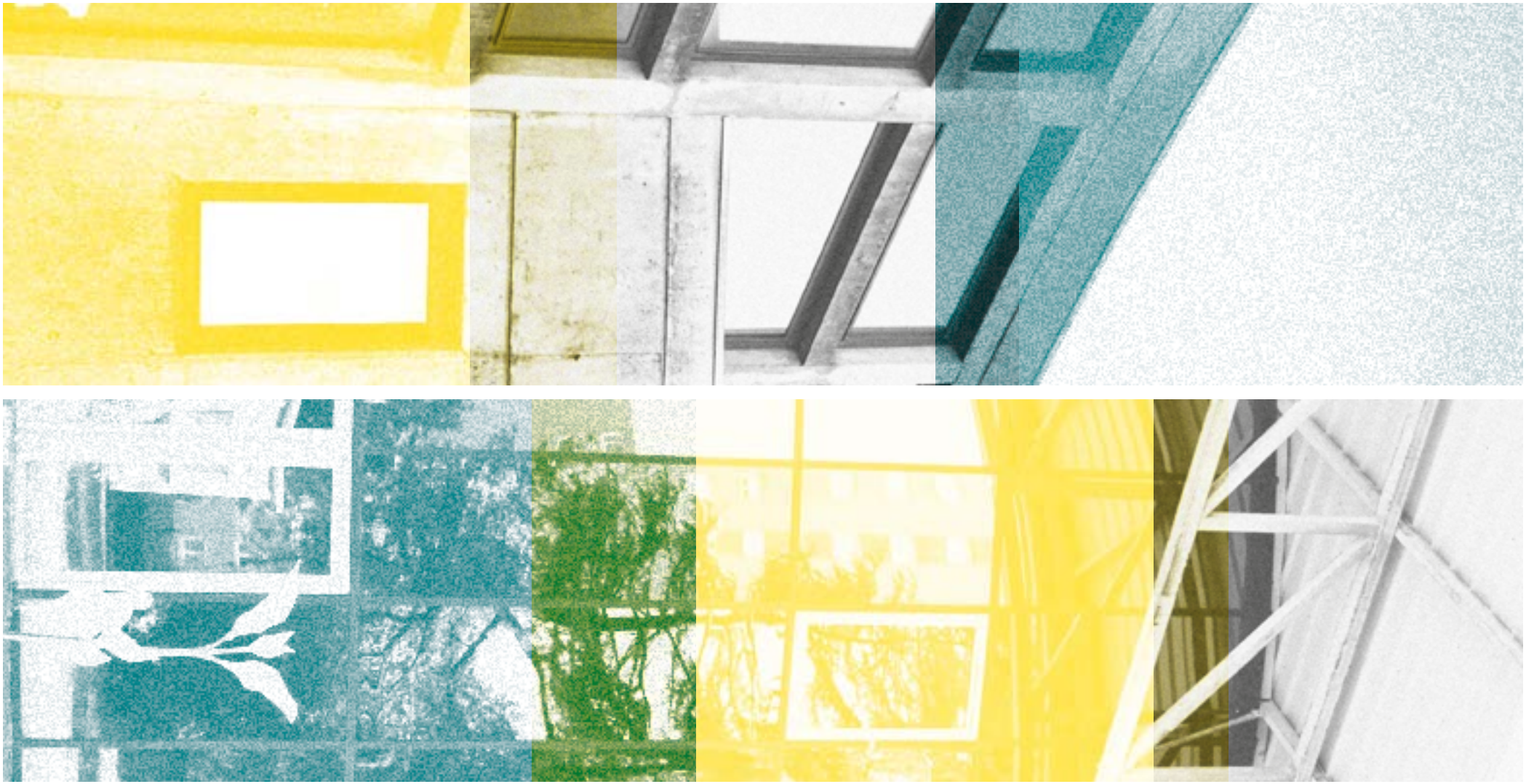


Livret de l'étudiant.e
3ème année design graphique et intéractivité

Présentation et description des cours

La troisième année achève le premier cycle et la phase « programme » des études. Elle est l'année du DNA (Diplôme National d'Arts) et l'année durant laquelle l'étudiant.e doit affirmer une recherche personnelle qui pourra faire l'objet d'un développement en second cycle. C'est encore une année d'approfondissement des techniques et des connaissances, mais c'est aussi une année durant laquelle chaque étudiant.e commence à composer son parcours personnel par un choix d'ateliers ou de cours optionnels.

