

# ESADHaR - CAMPUS DU HAVRE

## ANNÉE 5 - Parcours Design numérique

### DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIVITÉ

#### PRÉSENTATION DES COURS

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 L'ANNÉE :

La cinquième année est celle de la préparation du DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), année durant laquelle les efforts de l'étudiant sont concentrés sur l'aboutissement et la présentation de son projet personnel. 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. Le suivi de l'évolution de chaque démarche par les enseignants lors d'entretiens individuels et d'entretiens avec les professeurs coordinateurs de la cinquième année est indispensable.

Le semestre 10 est entièrement consacré à la préparation du diplôme.

Pour le passage du DNSEP, 270 crédits sont nécessaires (30 crédits seront donnés automatiquement avec l'obtention du diplôme). Le DNSEP peut être tenté deux fois.

Coordinateur : Jean-Noël Lafargue

#### **PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE**

Semestre 9 : 20 crédits

#### **U.E. Recherche et projets**

Semestre 9 : 10 crédits

Enseignement obligatoire :

#### **DESIGN NUMÉRIQUE**

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG5RP12

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant : 60 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : atelier et cours magistral

Choisir un module spécifique parmi les propositions suivantes :

#### **COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE**

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG5RP03

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : atelier de recherche

#### **LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE**

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG5RP06

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : atelier

#### **IMAGES EN MOUVEMENT**

Enseignants : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Code HG5RP09

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : Conception du projet, réalisation

#### **ÉLECTRONUM/FABLAB**

Enseignant : Bruno Affagard

Code HG5RP05

Type d'activité : Atelier

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : accompagnement de projets

Choisir un module d'ouverture parmi les propositions suivantes :

#### **IMAGE AS SPACE**

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG5RP04

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : recherche, conception de projets, atelier de pratique

#### **AUTOUR DE L'IMPRIMÉ**

Enseignant : Alain Rodriguez

Code HG5RP11

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : suivi individuel

#### **PROJETS DESSINS**

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG5RP10

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 4

Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : atelier de pratique

#### **EDGAR**

Enseignants : Yann Owens & Sonia Caramelo

Code HG5RP08

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

Travail de l'étudiant : 100 heures/semestre

Semestre : 9

Méthodes : suivi individuel

## CRÉATION DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Caramelo  
Code HG5RP01  
Type d'activité : Méthodologie de la recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : atelier

## STUDIO PRO

Enseignant : Gilles Acézat  
Code HG5RP02  
Type d'activité : Méthodologie de la recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : pratique d'atelier, projet collectif

## LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : Colette Hyvrard  
Code HG5RP07  
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 70 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : travaux dirigés et échanges collectifs

## ACTIVITÉS FACULTATIVES :

### LES ENTREP'

Enseignants : différents intervenants  
Code HG5RP15  
Type d'activité : Création d'entreprise Nombre d'heures hebdomadaires : 2  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : Cours magistraux et travaux dirigés

### INITIATION V.R

Enseignant : Stéphane Trois carrés  
Code HG5RP13  
Type d'activité : Initiation technique  
Nombre d'heures hebdomadaires : 3  
Travail de l'étudiant : 50 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : Atelier et travaux dirigés

### INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo  
Code HG5RP14  
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. Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts, langue étrangère

Semestre 9 : 10 crédits

## SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG5HA07  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1,30  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : cours magistraux et ateliers d'écriture

## ÉCRITURE / MÉMOIRE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code : HG5HA08  
Type d'activité : Suivi de mémoire  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre 9  
Méthodes : rendez-vous individuel

## ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron  
Code HG5HA02  
Type d'activité : Langue vivante  
Nombre d'heures hebdomadaires : 1  
Travail de l'étudiant : 30 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : cours magistraux et entretiens individuels

## ACTIVITÉ FACULTATIVE :

### ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde  
Code HG5HA03  
Type d'activité : Culture générale  
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : cours magistraux, projections de films et débats

## PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL

Semestre 9 : 10 crédits

### PREMIER BILAN DE SEMESTRE 9

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Code HG5BI01  
Type d'activité : Bilan de fin de semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : présentation des travaux réalisés

### SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG4BI02  
Type d'activité : workshop  
Semestre : 9  
Méthodes : workshops de quatre jours en début de semestre

### SEMAINES WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi  
Code HG5BI03  
Type d'activité : workshop  
Semestre : 9  
Méthodes : workshops de quatre jours en début de semestre

### 5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR  
Code HG5BI04  
Type d'activité : entretiens oraux  
Semestre : 9  
Travail de l'étudiant : 5 entretiens minimum par semestre

### BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Code HG5BI05  
Type d'activité : Bilan de fin de semestre  
Semestre : 9  
Méthodes : présentation des travaux réalisés

### ÉPREUVE DU DIPLÔME

Code : HG5DI01  
Semestre 9 : 0 crédit /  
Semestre 10 : 30 crédits  
(Mémoire : 5 crédits - Travail plastique : 25 crédits)

## DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

### PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

#### U.E. Recherche et projets

##### 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 5ème 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.

##### 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.

##### EDGAR

Enseignant : Yann Owens & Sonia Caramelo  
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.  
Choisir un enseignement d'ouverture au choix :

##### CRÉATION DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Caramelo  
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.

###### Contenu

Création d'un caractère typographique.

###### 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.

##### STUDIO PRO

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

###### Objectifs

L'atelier vise à aborder les différentes phases pragmatiques du design graphique en vue de préparer les étudiants à leur avenir professionnel à travers une pratique d'atelier.

###### Contenu

Certains paramètres non créatifs : administratifs, économiques, juridiques... sont essentiels dans le fonctionnement d'une pratique professionnelle. Leur méconnaissance donne lieu à beaucoup de découragements et de méprises quand on débute son activité, que ce soit pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteur, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, ou encore trouver les bons canaux de diffusion... il s'agit d'éclaircir ce parcours nébuleux, semé d'embûches pour faciliter le démarrage de l'activité professionnelle.

Nous aborderons ces différentes notions avec l'intervention ponctuelle de professionnels tout en les appliquant de façon concrète dans des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements qui ponctuent la vie de l'école.

###### Évaluation

Participation et engagement dans l'atelier, ponctualité, assiduité et qualité des rendus.

##### 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

##### 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

##### 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

## 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.

## 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.

## 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

## PROJETS DESSINS

Enseignante : Lorence Drocourt

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Méthodes : atelier de pratique

### Objectif

Développer et comprendre la part du dessin dans la sphère de l'art et du design graphique contemporain.

### Contenu

Cet atelier propose un suivi individualisé aux étudiants qui ont déjà développé une pratique de dessin. Cet accompagnement a pour ambition de les aider à relier plus efficacement leur pratique avec l'ensemble de leurs productions et recherches. C'est un atelier « ouvert » de 14h à 18h30 où les étudiants peuvent s'inscrire pour une durée de 1 heure à 4 heures au choix.

Du dessin d'illustration aux approches « élargies » et expérimentales, tous les possibles de cette pratique seront accueillis, développés et approfondis.

### Évaluation

Contrôle continu.

## 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 coaches (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 CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Caramelo

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.

## 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.

## **U.E. Suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts, langue étrangère**

### **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 (LUTTE FINALE)**

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

#### Objectifs

Aider à la rédaction et la finalisation du mémoire de 5e année, dégager des problématiques et les inscrire dans le champ de l'art et de la recherche. Prépare la soutenance.

#### Contenu

Les étudiant-e-s présenteront l'état de leurs recherches. L'accompagnement de l'étudiant-e-s consistera en une discussion collégiale autour de leurs problématiques de recherches. Un volet méthodologique de la recherche sera aussi proposé.

#### Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

### **ANGLAIS**

Enseignante : Carol Porcheron  
Type d'activité : Langue vivante  
Méthodes : Travaux dirigés

#### 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.

### **ANALYSE FILMIQUE**

Enseignant : Maxence Alcalde  
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 MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL**

### **PREMIER BILAN DE SEMESTRE 9 & BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME**

Enseignant : équipe restreinte incluant le coordinateur  
Type d'activité : Bilan  
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.