

## ANNÉE 4

## DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

## Parcours : « Art Médias Environnement » (AME)

Coordinateurs : Helen Evans et Heiko Hansen

Ce parcours se compose d'enseignements bilingues français-anglais, il s'agit d'un projet profondément international.

Aujourd'hui, tout un champ de l'art est alimenté par des pratiques numériques ou transversales, générées aussi bien par des artistes que des designers : art numérique, art hybride, art environnemental, art génétique, bio-art, etc.

Il se base sur une double notion : à la fois critique de notre environnement média & technologique et développant une réflexion sur l'écologie. Ce parcours s'ancre dans la matérialité des projets, qui –s'ils utilisent le numérique- donnent vie à des réalisations/sculptures/ installations qui peuvent agir dans l'espace public ou privé. Le développement du FabLab de l'ESADHaR est au cœur du projet pédagogique.

Ce parcours se nourrit aussi des échanges avec les enseignants-chercheurs de l'Université du Havre et avec les différents laboratoires scientifiques des Universités.

## OBJECTIF DE LA PHASE PROJET :

L'objectif du second cycle est d'accompagner l'étudiant dans sa phase de recherche afin qu'il développe un travail de création original et personnel et qu'il sache l'inscrire dans le monde du design graphique contemporain. Pour ce faire, l'étudiant doit optimiser les compétences techniques et théoriques acquises durant le premier cycle et acquérir les compétences complémentaires nécessaires à sa démarche. L'Unité d'Enseignement « Graphisme, multimédia et recherche » invite les étudiants de second cycle à participer à l'activité des différents groupes de recherche de l'ESADHaR. Cette recherche « sur l'art » et « par l'art » revêt des formes diverses (recherche documentaire, entretiens, production personnelle...) et permet une mise à distance de l'étudiant vis-à-vis de sa démarche personnelle autant qu'elle l'accompagne et l'enrichit. La quatrième année est l'année où l'étudiant commence à préparer la période qui suivra sa sortie de l'école et son intégration professionnelle. Un stage d'un mois est à effectuer pour une première « mise en situation » professionnelle. Durant la quatrième année les entretiens individuels avec les professeurs revêtent une importance capitale. L'étudiant peut choisir, en début du semestre 7, un co-tuteur de recherche appelé à suivre son travail jusqu'à la fin de sa scolarité.

L'obtention de 240 crédits est requise pour le passage en semestre 9. En dessous de 228 crédits, les crédits manquants doivent obligatoirement être rattrapés au cours de la cinquième année. L'obtention des 240 crédits donne droit au CESAP (Certificat d'Études Supérieures en Arts Plastiques).

### • PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION

Semestre 7 : 20 crédits  
Semestre 8 : 20 crédits

### U.E. Graphisme, multimédia et recherche

Semestre 7 : 10 crédits  
Semestre 8 : 10 crédits

### IMAGE AS SPACE (obligatoire)

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans  
Code HG4GM04  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : recherche, conception de projets, atelier de pratique

Choisir un module spécifique parmi les propositions suivantes :

### COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi  
Code HG4GM03  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : atelier de recherche

### ÉLECTRONUM/FABLAB

Enseignant : Bruno Affagard  
Code HG4GM05  
Type d'activité : Atelier  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : accompagnement de projets

### IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue  
Code HG4GM09

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 4  
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : Conception du projet, réalisation

### DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Code HG4GM12  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : atelier et cours magistral

Choisir un module d'ouverture parmi les propositions suivantes :

### LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Code HG4GM06  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : atelier

### NUMÉRO 65

Enseignant : Gilles Acézat et Sonia Da Rocha  
Code HG4GM02  
Type d'activité : Méthodologie de la recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 90 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : pratique d'atelier, projet éditorial collectif

### EDGAR

Enseignant : Yann Owens  
Code HG4GM08  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : suivi individuel

