

ANNÉE 3

DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

La troisième année achève le premier cycle et la phase « programme » des études. Elle est l'année du DNA (Diplôme National d'Arts) 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 individuels avec des enseignants sont obligatoires, au nombre de 5 par semestre.

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

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

La décision de l'admission en semestre 7 est prise par la Direction sur proposition de l'équipe pédagogique après passage des étudiants ayant obtenu leur DNA devant une « commission de passage en 4e année » (composée de la Direction, des professeurs coordinateurs des années 3 et 4, de la secrétaire pédagogique, et d'autres professeurs sollicités par la Direction, si besoin).

Coordinateur : Gilles Acézat

• PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRE

Semestre 5 : 12 crédits

Semestre 6 : 4 crédits

U.E. Ateliers de méthodologie et de techniques

Semestre 5 : 5 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 : 2 h 30

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : travaux dirigés, suivi individuel, expérimentation

IMAGE/TEXTE : de la mixité

Enseignante : Colette Hyvrard

Code HG3MT02

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 : travaux dirigés et échanges collectifs

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : Jean-Noël Lafargue et Stéphane Trois Carrés

Code HG3MT05

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : cours magistraux et exercices

HYBRID MÉDIAS

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code : HG3MT06

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 HG3MT07

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30

Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre

Semestre : **5 et 6 [obligatoire en semestre 5 facultatif en semestre 6]**

Méthodes : atelier d'initiation technique sur RDV

ACTIVITÉS FACULTATIVES

LES ENTREP'

Enseignants : différents intervenants

Code HG3MT08

Type d'activité : Création d'entreprise

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 5

Méthodes : Cours magistraux et travaux dirigés

INITIATION V.R

Enseignant : Stéphane Trois carrés

Code HG3MT09

Type d'activité : Initiation technique

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : Atelier et travaux dirigés

U.E. Graphisme et multimédia

Semestre 5 h 7 crédits /

Semestre 6 h 2 crédits

DESIGN GRAPHIQUE

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG3GM04

Type d'activité : Atelier, cours théoriques, entretiens

Nombre d'heures hebdomadaires : 3 h 30

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

RECHERCHES GRAPHIQUES 3

Enseignante : Rozenn Lanchec

Code HG3GM02

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : atelier

SUIVI DE PROJETS ÉDITION

Enseignant : Alain Rodriguez

Code HG3GM05

Type d'activité : Design graphique et édition

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : atelier

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

DESIGN TYPOGRAPHIQUE

Enseignante : Sonia Da Rocha
Code HG3GM01
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 (12 places)
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : atelier

WHILE(TRUE) {LEARN};

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi
Code HG3GM03
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 (10 places)
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : conception et réalisation de projets individuels

INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha
Code HG3GM04
Type d'activité : Technique
Nombre d'heures hebdomadaires : 1h
Travail de l'étudiant : 10 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : Atelier découverte

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS, LANGUE ÉTRANGÈRE

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron
Code HG3HA01
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
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

CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG3HA06
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30
Travail de l'étudiant : 30 heures/ semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux

Choisir un cours ou atelier parmi les propositions suivantes :

PARLEZ-NOUS D'ART

Enseignante : Danièle Gutmann
Code HG3HA04
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 heures
Travail de l'étudiant : 50 heures/ semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux

ART, SCIENCES, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Trois carrés
Code HG3HA08
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30
Travail de l'étudiant : 30 heures/ semestre
Semestre : 5
Méthodes : cours magistraux

ACTIVITÉ FACULTATIVE :

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde
Code HG3HA05
Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre
Semestre : 5 et 6
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

• PÔLE STAGE

Semestre 5 : 0 crédit / semestre 6 h 2 crédits

STAGE

Enseignant : coordinateur de l'année
Code HG3ST01
Travail de l'étudiant : 2 semaines minimum
Semestre : 6 au plus tard, si pas déjà réalisé au semestre 3, 4 ou 5
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

• PÔLE BILAN

BILAN DE MILIEU DE SEMESTRE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur d'année
Code HG3BI01
Semestre 5
Méthode : présentation des travaux réalisés

BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur d'année
Code HG3BI02
Semestre 5
Méthode : présentation des travaux réalisés

• PÔLE RECHERCHES PERSONNELLES PLASTIQUES

Semestre 5 h 6 crédits / semestre 6 h 4 crédits

SÉMINAIRE

Enseignants : Gilles Acézat et Danièle Gutmann
Code HG3RP06
Semestre : 5 et 6
Méthode : échange lors de l'accrochage individuel, passage obligatoire dans les conditions d'un bilan, nécessité d'assister aux accrochages des autres étudiants de la promotion.

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE (S5 et S6)

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur d'année
Code HG3RP01
Semestre : 5 et 6
Méthode : échange lors de l'accrochage individuel

SEMAINE WORKSHOP 1 (S5)

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

SEMAINE WORKSHOP 2 (S5)

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

WORKSHOP FLASH (S6)

Enseignant : selon le workshop choisi
Code HG3RP05
Type d'activité : workshop de trois jours avant la JPO
Semestre : 6

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR
Code HG3RP04
Semestre : 5 et 6
Méthode : 5 entretiens individuels à réaliser avec 5 professeurs choisis par l'étudiant, validés par signatures.

