



Livret de l'étudiant.e *2^{ème} année design graphique et interactivité*



*Présentation
et description
des cours*

Les semestres 3 et 4 ont pour objectif l'approfondissement des connaissances théoriques, techniques et pratiques, ainsi que le début de l'élaboration d'une recherche personnelle. Cette période doit aussi être celle de la découverte de ce qui constitue la création contemporaine en arts visuels.

L'obtention de 108 à 120 crédits est requise pour le passage en semestre 5. En dessous de 120 crédits, les crédits manquants doivent obligatoirement être rattrapés au cours de la troisième année.

L'obtention des 120 crédits des quatre premiers semestres permet l'obtention du CEAP (Certificat d'Études d'Arts Plastiques). La non-obtention d'un minimum de 108 crédits exclut l'admission en semestre 5 jusqu'à l'obtention des crédits manquants.

La présence en seconde année est obligatoire et des absences non justifiées peuvent donner lieu à la non-attribution des crédits. Une exclusion en fin de 2^e année est possible en cas de niveau insuffisant.

Coordinatrice : Sonia da Rocha

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES P.6

Semestre 3 : 8 crédits / Semestre 4 : 8 crédits

- Histoire du design graphique
- Initiation à l'impression
- Plier déplier
- Espace construit
- Dessiner pour être compris et lu
- Faire signe
- Introduction à l'interactivité et à la programmation web
- Le code comme outil de création
- Initiales dg
- Signe et typographie

PÔLE HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE P.10

Semestre 1 : 10 crédits / Semestre 2 : 10 crédits

- Histoire du design graphique
- Anglais
- Culture numérique
- Histoire de l'art
- Activités facultatives :
- Autopsie d'une médiation réussie
- Analyse filmique
- Muma box

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRES P.10

Semestre 3 : 16 crédits / Semestre 4 : 14 crédits

U.E. Image — (Semestre 3 : 6 crédits / Semestre 4 : 4 crédits)

- Reproductibilité
- Atelier vidéo et motion design
- Projeter dessiner
- Photo et art contemporain

U.E. Graphisme et multimédia — (Semestres 3 : 10 crédits / Semestre 4 : 10 crédits)

- Recherches graphiques 2
- Design graphique
- Arduino/genuino
- Le rapport texte / image / code
- Création typographiques

Activités facultatives

- Initiation calligraphie

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES P.15

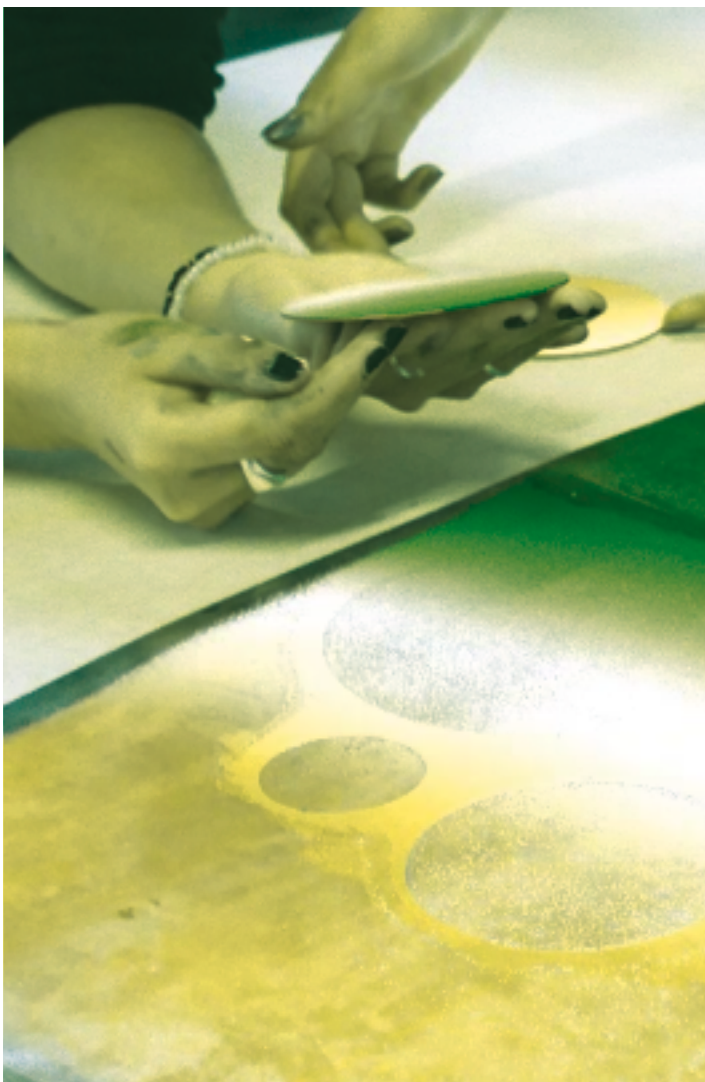
Semestre 3 : 2 crédits / Semestre 4 : 4 crédits