## ATELIER WALLSTREET

Enseignante : Lorence Drocourt  
Code HG4GM10  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : conception de projets, atelier de pratique

## AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

Enseignant : Alain Rodriguez  
Code HG4GM11  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : suivi individuel

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

## Les Entrep'

Enseignants : différents intervenants  
Code HG4GM13  
Type d'activité : Création d'entreprise  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 7  
Méthodes : Cours magistraux et travaux dirigés

## INITIATION V.R

Enseignant : Stéphane Trois carrés  
Code HG4MT14  
Type d'activité : Initiation technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : Atelier et travaux dirigés

## INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha  
Code HG4MT15  
Type d'activité : Technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1  
Travail de l'étudiant : 10 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : Atelier découverte

## U.E. Stage

Semestre 7 : 0 crédit  
Semestre 8 : 2 crédit

## STAGE

Enseignant : coordinateur 4e année  
Code HG4ST01  
Type d'activité : Stage  
Travail de l'étudiant : 1 mois minimum sur les deux semestres  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

## U.E. Évaluation

Semestre 7 : 10 crédits  
Semestre 8 : 8 crédits

## BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES (S7 et S8)

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Code HG4BI01  
Type d'activité : Bilan de fin de semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : présentation des travaux réalisés

## SEMAINE WORKSHOPS 1 (S7)

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG4BI02  
Type d'activité : workshop  
Semestre 7 obligatoire  
Méthodes : workshops de quatre jours en début de semestre

## SEMAINES WORKSHOPS 2 (S7)

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG4BI03  
Type d'activité : workshop  
Semestre 7 : obligatoire  
Méthodes : workshops de quatre jours en début de semestre

## WORKSHOP FLASH (S8)

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG4BI04  
Type d'activité : workshop  
Semestre 8 : obligatoire  
Méthodes : workshops de trois jours avant la JPO

## 5 ENTRETIENS INDIVIDUELS (S7 et S8)

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR  
Code HG4BI04  
Type d'activité : entretiens oraux  
Travail de l'étudiant : 5 entretiens minimum par semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : 5 entretiens individuels avec 5 professeurs choisis validés par une signature.

## • PÔLE INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS

Semestre 7 : 9 crédits  
Semestre 8 : 9 crédits

## SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA07  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

## ÉCRITURE/RECHERCHE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA07  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,5  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

## ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA04  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

## LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyvrard  
Code HG4HA06  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

## • PÔLE LANGUE ÉTRANGÈRE

Semestre 7 : 1 crédit  
Semestre 8 : 1 crédit

## ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron  
Code HG4LE01  
Type d'activité : Langue vivante  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

**• PÔLE PROJET PLASTIQUE, PROSPECTIVE, METHODOLOGIE, PRODUCTION**

**U.E. Graphisme, multimédia et recherche**

Enseignement obligatoire :

**IMAGE AS SPACE (OBLIGATOIRE)**

De l'image à l'espace  
Enseignants : Helen Evans & Heiko Hansen  
Type d'activité : Recherche, conception de projet, prototype et collaboration.

**Objectifs**  
Les étudiants développent des projets qui associent l'image et l'environnement. Les images ont le pouvoir de décrire et définir une proposition d'espace. Au croisement de l'art, du design et de l'architecture radicale et expérimentale, les représentations sous forme d'images (le collage, l'illustration, les images de synthèse) ont été utilisées de tout temps pour des propositions qui ont repoussé au maximum les limites du possible. En résonance avec ces démarches, ce module demande aux étudiants de créer une réponse visuelle à un environnement particulier et par la suite de matérialiser leur idée en matière d'installation in situ.

**Contenu :**  
Les étudiants développent des propositions en réponse à un espace particulier et à son contexte. Tous les médias sont permis.

**Evaluation**  
Une présentation collective sera organisée à la fin de chaque projet et il sera exigé que chaque étudiant documente son projet sous forme de vidéo, image et texte. Les critères d'évaluation sont la participation active, l'originalité des idées, l'usage d'un média adapté, ainsi que la capacité de prendre la parole et d'analyser le travail.