À partir de la troisième année, les entretiens individuels avec des enseignants sont obligatoires, au nombre de 5 par semestre. Le passage du DNA nécessite l'obtention de 165 crédits (15 crédits seront donnés automatiquement lors de la réussite au DNA). La décision du redoublement de la troisième année est prise par la Direction sur proposition de l'équipe pédagogique.

La décision de l'admission en semestre 7 est prise par la Direction sur proposition de l'équipe pédagogique après passage des étudiant.e.s ayant obtenu leur DNA devant une « commission de passage en 4e année » (composée de la Direction, des professeurs coordinateurs des années 3 et 4, de la secrétaire pédagogique, et d'autres professeurs sollicités par la Direction, si besoin).

Coordinateur : Bachir Soussi-Chiadmi

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET MISES EN ŒUVRES P.6

Semestre 5 : 12 crédits / Semestre 6 : 4 crédits

U.E. ATELIERS DE MÉTHODOLOGIE ET DE TECHNIQUES
*(*Semestre 5 : 5 crédits / Semestre 6 : 2 crédits)

- Impression / suivi de projets
- Images en mouvement
- Hybrid médias

*U.E. GRAPHISME ET MULTIMÉDIA (*Semestre 5 : 7 crédits / Semestre 6 : 2 crédits)

- Design graphique
- Recherches graphiques 3
- Suivi de projets édition
- Création de caractères typographiques
- While(true) {learn}
- Réalité virtuelle

ACTIVITÉS FACULTATIVES :

- Initiation calligraphie

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

Semestre 5 : 9 crédits / Semestre 6 : 7 crédits

- Anglais
- Histoire du design graphique
- Culture numérique
- Autopsie d'une médiation réussie
- Art, sciences, politique

ACTIVITÉS FACULTATIVES

- Analyse filmique

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE RECHERCHES ET EXPÉRIMENTATIONS PERSONNELLES P.15

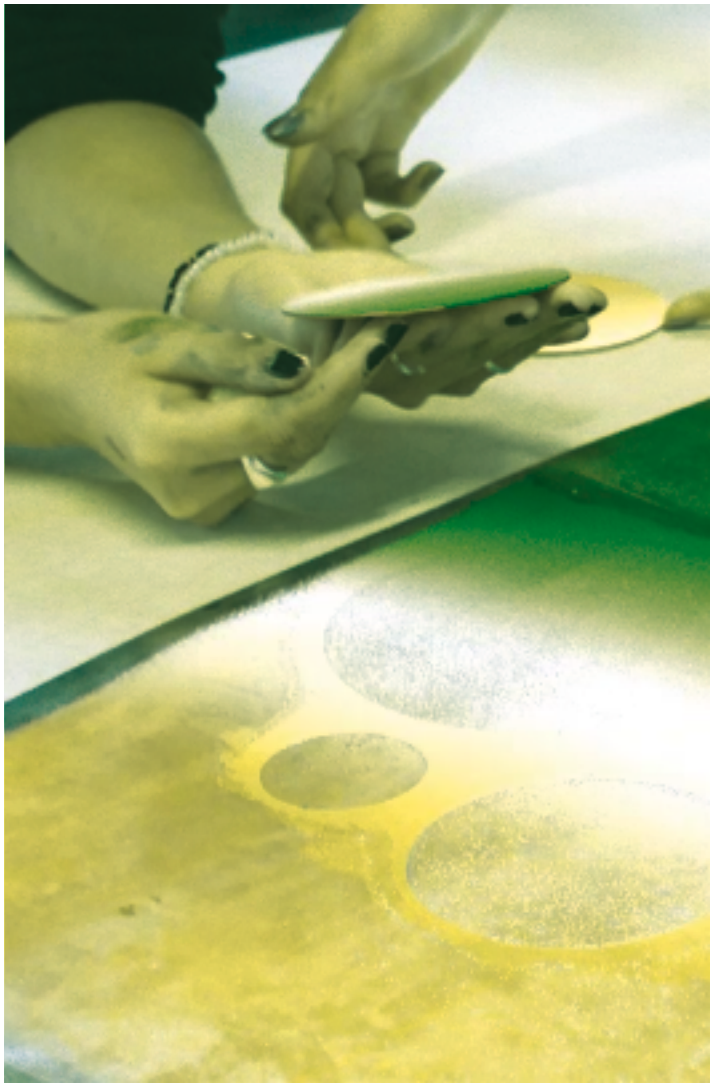
Semestre 5 : 6 crédits / Semestre 6 : 4 crédits

