

## ANNÉE 4

## DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

## Parcours : « Design numérique »

Coordinateur : Jean-Noël Lafargue

Ce parcours recouvre les thématiques suivantes : programmation informatique, interactivité, interface homme-machine, dispositifs interactifs (bornes de musées, etc.), logiciel libre, électronique, web des objets (objets connectés), publication numérique, data design, etc.

Il s'appuie sur le groupe de recherche de l'ESADHaR « IDeA » (Interactivité Design et Art), sur le partenariat avec le LITIS et sur le FabLab « La Faironnerie », commun à l'ESADHaR et l'Université du Havre.

## 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 développer les compétences complémentaires nécessaires à sa démarche. L'Unité d'Enseignement « Graphisme, multimédia et recherche » invite les étudiants de second cycle à participer aux 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 peut commencer 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

Enseignement obligatoire :

#### 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 spécifique 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

#### ÉLECTRONUM/FABLAB

Enseignant : Bruno Affagard

Code HG4GM05

Type d'activité : Atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : accompagnement de projets

#### COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG4GM03

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : atelier de recherche

Choisir un module d'ouverture parmi les propositions suivantes :

#### NUMÉRO 65

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG4GM02

Type d'activité : Méthodologie de la recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 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 : 1h30

Travail de l'étudiant : 70 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 : 70 heures/semestre

Semestre : 7 et 8

Méthodes : suivi individuel

#### IMAGE AS SPACE

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

#### IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignant : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM09

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : Conception du projet, réalisation

Activités facultatives :

### **LES ENTREP'**

Enseignants : différents intervenants  
Code HG4GM12  
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

### **INITIATION V.R**

Enseignant : Stéphane Trois carrés  
Code HG4GM13  
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 HG4GM 14  
Type d'activité : Technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1h  
Travail de l'étudiant : 10 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : Atelier découverte

### **U.E. Stage**

Semestre 7 : 0 crédit  
Semestre 8 : 2 crédits

### **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 au début du 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 du semestre

### **WORKSHOP FLASH (S8)**

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG4BI05  
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

Enseignement obligatoire :

### **SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE**

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA07  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

### **ÉCRITURE/RECHERCHE**

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG4HA08  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

Activité facultative :

### **LABORATOIRE DU VOIR**

Enseignante : Colette Hyvrard  
Code HG4HA06  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 7 et 8  
Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

### **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

### **• 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**

**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 un enseignement spécifique au choix :

**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 champ 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'Odyssée 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 numériques

**Contenu**  
 L'Atelier Électronum & 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

**ÉCRIRE ET ÉDITER AVEC SUPPORTS NUMÉRIQUES**

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

Choisir un enseignement d'ouverture au choix :

**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**  
 Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.

**Évaluation**  
 Évalués sur la qualité des travaux.

**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

## IMAGE AS SPACE DE L'IMAGE À L'ESPACE

Enseignants : Helen Evans & Heiko Hansen  
Type d'activité : Recherche, conception de projet, prototypage 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.

#### Évaluation

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.

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

## INITIATION V.R

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 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 technologies / 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

## 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.

Choisir une option théorique parmi :

## 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. Favoriser la relation entre une pratique étudiante et la vie 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 des étudiants, capacité à faire le lien entre sa pratique et les activités du labo, inscription

dans la vie professionnelle.

## 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.

Activité facultative:

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

### Évaluation

Qualité des restitutions.

## • 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.