Choisir un enseignement spécifique au choix :

**IMAGES EN MOUVEMENT**

Enseignants : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Méthodes : méthodologie de la recherche

**Objectifs**  
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 images 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.

**Contenu**  
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.  
Dans la seconde partie, l'étudiant fera des recherches autour des outils logiciels, s'essayant sur différentes écritures, pixilation, stop motion, compositing, image de synthèse.  
Des collaborations transversales seront effectuées avec différents enseignants d'art et de design graphique.

**Évaluation**  
Contrôle continu.

**COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE**

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Méthodes : Atelier de recherche

Contenu des Semestres 7 et 8  
Conception et réalisation de projets de création utilisant exclusivement des outils libres. Dans le contexte numérique actuel de quasi monopole des outils informatiques propriétaires (Microsoft, Adobe, Apple, Google...) notamment dans le champs de la création, nous travaillerons à évaluer par l'expérimentation pratique les possibilités des logiciels libres en termes de rendu, de praticabilité, de forme de vie, de sevrage... Attention, l'objectif n'est pas d'établir une comparaison systématique, ou une échelle de valeurs, mais plutôt de découvrir sur quels chemins imprévus ces "autres outils" peuvent nous conduire. C'est l'Odysée numérique. Nous travaillerons également sur la forme à donner à ces expérimentations dans un objectif de documentation, de partage et de mise en place d'une communauté.

**Évaluation**  
Contrôle continu

**ÉLECTRONUM/FABLAB**

Enseignant : Bruno Affagard  
Type d'activité : Atelier  
Méthodes : Accompagnement de projets

**Objectifs**  
Accompagnement dans la conception et la réalisation de projets de création numérique.  
**Contenu**  
L'atelier életronum & le Fablab sont des ateliers de conception et réalisation dédiés aux technologies numériques ou associées au numérique. Le Fablab est partagé avec la Faculté de Sciences de l'Université du Havre.

**Évaluation**  
Contrôle continu.

**DESIGN NUMÉRIQUE**

Enseignant : Jean-Noël Lafargue  
Type d'activité : Séminaire et atelier  
Méthodes : cours magistraux, débats, production

**Objectifs**  
Il est vital de ne pas être un usager naïf des technologies dites « numériques » mais de se positionner en acteur critique de leur usage et de leur développement futur. Dans ce séminaire atelier nous nous interrogerons sur les enjeux des nouvelles technologies et nous produirons des objets virtuels ou tangibles.  
**Contenu**  
Les premières semaines seront dédiées à des cours magistraux et à des échanges sur plusieurs thématiques : objets intelligents, réseau Internet, réseaux sociaux, création numérique, jeu vidéo, intelligence artificielle, représentation de données, capteurs... Ces sujets seront abordés sous le prisme des sciences humaines (sociologie/anthropologie, histoire, politique) mais seront aussi l'occasion d'explications techniques.  
Chaque étudiant sera incité à produire des objets relevant du design numérique.

**Évaluation**  
Sur projets.

Choisir 1 enseignement d'ouverture au choix :

**LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE**

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

**Objectifs et contenu**  
Les modalités de diffusion de la littérature sont en train d'être bouleversées d'une façon que beaucoup comparent à la révolution provoquée il y a un peu plus de cinq siècles par Johannes Gutenberg, et l'on entend même certains prophètes affirmer que le livre est en passe de disparaître. En apparence, il n'en prend pas encore le chemin, puisque le volume de titres publiés chaque année persiste à croître : plus de soixante-dix mille titres ont été publiés en 2011, pour un tirage total de plus de quatre cent cinquante millions d'exemplaires. Ces chiffres vertigineux ne cessent d'augmenter régulièrement, mais le secteur de l'édition n'en est pas moins convaincu de se trouver à un tournant critique de son histoire industrielle autant qu'esthétique : nouveaux canaux de diffusion, supports électroniques de lecture, impression à la demande, livre « augmenté », œuvres contributives... Avec la « home page » internet, née il y a vingt ans, puis avec le blog et les wikis, chacun peut créer son propre média, devenir son propre éditeur, pour un coût dérisoire. C'est grâce à leur production sur Internet que nombre de futurs auteurs sont découverts, et le phénomène est presque généralisé dans le domaine de la bande dessinée, où les auteurs entament à présent leur carrière professionnelle chez des éditeurs traditionnels après s'être fait la main et s'être constitués un lectorat grâce à leurs publications en ligne. Certains supports traditionnels tels que le fanzine ou la revue universitaire semblent amenés à n'exister que sous forme virtuelle à l'avenir. Nous tenterons d'aborder toutes ces questions, en allant de ce qui semble sans doute le plus mesquin, comme les questions de droits d'auteur et les inconnues professionnelles provoquées par l'émergence de l'amateur, jusques aux promesses esthétiques amenées par le livre multimédia, les œuvres « trans-média » ou les nouveaux formats tels que le « post », le commentaire, l'application ou encore le tweet. Ces questions seront essentiellement abordées par la pratique.

**Évaluation**  
Qualité des rendus de travaux

**NUMÉRO 65**

Enseignant : Gilles Acézat  
Type d'activité : Méthodologie de la recherche  
Méthodes : Pratique d'atelier, projet éditorial collectif

**Objectif**  
Cet atelier invite les étudiants à se confronter aux enjeux d'une publication, en explorant divers aspects de l'objet édité. S'exercer à l'investigation, à l'écriture. Se familiariser avec le travail collectif tout en étant force de propositions et autonome.

**Contenu**  
Création d'une parution, de numéro 65, revue du design graphique de l'ESADHaR spécifique au campus du Havre. Investigations, réflexions, recherches, collaborations, formulations éditoriales.

**Évaluation**  
Contrôle continu.

**ATELIER WALLSTREET**

Enseignante : Lorence Drocourt  
Type d'activité : Réalisation de projets graphiques dans l'espace public.  
Méthodes : réunion hebdomadaire, suivi individuel des projets et atelier collectifs de créations des vitrines.

**Objectifs et contenu**  
Confronter l'étudiant à l'expérience de créations graphiques individuelles dans l'espace public. Accompagnement des projets de leur émergence à leur réalisation. Atelier de fabrications des images et scénographies collectives.  
Montages de vitrines évolutives à Hors' service.

**Évaluation**  
Pertinence de la proposition et qualité de la réalisation.

## AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

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. Pour les étudiants en 5e année nous nous focaliserons sur le développement des éléments composant leur diplôme (mémoires, éditions) afin de leur assurer un corpus cohérent et une production pertinente plastiquement et conceptuellement.

### 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. Contrôle continu.

## EDGAR

Enseignant : Yann Owens  
Type d'activité : Technique et mise en œuvre  
Méthodes : échanges individuels et collectifs

EDGAR est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR dans le cadre de l'événement Une Saison Graphique.

### Objectifs

À travers cet atelier, il sera question d'interroger la production plastique mais aussi de la mettre en perspective avec les aspects concrets liés à la reproductibilité, à l'exposition, l'édition et la diffusion. Il sera proposé, à travers la lecture de textes, la rencontre avec certains des acteurs de l'édition (ARL, DRAC...) et des workshops avec des graphistes (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux du design graphique contemporain et de son exposition.

### Contenu

Suivi du projet personnel de chaque étudiant.

### Évaluation

Évalués sur la qualité des travaux.

Activités facultatives :

## LES ENTREP'

Les Entrep' 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(e)s de profils de formation complémentaire.