- Évaluation de la recherche personnelle
- Semaine workshops 1
- Semaine workshops 2
- Workshop flash

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE P.17

Semestre 3 : 4 crédits / Semestre 4 : 4 crédits

- Bilan
- Stage



*Pôle histoire,
théorie des
arts et langue
étrangère*

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter

Code : HG2HA01

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 40 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Conférences et travaux dirigés

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

Cycle sur deux ans de conférences d'histoire du design graphique. Durant l'année 2023, les conférences concerneront la période de 1930 à aujourd'hui. Elles sont thématisées autour de mouvements (Surréalisme, Fluxus...), de concepts (le modernisme suisse, le postmodernisme américain...). Certains focus seront développés autour de la production de l'école polonaise de l'a fiche, de Grapus. Ponctuellement des textes ou des focus questionnent le design graphique contemporain.

Évaluation

Rendus écrits sur des analyses d'objets graphiques et rendus de textes concernant le design graphique. Toute recherche doit être documentée avec une bibliographie et témoigner d'une mise en forme réfléchie. Exposés oraux sur des sujets définis en début d'année.

ANGLAIS

Enseignante : Carol Harris

Code HG2HA02

Type d'activité : Langue vivante

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 40 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

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

Code HG2HA03

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

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, etc.) 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).

HISTOIRE DE L'ART

Enseignante : Corinne Laouès

Code HG2HA07

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 places)

Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Commentaires et analyses d'œuvres

Objectifs

apprendre à regarder, décrire, écrire, commenter, interpréter ; acquérir une culture artistique et des repères chronologiques.

Contenu

Ce cours porte sur l'étude des créations des 19^e-20^e et 21^e siècles. Pourquoi peut-on parler de rupture entre le 18^e et le 19^e siècle, et comment celle-ci se manifeste-t-elle ? Pourquoi et comment Jacques-Louis David, Théodore Géricault, Gustave Courbet ou Marcel Duchamp ont-ils été retenus par l'histoire de l'art ? Qu'est-ce qu'un artiste d'exposition ? Pourquoi les artistes nous proposent-ils des images abstraites ? Y-a-t-il plus d'artistes femmes à l'époque contemporaine ? Qu'est-ce que la modernité en art ? Quelle place pour la représentation de l'Histoire au 21^e siècle ? Qu'est que l'art mural, l'art numérique, une performance, une installation, la Post-modernité, le Post-Human ? Voici quelques exemples de questions auxquelles nous essaierons de répondre durant l'année, en nous appuyant sur des reproductions d'œuvres [peintures, sculptures, objets d'art, photographies, caricatures, affiches, pochettes de disque...], projetées, commentées et analysées, ainsi que sur des visites d'expositions temporaires et de collections permanentes.