ÉPREUVE DU DIPLÔME

Semestre 5 : 0 crédit / semestre 6 : 15 crédits
Crédits attribués après le passage du DNA
Code HG3DI01

• **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 la suite de l'année 2, les conférences concernent la période de 1930 à aujourd'hui. Elles sont thématiques autour de mouvements comme le Surréalisme ou Fluxus. Elles mettent en avant la force graphique de certains courants (le modernisme suisse, le postmodernisme américain). Certains focus seront développés autour de la production de l'école polonaise de l'affiche, de Grapus. Des conférences tout au long de l'année questionneront le design graphique contemporain.

Évaluation
 Analyses d'objets graphiques.
 Participation à un travail en groupe #HDDG, conception éditoriale (texte et images) informant sur l'histoire de design graphique à partir d'écrits d'étudiants (premier semestre).
 Suivi sur la constitution de la note d'intention de DNA (second semestre).
 Exposé oral et individuel sur un thème choisi en relation avec le sujet de diplôme : prise de parole devant un public, articulation de la documentation et de la réflexion.

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.

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
 À partir de différents champs du savoir (histoire, sociologie, philosophie, esthétique,...) nous traiterons des enjeux que soulève 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).

ART, SCIENCES POLITIQUES

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
 À 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.

Atelier facultatif :

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 projeté durant l'année. La liste des séances est diffusée en cours d'année.

Évaluation
 Qualité des restitutions.

• **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**

IMAGE / TEXTE : de la Mixité

Enseignante : Colette Hyvrard
 Type d'activité : Enseignement pratique et théorique
 Méthodes : tables rondes et discussions collectives

Objectifs
 Utiliser la photographie pour développer un projet personnel.
 Comprendre les enjeux de la photographie et la place de l'image en relation avec le texte. Confronter son travail aux pratiques existantes.

Contenu
 Cours axé sur les relations entre image et texte à travers les arts plastiques et l'édition. La mixité des pratiques (photo, sérigraphie, collage, vidéo...) sera encouragée.

Évaluation
 Chaque étudiant devra réaliser un travail photographique personnel accompagné d'un texte de présentation de son travail. Sera évaluée notamment la capacité de l'étudiant à exprimer une singularité, et son ouverture notamment au travers de sa participation aux discussions et visites d'expositions.

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.

HYBRID MÉDIAS

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans
 Type d'activité : Théorie et pratique
 Méthodes : accompagnement de projets.

Objectifs
 Media specificity is no longer a defining vector for art. However, the practice in giving form to materials remains essential. Hybrid Media is a practical atelier for experimenting with making connections between digital media and analogue media practices. It aims to develop projects that use hybrid media and explore original hybrid forms. The Hybrid Media workshop invites collaborations with scientists and researchers from other fields to develop unique forms of critical contemporary art practices. La spécificité des médias n'est plus un vecteur déterminant dans l'art. Cependant, la pratique de mise en forme de la matière reste essentielle. L'atelier Hybrides medias est un rendez-vous pratique qui privilégie la fabrication entre les médias numériques et analogiques. L'objectif est de développer des projets qui utilisent des

médias hybrides et explorent des formes hybrides singulières. L'atelier des medias hybrides invite des scientifiques et chercheurs venant d'autres domaines pour développer une pratique artistique critique et contemporaine.

Contenu

Experiments with a range of media techniques and artistic forms such as installation, performance, digital media, 3d printing, painting, sculpture, network, electronics, etc.

Association des techniques et formats artistiques divers comme l'installation, la performance, les digital média, l'impression 3D, la peinture, la sculpture, le réseau, l'électronique, etc.

Évaluation

Active participation and production.
Participation active et contrôle continu.

RECHERCHES GRAPHIQUES 3

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'apparence impolite 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 rendus semestriels.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : Jean-Noël Lafargue et Stéphane

Trois Carrés

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

Enseignant : Gilles Acézat

Type d'activité : Méthodologie de la recherche et mise en œuvre

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

Objectifs

Les étudiants seront amenés à renforcer leurs connaissances et leur compréhension du maniement de ce langage qu'est le design graphique. Au semestre 5, la confrontation à la commande extérieure viendra concrétiser la maîtrise des fondamentaux. S'en suivra l'élaboration du projet de diplôme qui devra questionner les enjeux

du design graphique d'une manière personnelle et exigeante. L'objectif est aussi de conduire chaque étudiant vers davantage d'autonomie.

