



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.

Coordinateur : Bachir Soussi-Chiadmi

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

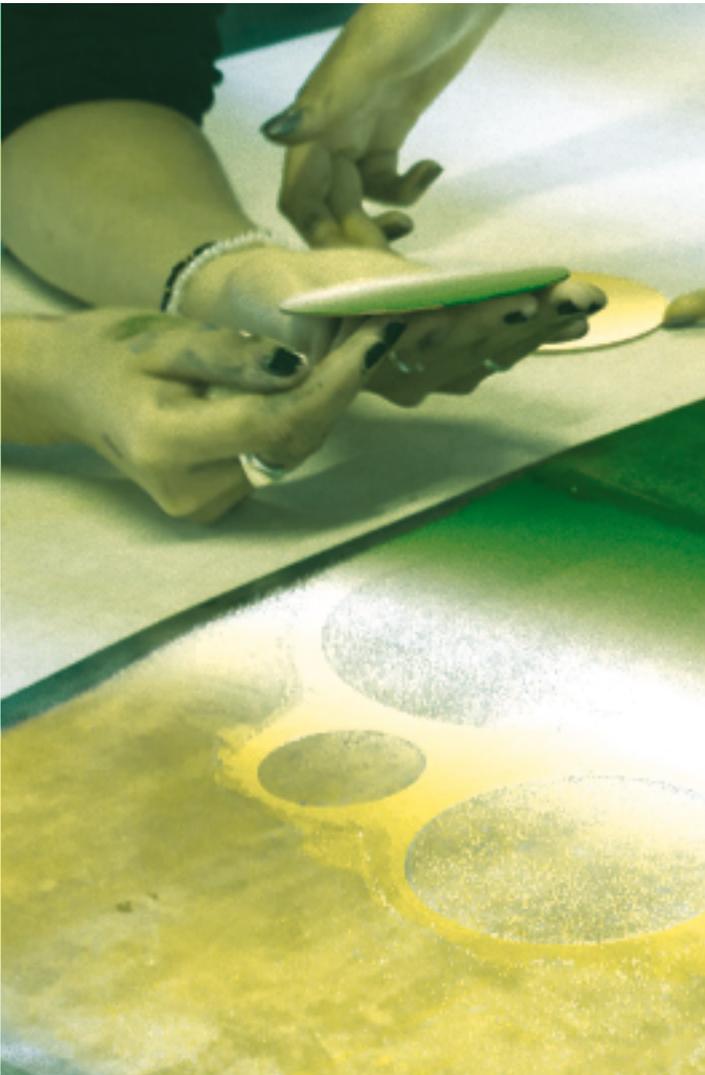
Semestre 3 : 2 crédits / Semestre 4 : 4 crédits

- 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

Cours magistraux

Objectifs

Le cycle de ce cours se déroule sur deux années, il a pour objectif d'impliquer les jeunes professionnels dans la culture de leur discipline.

Contenu

Cycle sur deux ans de conférences d'histoire du design graphique. Durant l'année 2, les conférences concernent la période de 1930 à aujourd'hui. Elles sont thématiques autour de mouvements comme le Surréalisme ou Fluxus. Elles mettent en avant la force graphique de certains courants (le modernisme suisse, le postmodernisme américain).

Certains focus seront développés autour de la production de l'école polonaise de l'affiche, de Grapus. Des conférences tout au long de l'année questionneront le design graphique contemporain.

Évaluation

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. Participation à un travail en groupe #HDDG, conception éditoriale (texte et images) informant sur l'histoire de design graphique à partir d'écrits d'étudiants (premier semestre). Questionnaires de connaissances sur le contenu du cours.

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

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.

PROJETER DESSINER

Enseignante : Laurence Drocourt

Code HG2IM04

Type d'activité : Technique et mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 2

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

Semestres : 3 et 4

Méthodes

Atelier de pratique du dessin et suivi individuel des projets.

Objectifs

Inciter les étudiant.e.s à mettre en place une pratique régulière du dessin en utilisant films et vidéos comme déclencheurs. Créer des mini-récits et développer un questionnement sur les notions d'images fixes et animées.

Contenu

Production de dessins d'après des projections de films classiques et expérimentaux, des

vidéos d'artistes, des vidéos personnelles.
Atelier : Trier et mettre en forme les dessins en récits séquentiels. Commencer à expérimenter l'animation des dessins (rotoscopie, gif animés.....).

Évaluation

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

PHOTO ET ART CONTEMPORAIN

Enseignante : en cours de recrutement

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

Lecture collective des propositions des étudiants, visites d'expositions.