Évaluation

Un contrôle écrit par semestre

ACTIVITÉS FACULTATIVES

AUTOPSIE D'UNE MÉDIATION RÉUSSIE

Enseignante : Corinne Laouès

Code : HG2HA04

Type d'activité : Atelier de médiation

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (15 places)

Travail de l'étudiant.e : 40 heures/ semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes

Travaux dirigés, visites commentées, rencontres, débats, stages

Objectifs

Sensibilisation à la médiation en art

Contenu

Qu'est-ce que la médiation en art ? Expertiser les origines, les différentes formes de médiation, les publics ; Analyses d'œuvres ; Ateliers d'écriture ; Sensibilisation à l'audiodescription ; Apprendre à regarder ; S'exercer à la prise de parole en public ; S'exercer à la médiation orale, écrite, numérique, tactile, sonore... Stages dans des institutions culturelles ou éducatives ; Rencontres avec des métiers, des publics, des pratiques, des artistes, des lieux, des objets.

Évaluation

Participation aux ateliers - Création d'outils de médiation - Comptes rendus de stages

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG2HA05

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances dans l'année)

Travail de l'étudiant.e : 20 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

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. Pour donner 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.

MUMA BOX

Enseignante : Laurence Drocourt

Code HG2HA06

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30

Travail de l'étudiant.e : 20 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Projections de films et débats

Type d'activité

Films expérimentaux visionnés au MuMa

Objectifs et contenu

Cette participation, bien que facultative, fait partie intégrante du cursus scolaire. Elle familiarise les étudiants à des formes filmiques souvent radicales qui ambitionnent d'enrichir leur ouverture artistique.

Évaluation

Présence et pertinence des interventions.



Pôle méthodologie, techniques et mises en œuvres

REPRODUCTIBILITÉ

Enseignant : Yann Owens

Code : HG2IM01

Type d'activité : Initiation technique et pratique au sein du pôle impression

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Démonstrations expérimentations

Objectifs

Une réflexion peut s'opérer sur la nature des choix de l'étudiant.e en coordination avec les autres enseignants, afin de faire émerger un engagement. Le développement de la forme se fait au sein de l'atelier de sérigraphie, en laissant toutefois une porte ouverte vers des transversalités et encourager ainsi des pratiques croisées (photocopies / lithographie / gravure / sérigraphies) ou multimédias (installation / image fixe / image en mouvement).

Contenu

L'accent est mis sur le processus créatif. L'élève est incité à récolter un maximum de sources d'inspirations liées à ses expériences ou à ses ambitions.

- mise en place de projet d'édition (livres / fanzines/ affiches etc.)
- comprendre les enjeux de l'édition cette expérience sera menée par exemple autour de workshop avec des invités extérieurs : éditeurs, artistes, diffuseurs, ou graphistes invités)
- hybridations / logique et limites des techniques. Rencontres avec les autres ateliers d'impressions et les autres modes d'incarnations de l'image imprimée. Photocopie + sérigraphie etc. Il s'agira de privilégier le projet personnel plutôt que la technique et faire sortir l'objet de l'atelier. Les choix qui s'opèrent de la part de l'étudiant au niveau des projets et de la technique lui permettront de s'affirmer en tant que graphiste.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code : HG2IM03

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Cours magistraux et cours pratiques

Objectifs

Ce cours a pour objet d'initier les étudiant.e.s aux fondamentaux du motion design et de la vidéo

Contenu

Deux exercices de vidéo sont proposés sur deux semestres aux étudiant.e.s de deuxième année. Un support de cours vidéo est mis en ligne. L'objet de ce cours est la maîtrise des logiciels After Effect et Adobe Première et une initiation aux concepts et pratiques de la vidéo.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus.

TRANS-POSE

Enseignante : Lorence Drocourt

Code HG2IM04

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2+2 (demi groupe)

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Atelier de pratique des dessins. Séances collectives de dessin dans un dispositif de salle de cinéma et "enchaînement" des dessins sur un logiciel de montage (projet individuel).

Objectifs

Inciter les étudiant.e.s à approfondir et développer une pratique régulière du dessin en utilisant films et vidéos comme source principale. Créer des mini-récits ou mini-séquences abstraites et expérimentales en questionnant

la perception visuelle ainsi que les notions d'images fixes et animées. Prendre l'habitude, plutôt que d'utiliser les banques d'images, de valoriser leur propre production de dessins dans différents travaux de design graphique (édition, affiches, art séquentiel, etc).