Pour constituer votre équipe et vous inscrire, Rendez-vous sur [www.les-entrepreneuriales.fr](http://www.les-entrepreneuriales.fr)

Contact : Coordination régionale – Magali DEBRAY  
[lehavre@les-entrepreneuriales.fr](mailto: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

## 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 16h30 à 19h. 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 technologie / conception.

## 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.

### **U.E. Évaluation**

## STAGE

Enseignant : coordinateur 4e 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 60 heures 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. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

### Évaluation

Contenu du rapport de stage.

## BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

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 INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS

Cours obligatoires :

## SÉMINAIRE DE RECHERCHE EN CULTURE NUMÉRIQUE

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

### Objectifs

Comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » à travers la présentation d'objets et leur mise en perspective lors de discussion pendant le séminaire.

### Contenu

Le cours débutera par quelques séances théoriques puis les étudiant-e-s seront amené à proposer des exposés sur les sujets de leurs préoccupations liés à la culture numérique (objets, pratiques, usages, textes, etc.). Les exposés seront suivis de discussion ou chacun pourra apporter son propre contenu.

### Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

## ÉCRITURE DU MÉMOIRE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Type d'activité : Recherche  
Méthodes : atelier de recherche

### Objectifs

Aider à la mise en œuvre des outils nécessaire à l'écriture du mémoire de 5e année.

### Contenu

Dans un premier temps, le cours sera composé d'exercices d'écriture destinés à expérimenter des formes en vue du mémoire et plus généralement de l'écriture sur l'art. Dans un second temps, les étudiant-e-s seront accompagnés dans la définition de leurs problématiques de recherche. Un volet méthodologique de la recherche sera aussi proposé.

### Évaluation

Assiduité, participation et interventions.  
Activités facultatives :

## LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyvrard  
Type d'activité : Pratique et théorique à partir d'une activité du laboratoire liée à la question des images.  
Méthode : favoriser les expériences pratiques à partir de projets professionnels (recherche d'images, accrochages d'expositions, assistanat...).  
Faire régulièrement des tables rondes de partage des savoirs et des expériences.

### Objectifs

Approfondir la réflexion sur l'image dans une optique professionnelle.

### Contenu

Le labo incite les étudiants à s'engager dans des recherches au-delà de leurs projets plastiques menés à l'école, et à partir d'objectifs pratiques et théoriques collectifs, propres au labo. L'année sera consacrée à la préparation et

l'exploitation des activités du laboratoire.

#### Évaluation

Participation, capacité à faire le lien entre leur pratique et les activités du labo, inscription dans la vie professionnelle.

## ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Type d'activité : Culture générale

Type d'activité : culture générale, analyse filmique

Méthodes : projection/débat

#### Objectifs

Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

#### Contenu

Chaque séance donnera lieu à la présentation d'un film autour d'une thématique à définir. Suite à la projection, les étudiant-e-s seront accompagnés dans leur analyse du film. Un volet méthodologique de l'analyse filmique sera aussi proposé

#### Évaluation

Assiduité, rendu semestriel sous forme de texte de synthèse ou de production d'affiches.

## • PÔLE LANGUE ÉTRANGÈRE

### ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Type d'activité : Langue vivante

Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

#### Objectifs

Perfectionner les acquis de l'année précédente.  
Développer l'autonomie de l'étudiant à communiquer, travailler et réagir dans un contexte professionnel anglophone.

#### Contenu

Rendez-vous chaque semaine avec la totalité des étudiants des années 4 et 5 pour définir des projets personnels en anglais (à élaborer par la suite en entretiens individuels). Ces projets impliquent une remise à jour des écrits des années précédentes en vue de préparer d'éventuels stages, séjours d'études, périodes de travail, expositions, etc., à l'étranger, sans oublier la possibilité d'une plus grande diffusion de travail des étudiants par l'Internet. Les réunions en groupe hebdomadaire sont aussi l'occasion pour les étudiants de partager leurs expériences en anglais, raconter leurs voyages et s'entraider pour des projets et des recherches en design graphique.

#### Évaluation

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