- Évaluation de la recherche personnelle
- Séminaire
- Semaine workshops 1
- Semaine workshops 2
- Workshop flash
- 5 Entretiens individuelS

PÔLE BILAN DU TRAVAIL PLASTIQUE ET THÉORIQUE P.17

Semestre 5 : 4 crédits / Semestre 6 : 0 crédit

- Bilan de milieu de semestre
- Bilan préparatoire au diplôme
- Stage



Pôle méthodologie, techniques et mises en œuvre

U.E. ATELIERS DE MÉTHODOLOGIE ET DE TECHNIQUES

IMPRESSION / SUIVI DE PROJETS

Enseignant : Yann Owens

Code HG3MT01
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 h
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestre : 5 et 6

Méthodes
Échanges individuels et collectifs

Objectifs
Outil technique, grâce à son équipement, l'atelier impression permet aux étudiants d'expérimenter et de finaliser leurs projets. Chaque étudiant devra être capable de formuler sa demande et de la mettre en perspective par rapport à sa pratique plastique.

Contenu
Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.

Évaluation
Évalués sur la qualité des travaux.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : Jean-Noël Lafargue et Stéphane Trois Carrés

Code HG3MT05
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Cours magistraux et exercices

Objectifs
Apprentissage des différentes techniques de l'animation.

Contenu
Le cours sera consacré à l'analyse et à la réalisation de séquences animées selon des méthodes traditionnelles (calques, stop motion) ou numériques (avec les logiciels Flash, TVpaint et Processing). Nous aurons recours à la photographie, au dessin, à la vidéo mais aussi à la programmation informatique ou à tout médium qui nous paraîtra intéressant à expérimenter. L'œuvre de graphistes et d'artistes tels que Oskar Fischinger, Norman Mc Laren, Pablo Ferro, Maurice Binder, ou Saul Bass sera étudiée, tout comme le dessin animé à vocation populaire (Fleischer, Disney, Hanna Barbera, Miazaki) ou le cinéma expérimental depuis Georges Méliès.

Évaluation
Contrôle continu.

HYBRID MÉDIAS

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code : HG3MT06
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

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.

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

Enseignante : Ilanit Illouz
Code HG3MT07
Type d'activité : Cours pratique et connais sances théoriques
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

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 évalu.é.es sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

LE DESKTOP DOCUMENTARY

Enseignant : Oriane Pichuèque
Code HG3MT08
Type d'activité : Technique, mise en oeuvre et création
Nombre d'heures hebdo : 2
Méthodes : Cours magistraux, Apprentissage autonome accompagné techniquement et artistiquement en atelier.

Contenu
Le desktop movie ou desktop documentary est un genre de production audiovisuelle contemporaine qui utilise la capture d'écran vidéo et dont l'entièreté du contenu est tiré du web. Il sert tant à raconter une histoire, à partager une recherche, qu'à créer une archive momentanée d'Internet ou de montrer notre rapport au numérique. Après plusieurs séances consacrées à un horizon de références du genre puis à l'analyse du film *Clean With Me (After Dark)* de la réalisatrice Gabrielle Stemmer, chacun sera invité à réaliser un desktop documentary portant sur le sujet de son choix / ou pouvant servir à la réalisation de son sujet de diplôme.

Références
Globodrome, Gwenola Wagon, Vidéo et livre, 2012 : https://d-w.fr/fr/projects/globodrome/
Clean With Me (After Dark) - VOSTFR - Gabrielle Stemmer, 2019 :
https://vimeo.com/337848800
NOAH, Patrick Cederberg & Walter Woodman :
https://vimeo.com/65935223?login=true
TRANSFORMERS: THE PREMAKE,
https://www.youtube.com/watch?v=dD3K1eWXI54&t=1277s
Kevin B. Lee

Évaluation
Contrôle continu et rendu

U.E. GRAPHISME ET MULTIMÉDIA

DESIGN GRAPHIQUE

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG3GM04
Type d'activité : Atelier, cours théoriques, entretiens
Nombre d'heures hebdomadaires : 3 h 30
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

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

Objectifs
Les étudiant.e.s seront amenés à renforcer leurs connaissances et leur compréhension du maniement de ce langage qu'est le design graphique. Au semestre 5, la confrontation à la commande extérieure viendra concrétiser la maîtrise des fondamentaux. S'en suivra l'élaboration du projet de diplôme qui devra questionner les enjeux du design graphique d'une manière personnelle et exigeante. L'objectif est aussi de conduire chaque étudiant.e vers davantage d'autonomie.