Contenu

Semestre 1

- 1-Séances collectives de dessin d'après des projections de films classiques et expérimentaux, des animations, des vidéos d'artistes ou des vidéos personnelles.
- 2-Transposer les "photogrammes" en dessin dans les différents ratios de formats d'images (4/3, 16/9, cinémascope etc)
- 3-Sélectionner un dessin et opérer un changement d'échelle "spectaculaire".

Semestre 2

Visionnage de documents filmiques sur La transe, les hoquets du corps, le dérèglement mécanique, l'accélééré. Projet individuel: Trier et mettre en forme les dessins en séquences d'images Commencer à expérimenter un principe d'enchaînement des dessins (rotoscopie, gif animés.....).

Évaluation

Contrôle continu. Assiduité aux séances de dessin et qualité des recherches et des réalisations.

L'ÉPUISEMENT D'UN LIEU, HISTOIRES DE PAYSAGE (PHOTOGRAPHIE)

Enseignante : Ilanit Illouz

Code HG2IM05

Type d'activité : Cours pratique et connaissances théoriques

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Atelier

Objectif

- Enseigner des pratiques de la photographie. Explorer les différents registres de la photographie. Expérimenter différentes techniques,

approches. Donner du temps à la dérive, à l'essai. Alimenter ces recherches en organisant des temps forts dans l'année autour d'axes particuliers, par exemple : l'édition, le livre d'artiste.

- Ouvrir ce lieu privilégié de la démarche personnelle au collectif, en favorisant les échanges - artistiques, techniques, critiques - entre les étudiant·es et en mettant en place des situations de recherche.
- Organiser régulièrement des rendez-vous collectifs et individuels avec les étudiant·es pour accompagner le développement de leur travail et le nourrir par des présentations de diverses natures à discuter et à débattre.
- Amener les étudiant·es à se forger un regard critique sur le monde et sur leur propre pratique. Encourager l'observation et l'analyse ainsi que l'expérimentation et l'interaction avec une réalité sociale, économique, culturelle et/ou technologique pour qu'ils affirment une position et les contours d'une pratique assumée.

L'Atelier sera le lieu de révélation des images, un laboratoire, faisant référence à la camera-obscura.

Contenu

Comment rendre compte d'événements ou de phénomènes invisibles ?

Roland Barthes nous rappelle que le monde existe même quand nous ne le regardons pas. Ce cours vise à explorer des réalités sensibles et singulières portées par l'image contemporaine. Il tentera d'articuler un travail photographique autour du processus de création (gestes de travail, un espace à soi etc.) à partir d'une collecte de motifs, de résidus, de relevés photographiques, et de divers matériaux récoltés dans, autour de l'école, la ville, la maison, la chambre etc.

Les étudiant·es rassembleront un ensemble de signes, un répertoire de formes afin de réaliser un ensemble d'images.

La mise en abîme d'un territoire, d'une recherche est le point départ de ce cours. La diversification des points de vue et des approches pour tenter de cerner un lieu-sujet sera au cœur de cette intervention. Nous travaillerons ensemble autour de l'image afin de révéler un enchaînement de créations successives qui dérivent les unes par rapport aux autres, de par l'articulation renouvelée entre plusieurs techniques, supports et médiums.

Un même sujet peut prendre différentes formes suivant le médium, le support que l'on choisit de filtrer. Nous établirons un certain nombre d'assemblages, d'expériences possibles (ou impossibles) nous permettant de tenter de retranscrire un récit en creux, et faire émerger des images souterraines, prêtes à surgir à la surface.

La dimension pratique de ce cours vise à initier les étudiant.e.s à différentes techniques (analogiques et numériques) d'impression et de projection. Ils.elles sont invité.e.s à explorer et à inventer d'autres modalités de présentation de leurs photographies.

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.

U.E. GRAPHISME ET MULTIMÉDIA

HYBRID MÉDIAS

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code : HG2MT06

Type d'activité : Méthodologie de la Recherche

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

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

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Recherche, conception de projets, atelier de pratique, en anglais et en français

Objectifs

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 médias 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 médias hybrides invite des scientifiques et chercheurs venant d'autres domaines pour développer une pratique artistique critique et contemporaine.

