour des questions du jeu, de l'écriture, de la programmation, du design, de la performance, de la signalétique, du spectacle, de l'installation, de l'exposition...

Cette recherche sera à la fois théorique et pratique.

Évaluation

Contrôle continu.

INITIATION A LA RELIURE

Enseignante : Hélène PITASSI

Type d'activité : Atelier de pratique de la Reliure, sur RDV.

Méthodes : Cours facultatif pour préparer le mémoire de 3ème année.

Objectifs

Cet atelier se propose d'offrir un apprentissage des différentes possibilités de façonnages et de reliures : reliure française, reliure suisse, reliure japonaise, reliure cousu et dos carré collé. L'atelier participe à l'élaboration du façonnage des Corpus de 3ème année et des mémoires des 5ème année.

Évaluation

Contrôle continu par entretiens et corrections personnelles au fil de l'élaboration du projet

de l'étudiant et par le suivi technique lors de sa réalisation. Rendu et évaluation définitive du travail en fin de semestre par le rendu d'un exemplaire des éditions réalisées. Présence et participation en cours régulière obligatoire sur tout le semestre.

LES ENTREPRENEURIALES

PROGRAMME DES ENTREPRENEURIALES

Les Entrepreneuriales est un programme d'entraînement terrain à la création d'entreprise (de nov à fin mars) ouvert aux étudiants de toutes filières de formation d'écoles ou d'Universités à partir de Bac + 2 en cours. Porté par le Réseau Entreprendre Normandie Seine Eure et ses partenaires, il associe l'expertise de professionnels et l'accompagnement de parrains (chefs d'entreprise) et coachs (conseillers en création d'entreprise) pour chaque équipe. L'équipe est composée de 2 à 5 étudiant(es) de profils de formation complémentaire.

Pour constituer votre équipe et vous inscrire, Rendez-vous sur

www.les-entrepreneuriales.fr

Contact : Coordination régionale – Magali DEBRAY

lehavre@les-entrepreneuriales.fr

– Tél : 06 15 73 62 58

COMMUNIQUÉ

Composez votre équipe

Dépôt d'annonces sur le site :

>> Je veux rejoindre une équipe : je me présente ou

>> Je veux constituer une équipe : voici mon projet

Soirée Speed Dating

Inscrivez votre équipe en ligne

Vous ne pourrez inscrire votre équipe que le lendemain de votre soirée speed dating.

>> Dossier d'inscription à remplir en ligne

PÔLE BILAN

BILAN

Enseignant : 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

EXPÉRIMENTATIONS 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.