Objectif

Favoriser une culture de la photographie et de l'image à travers la description de ses utilisations depuis sa création. Connaître les lieux d'exposition de la photo à Paris et dans la région.

Contenu

Le cours sera à la fois théorique et pratique, à partir de sujets proposés aux étudiant.e.s basés sur des problématiques techniques et (ou) théoriques.

Évaluation

L'évaluation se fera sur un rendu pratique adossé à un texte théorique (qui pourra être de différente nature, interview d'artiste, compte rendu d'expo, étude de texte sur la photo...)

U.E. GRAPHISME ET MULTIMÉDIA

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

ARDUINO/GENUINO

Enseignant : Bruno Affagard

Code HG2GM04

Type d'activité : Technique et Mise en œuvre

Nombre d'heures hebdomadaires : 4, une semaine sur 2

Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestres : 3 et 4

Méthodes

Atelier

Objectifs

Un enseignement autour de la carte Arduino (qui devient Genuino) permettra d'obtenir un bagage qui permettra ensuite, dès la troisième année de concevoir des réalisations multimédia à plus grande échelle.

Contenu

Présentation des différentes versions de cartes « Aduino », ses caractéristiques techniques (entrées, sorties, tensions...) L'environnement du logiciel arduino, utilisation des bibliothèques, gestion des entrées et sorties de la carte, par programmation et gestion des périphériques utilisables par celle-ci et communication entre la carte et l'ordinateur.

Notions d'électronique, d'utilisation des leds, des transistors et de certains circuits intégrés.

Évaluation

Contrôle continu.

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

Cours magistraux et atelier

Contenu Semestre 3

Cuisine Plastique / Les logiciels libres ([https://fr.wikipedia.org/wiki/ Logiciel_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre)) offrent une très grande diversité d'approche, de méthodologie et de rendus propice à nourrir abondamment un processus de création artistique. Vous devrez chercher et expérimenter le plus grand nombre possible de logiciels puis les combiner pour inventer vos propres langages plastiques, artistiques. Nous appellerons ces combinaisons des « recettes ». En parallèle nous combinerons ces « recette » dans une édition mixte (imprimée et écran) réalisée en html/css, ce sera votre livre interactif de « Cuisine Plastique ».

Objectifs

Apprendre à apprendre, découvrir de nouveaux outils numériques et les utiliser, acquérir des compétences de design et de mise en page avec html/css /

Évaluation

Contrôle continue + rendu print et écran

Contenu Semestre 4

On se Git! (Atelier d'écriture interactive collaboratif) / Nous découvrirons et utiliserons le système de versionnage git, système qui permet à des milliers de développeurs repartis sur toute la planète de travailler en collaboration. Nous utiliserons ici git pour programmer des œuvres interactives collective codées en javascript.

Objectifs

Découvrir et utiliser git, approfondir vos compétences en javascript.

Évaluation

Rendus via git.

CRÉATION TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia da Rocha

Code : HG2GM06

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

Nombre d'heures hebdomadaires : 2h

Semestre : 4

Méthodes

Atelier

Objectifs

Transmettre aux étudiants les fondamentaux de la composition typographique, avec à chaque fois une approche historique, analytique et technique.

Contenu

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 étudiant.e.s 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