Contenu

Il s'agira de mettre en place une méthodologie de travail donnant lieu à l'élaboration du projet. Le projet devra se mettre en place dès le semestre 5 avec la réalisation d'une note d'intention de 15 pages maximum qui fixera la problématique et les bases théoriques du projet. Le travail graphique qui en découlera, se déploiera autour d'une écriture graphique personnelle, nourri par des expérimentations diversifiées et des réponses pertinentes.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus

SUIVI DE PROJET ÉDITION

Enseignant : Alain Rodriguez

Type d'activité : Design graphique et édition

Méthodes : atelier

Objectifs

À partir d'exercices abordant les différents champs du livre et de l'édition, les étudiants seront amenés à développer un regard critique sur l'objet imprimé. Les réflexions menées sur différentes formes éditoriales leur permettront d'acquérir les compétences nécessaires en mise en page et leur garantiront une approche et une lecture sensible du support livre.

Contenu

Nous aborderons l'espace du livre et de l'imprimé par l'étude de la typographie, la composition, la couleur et la matérialité des objets. Nous observerons également les rapports existant entre texte et image afin de questionner les problématiques éditoriales qui en résultent. Un suivi technique sur les logiciels de mise en page accompagnera les différents exercices.

Évaluation

Exercices tout au long de l'année.

ATELIER FACULTATIF :

DESIGN TYPOGRAPHIQUE

Enseignante : Sonia Da Rocha

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

Méthodes : Atelier

Objectifs

Cet atelier aura pour objectif de transmettre aux étudiant-e-s les fondamentaux du dessin de caractères par la création d'une famille typographique pour la communication et la scénographie de l'exposition de Claude Mediavilla à la Galerie 65 à l'occasion d'Une saison graphique 2020.

Contenu

Création d'un caractère typographique s'appuyant sur des dessins originaux de Claude Mediavilla.

Évaluation

Les étudiant-e-s seront évalué-e-s sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Type d'activité : Technique

Méthodes : Atelier

Objectifs

Appréhender les techniques de base de la calligraphie.

Contenu

Chaque séance donnera lieu à la présentation d'un sujet, les études pratiques seront agrémentées de

conseils de lecture et d'éléments de culture générale sur la calligraphie à travers les époques.

Évaluation

Assiduité, rendu semestriel.

WHILE(TRUE) {LEARN} ;

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : conception et réalisation de projet individuel ou collectif

Contenu des Semestres 5 et 6 (inscription pour les deux semestres obligatoire).

On associe souvent le code à un ou quelques langages de programmation : processing, javascript, ou python par exemple. Mais la programmation, comme les langues vivantes, possède des principes fondamentaux qui se retrouvent dans tous les langages et qui font que passer d'un langage à un autre n'est pas si compliqué, et même de plus en plus simple au fur et à mesure que l'on progresse. Connaître plusieurs langages de programmations est également une nécessité car ils ne fonctionnent jamais seuls.

Nous ferons un tour d'horizon du vaste monde des langages de programmation, et nous apprendrons ensemble les bases et les spécificités d'un certains nombre (python, nodejs, php, bash, imagemagick, Tex...) en créant des micros projets interactifs pour chacun.

Le deuxième semestre sera l'occasion de développer vos projets interactifs en vue du diplôme.

Objectifs

Découvrir plusieurs langages de programmation, leurs contextes d'utilisation et savoir les utiliser.

Évaluation

Contrôle continu et rendu.

ATELIER RELIURE

Enseignante : Hélène 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...).

Contenu

Ce cours facultatif doit permettre aux étudiants de 3e année de finaliser eux-mêmes leurs notes d'intention et autres dossiers de candidatures (portfolio, etc).

Évaluation

Évaluation sur pièces finies et présence aux RDV fixés.

RÉALITÉ VIRTUELLE

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Type d'activité : Acquisition des principes de la réalité virtuelle

Méthodes : cours pratique

Objectifs

Création d'un studio de réalité virtuelle.

Contenu

Ce cours a lieu le mercredi de 16 h 30 à 19 heures. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants maximum. Initiation aux fonctionnalités de la réalité virtuelle Découverte des outils, des logiciels et des protocoles Conception.

Évaluation

Présence / participation / maîtrise et pertinence du projet par rapport aux technologies / conception.

• 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 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.

SÉMINAIRE

Enseignants : Gilles Acézat, Danièle Gutmann

Type d'activité : Méthodologie de la recherche et culture générale, préparation au DNA

Méthode : Présentation de travaux, séminaire

Objectif

Il s'agit d'amener les étudiants de 3e année design graphique et interactivité à prendre conscience de leur personnalité artistique, graphique, culturelle, en vue de la présentation au DNA. La présentation du travail (critique et formelle) lors de ces temps forts, fera l'objet de réflexions et de regards croisés.

Contenu

L'accrochage, la réflexion collective (des étudiants et des professeurs) permettent à l'étudiant de formaliser, de formuler progressivement son projet, de prendre conscience de sa démarche, d'acquérir des références culturelles spécifiques, d'exercer un regard critique, de développer une parole précise et personnelle.

Le séminaire est aussi le lieu du suivi méthodologique de la note d'intention.

Évaluation

Assiduité et qualité de la participation.