Contenu

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

Participation active et contrôle continu.

RECHERCHES GRAPHIQUES 2

Enseignante : Rozenn Lanchec

Code : HG2GM01

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3

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

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Atelier

Objectifs et contenu

Au travers de sujets assez simples à considérer, permettre l'apprentissage des notions théoriques et techniques de base du design graphique.

Au 1^{er} semestre, l'accent est porté sur l'abord des rudiments des logiciels, afin d'acquérir une autonomie suffisante rapidement. Libre à l'étudiant de travailler à la main ou entièrement sur ordinateur ensuite. Je m'attache à faire en sorte que l'ordinateur, mais aussi la rigueur propre au design graphique, ne viennent pas restreindre la créativité de l'étudiant, ne la normalisent pas de trop. Aussi l'expérimentation et la liberté de mouvement sont valorisées par le biais d'une immersion rapide et directe dans le champ du design graphique. Dans une tension entre apprentissage et recherche, création ex nihilo et connaissances qui s'acquièrent, au fil des semestres.

Évaluation

Contrôle continu et bilans semestriels.

DESIGN GRAPHIQUE DES SIGNES & DES PAGES

Enseignant : Gilles Acézat

Code : HG2GM02

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 3 h 30

Travail de l'étudiant.e : 100 heures/ semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

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

Objectifs

Expérimenter pour comprendre les enjeux formels et conceptuels du design graphique. Acquérir les notions fondamentales de la mise en page, de l'identité visuelle et des systèmes graphiques.

Contenu

Expérimentations et méthodologie sur les signes, la mise en page et le rapport texte/ image. Seront abordés les notions fondamentales de la macrotypographie : règles d'usage, hiérarchisation, grille. Découvertes et analyse de projets graphiques emblématiques.

Évaluation

Contrôle continu et qualité des rendus

IN-GAME PHOTOGRAPHY + INSTALLATION : DES DONNÉES DANS L'ESPACE

Enseignant : Oriane Pichuèque

Code HG2GM04

Type d'activité : Cours magistraux, Technique, mise en œuvre et création-

Nombre d'heures hebdomadaires: 2

Méthodes : Apprentissage autonome accompagné techniquement et artistiquement en atelier.

Semestres : 3 et 4

Semestre 3 : In-Game Photography

Contenu :

Alors que la photographie est un regard porté sur le monde dans lequel nous vivons, dans

quelle mesure les mondes virtuels que nous habitons un peu plus chaque jour peuvent-ils bénéficier du médium photographique ? Nous explorerons le In-Game Photography, un nouveau type de photographie s'inscrivant dans le mouvement de la «post-photographie», qui est la circulation instantanée des images, l'usage des nouvelles technologies et la réappropriation, prenant place ici dans le jeu vidéo. L'In-Game Photography est à la fois une porte vers des contre-récits entre le réel et le virtuel qu'une échappatoire dans l'imaginaire intrinsèque des jeux-vidéos. Vous sélectionnez un thème de votre choix, que vous associez à un titre de jeu vidéo spécifique dans lequel vous réaliserez des clichés dans le but de les exposer ou d'en faire une microédition.

Évaluation

Contrôle continu et rendu

Semestre 4 : Installation des données dans l'espace

Contenu :

Nous allons explorer les multiples façon d'exposer des données brutes dans un espace d'exposition. Chacun téléchargera ou s'appropriera des données de son choix, qu'elles soient publiques ou personnelles. Après avoir exploré pistes et références artistiques dans le domaine de l'installation et plus particulièrement du Data Art, vous devrez à votre tour donner forme à ces données dans l'espace.