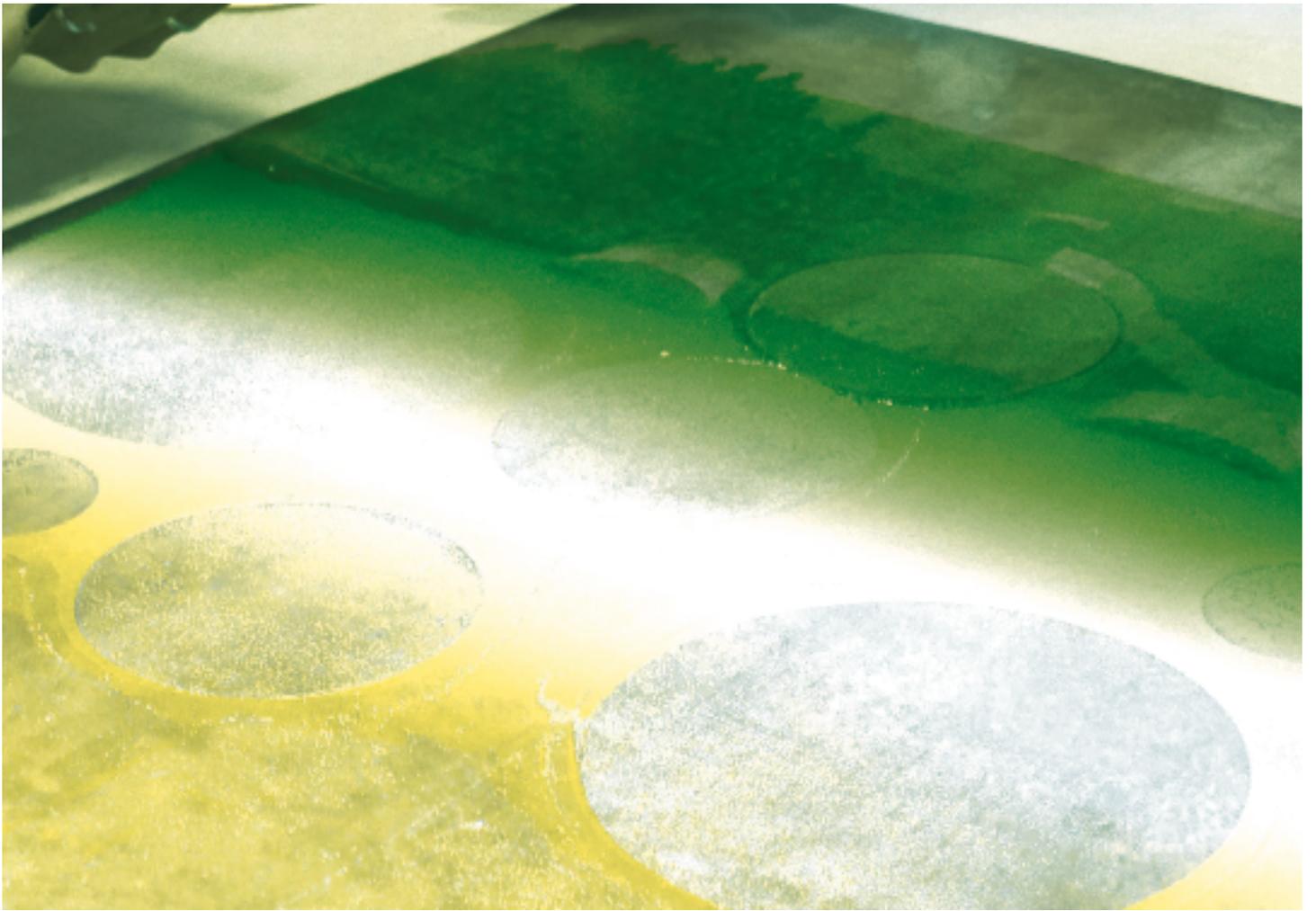
- Transmettre quelques repères sur l'histoire des signes et de l'écriture
- Montrer l'importance de la typographie dans le champ du design graphique.

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

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<p>SEMESTRE 1 : REPRODUCTIBILITÉ Yann OWENS SEMESTRE 2 : INTER ESPACE Yann OWENS & Bachir Soussi Chiadmi Atelier sérigraphie RDC demi groupe 9h — 11h</p>	<p>ANGLAIS Carol Porcheron Atelier 2D 9h — 11h</p>	<p>ARDUINO / GENUINO Bruno Affagard Design creative lab 9h — 13h en demi groupe 1 semaine/2</p>	<p>ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN Stéphane Trois Carrés Salle de conférence 9h — 11h</p>	<p>PHOTO en attente de recrutement Editing lab groupe 1 9h — 11h</p>
<p>HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE Vanina Pinter Salle de conférence 11h — 13h ouvert au 2^e et 3^e année</p>		<p>TEMPS DE COORDINATION Bachir Soussi Chiadmi Atelier 2D 10h — 12h demi groupe 1 semaine/2</p>	<p>RAPPORT TEXTE - IMAGE - CODE Bachir Soussi Chiadmi SEMESTRE 2 : INTER ESPACE Bachir Soussi Chiadmi croisé avec Yann Owens DCL 11h — 13h</p>	
<p>CODE TYPOGRAPHIQUE Sonia Da Rochai Primo studio 13h — 15h semestre 2</p>				
<p>INITIATION À LA RELIURE Hélène Pitassi Atelier reliure 14h — 15h</p>	<p>HISTOIRE DE L'ART Corinne Laouès Salle de conférence 14h — 16h</p>	<p>PHOTO en attente de recrutement Editing lab groupe 2 14h — 16h</p>		
<p>RECHERCHES GRAPHIQUES 2 Rozenn LANCHEC Primo studio 15h — 18h</p>	<p>ENTRETIENS INDIVIDUELS Laurence Drocourt Salle 1ère année 15h — 17h</p>	<p>AUTOPSIE D'UNE MÉDIATION RÉUSSIE Corinne LAOUÈS Editing lab 16h — 18h</p>	<p>PROJETER DESSINER Laurence Drocourt Salle de conférence groupe 1 14h — 16h groupe 2 16h — 18h</p>	<p>DESIGN GRAPHIQUE DES SIGNES ET DES PAGES Gilles Acézat Editing lab 13h30 — 17h</p>
<p>INITIATION CALLIGRAPHIE Sonia Da Rocha Atelier reliure 19h — 20h</p>	<p>POWER TO POSTER Yann Owens Impressions 18h — 20h</p>	<p>ANALYSE FILMIQUE Maxence Alcade Salle de conférence 18h — 20h</p>	<p>MUMABOX Laurence Drocourt MUMA 18h — 19h30 5x /semestre</p>	