Évaluation

Contrôle continu et rendu

LE RAPPORT TEXTE / IMAGE / CODE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code : HG2GM03

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

Travail de l'étudiant.e : 60 heures/semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes atelier

Semestre 3 : Co-pilote

Contenu

Amener une personne à se déplacer dans un espace, effectuer des actions précises dans un endroit donné, avec le gps cela semble, a priori, simple, mais si l'on devait ré-inventer les outils de navigations, quelles solutions pourrions nous inventer ? Dans ce projet vous devrez concevoir et réaliser un « co-pilote » interactif sous la forme d'une double interface écran et papier, de manière à ce que les deux médiums ne soient pas redondants mais complémentaires.

Objectifs

Apprendre à concevoir un protocole d'interaction, à appréhender une interface multi support, à faire émerger un récit via l'interaction. Acquérir des compétences techniques en programmation.

Évaluation

Contrôle continu + rendu print et écran

Semestre 4 : Inter Espace.

Contenu

Croisé avec Yann Owens

Image imprimée ou image projetée ?

Image en mouvement ou image statique ?

Espace plan, espace 3D, espace aux multiples dimensions ? Et l'interface ? et le temps ? et les sons ? Et ... ? Dans ce cours transversal entre technique d'impression et interactivité numérique, vous explorerez ces différentes problématiques pour proposer une expérience physique et conceptuelle qui posera des questions plus qu'elle n'apportera de réponses. Votre proposition devra se situer dans un espace

physique et mettre en œuvre au minimum des images et du texte, qui seront imprimés ET codés.

Objectifs

Apprendre à concevoir un protocole d'interaction, à appréhender une interface multi support, à faire émerger un récit via l'interaction. Questionner l'image. Acquérir des compétences techniques en programmation et en impression.

Évaluation

Contrôle continu + rendu installation print+écran

LES FORMES DE LA LETTRE

Enseignante : Sonia da Rocha

Code : HG2GM06

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

Nombre d'heures hebdomadaires : 2h

Semestre : 3 et 4

Méthodes Atelier

Objectifs

Cet atelier aura pour objectif de transmettre quelques repères sur l'histoire des signes et de l'écriture. Et montrera l'importance de la typographie dans le champ du design graphique. Avec une approche historique, analytique et technique.

Contenu

Étude de l'évolution de l'alphabet latin à travers l'analyse de modèles historiques, et par l'expérimentation de différents outils de dessin de lettres. L'atelier s'articule autour de cours théoriques et techniques — histoire et évolution formelle de la typographie, classifications, diversité des signes typographiques, code typographique.

Mode d'évaluation

Les étudiants seront évalués sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

ACTIVITÉ FACULTATIVE

INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG2GM05

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

Nombre d'heures hebdomadaires : 2h

Semestre : 3 et 4

Méthodes

Atelier

Objectifs

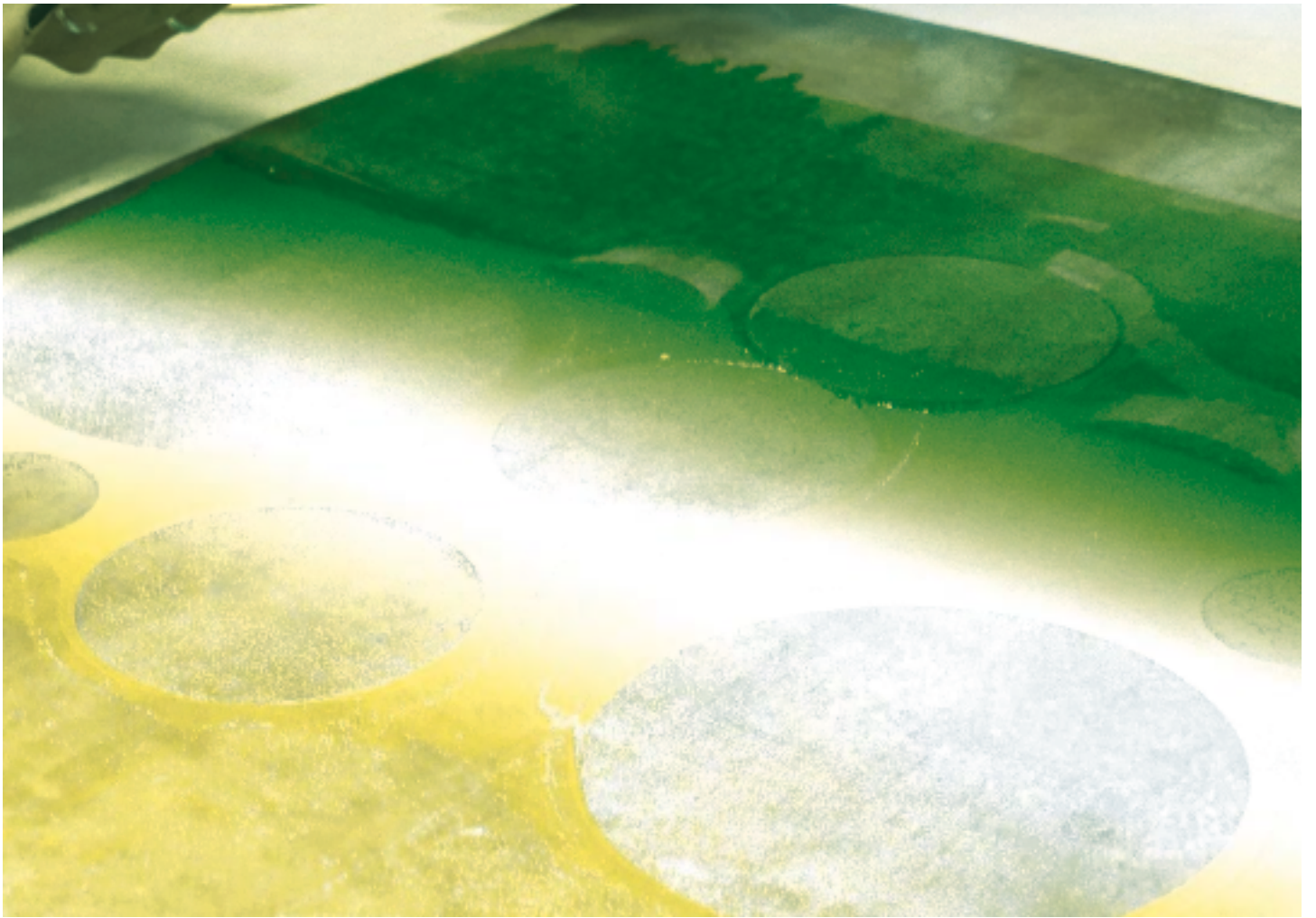
- Transmettre quelques repères sur l'histoire des signes et de l'écriture
- Montrer l'importance de la typographie dans le champ du design graphique.

Contenu

Étude de l'évolution de l'alphabet latin à travers l'analyse de modèles historiques, et par l'expérimentation de différents outils d'écriture.

Mode d'évaluation

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



*Pôle recherches
et expérimentations
personnelles*

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG2RP01

Type d'activité : Suivi individuel de travaux

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Échanges avec chaque étudiant.e 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.e.

Contenu

Lors de l'accrochage semestriel, échanges sur les expérimentations et recherches de l'étudiant.e ainsi que sur les projets à venir.

Évaluation

Singularité des réalisations. Audace des expérimentations.

WORKSHOP FLASH

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG2RP04

Type d'activité : Workshop

Semestre : 4

Méthodes

Workshop de trois jours avant la JPO

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG2RP02

Type d'activité : Workshop

Semestre : 3

Méthodes

Workshop de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG2RP03

Type d'activité : Workshop

Semestre : 3

Méthodes

Workshop de quatre jours en début de semestre



*Pôle bilan du
travail plastique
et théorique*

BILAN

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur Code HG2BI01

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques de l'étudiant.e (journal du spectateur).

Objectifs

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant.e durant le semestre.

Inviter l'étudiant.e 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

secrétariat pédagogique de son campus.

Évaluation

Contenu du rapport de stage.

STAGE

Enseignant : coordinateur de l'année

Code HG3ST01

Type d'activité : Stage

Travail de l'étudiant.e : 2 semaines minimum

Semestres : 3 ou 4

Activité obligatoire validée en semestre 5

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 deux 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.e devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au