Groupe 1 : de A à L inclus

Groupe 2 : de M à Z

HISTOIRE, THÉORIE LANGUE ÉTRANGÈRE

GRAPHISME & MULTIMÉDIA

IMAGE

HEURES CREUSES

(F) FACULTATIF

septembre 2022		octobre 2022		novembre 2022		décembre 2022		janvier 2023		février 2023		mars 2023		avril 2023		mai 2023		juin 2023	
J	1	S	1	M	1	J	1	D	1	M	1	M	1	S	1	L	1	J	1
V	2	D	2	M	2	V	2	L	2	J	2	J	2	D	2	M	2	V	2
S	3	L	3	J	3	S	3	M	3	V	3	V	3	L	3	M	3	S	3
D	4	M	4	V	4	D	4	M	4	S	4	S	4	M	4	J	4	D	4
L	5	M	5	S	5	L	5	J	5	D	5	D	5	M	5	V	5	L	5
M	6	J	6	D	6	M	6	V	6	L	6	L	6	J	6	S	6	M	6
M	7	V	7	L	7	M	7	S	7	M	7	M	7	V	7	D	7	M	7
J	8	S	8	M	8	J	8	D	8	M	8	M	8	S	8	L	8	J	8
V	9	D	9	M	9	V	9	L	9	J	9	J	9	D	9	M	9	V	9
S	10	L	10	J	10	S	10	M	10	V	10	V	10	L	10	M	10	S	10
D	11	M	11	V	11	D	11	M	11	S	11	S	11	M	11	J	11	D	11
L	12	M	12	S	12	L	12	J	12	D	12	D	12	M	12	V	12	L	12
M	13	J	13	D	13	M	13	V	13	L	13	L	13	J	13	S	13	M	13
M	14	V	14	L	14	M	14	S	14	M	14	M	14	V	14	D	14	M	14
J	15	S	15	M	15	J	15	D	15	M	15	M	15	S	15	L	15	J	15
V	16	D	16	M	16	V	16	L	16	J	16	J	16	D	16	M	16	V	16
S	17	L	17	J	17	S	17	M	17	V	17	V	17	L	17	M	17	S	17
D	18	M	18	V	18	D	18	M	18	S	18	S	18	M	18	J	18	D	18
L	19	M	19	S	19	L	19	J	19	D	19	D	19	M	19	V	19	L	19
M	20	J	20	D	20	M	20	V	20	L	20	L	20	J	20	S	20	M	20
M	21	V	21	L	21	M	21	S	21	M	21	M	21	V	21	D	21	M	21
J	22	S	22	M	22	J	22	D	22	M	22	M	22	S	22	L	22	J	22
V	23	D	23	M	23	V	23	L	23	J	23	J	23	D	23	M	23	V	23
S	24	L	24	J	24	S	24	M	24	V	24	V	24	L	24	M	24	S	24
D	25	M	25	V	25	D	25	M	25	S	25	S	25	M	25	J	25	D	25
L	26	M	26	S	26	L	26	J	26	D	26	D	26	M	26	V	26	L	26
M	27	J	27	D	27	M	27	V	27	L	27	L	27	J	27	S	27	M	27
M	28	V	28	L	28	M	28	S	28	M	28	M	28	V	28	D	28	M	28
J	29	S	29	M	29	J	29	D	29			M	29	S	29	L	29	J	29
V	30	D	30	M	30	V	30	L	30			J	30	D	30	M	30	V	30
		L	31			S	31	M	31			V	31			M	31		