Contenu
Il s'agira de mettre en place une méthodologie de travail donnant lieu à l'élaboration du projet. Le projet devra se mettre en place dès le semestre 5 avec la réalisation d'une note d'intention de 15 pages maximum qui fixera la problématique et les bases théoriques du projet. Le travail graphique qui en découlera, se déploiera autours d'une écriture graphique personnelle, nourri par des expérimentations diversifiées et des réponses pertinentes.

Évaluation
Contrôle continu et qualité des rendus

RECHERCHES GRAPHIQUES 3

Enseignante : Rozenn Lanchec
Code HG3GM02
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Atelier

Objectifs et contenu
Dans un souci d'ouverture, montrer et discuter de ce qui se fait en matière de graphisme en France comme à l'étranger mais aussi revisiter les formes archaïques et vernaculaires. Et à mesure que l'étudiant enregistre des connaissances, qu'il formule ses idées et qu'il les formalise, veiller à ce qu'il préserve ou acquière l'apparente impolitesse de montrer du doigt et se surprenne à dire "oh !", loin des figures imposées. Que l'opportunité survienne pour l'étudiant.e de développer une « main libre » qui pourra bientôt intégrer et dépasser les contraintes techniques fortes.

Évaluation
Contrôle continu et rendus semestriels.

SUIVI DE PROJETS ÉDITION

Enseignant : Alain Rodriguez
Code HG3GM05
Type d'activité : Design graphique et édition
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Atelier

Objectifs
À partir d'exercices abordant les différents champs du livre et de l'édition, les étudiant.e.s 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.

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 existants 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.

LES FORMES DE LA LETTRE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG3GM01
Type d'activité : Méthodologie, technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2h
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestre : 5 et 6

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.

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

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

LE CLUB INFORMATIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG3GM03
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdo : 3 (10 places)
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

Contenu des semestres 5 et 6, 7 et 8
(inscription pour les quatre semestres obligatoire).
Le club informatique, ou comment ne pas devenir un□e ingénieur□euse, mais quand même. J'aimerais vous dire que le code c'est facile, qu'il suffit de se charger une carte mémoire dans le cerveaux et hop on devient moine Shaolin de javascript, lela Mozart de python, etc. Mais non, apprendre a coder c'est comme un marathon, c'est long, c'est dur, ça fait parfois mal au cerveau, mais heureusement avec de l'entraînement … vers l'infini et au delà.
Durant le premier semestre, chaque cours serra l'occasion d'une session de « live coding » ou nous plongerons progressivement dans le monde du code informatique en particulier et des ordinateurs en général. Nous parlerons principalement le javascript, mais pas d'inquiétude, comme pour les langues vivante, apprendre un langage de programmation, ouvre les portes de tous les autres.
Durant le deuxième semestre je vous accompagnerai pour développerez vos projets de code personnels (notamment projets de diplômes).

Objectifs
Devenir développeur.euse, mais pas ingénieur.euse, mais quand même

Évaluation
Contrôle continu et rendu.

RÉALITÉ VIRTUELLE

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG3MT09
Type d'activité : Acquisition des principes de la réalité virtuelle

Méthodes
cours pratique

Objectifs
Création d'un studio de réalité virtuelle.

Contenu
Ce cours a lieu le mercredi de 16h30 à 19h. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants au 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. 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.

ACTIVITÉ FACULTATIVE

INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG3GM06
Type d'activité : Méthodologie, technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 1h
Travail de l'étudiant.e : 10 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Atelier découverte

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.

Pôle histoire, théorie des arts, langue étrangère

ANGLAIS

Enseignante : Carol Harris
Code HG3HA01

Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 30 heures/ semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Cours magistraux, travaux dirigés, entretiens individuels

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.

HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina pinter

Code HG3HA02
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 40 heures/ semestre
Semestres : 5 et 6

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
Dans la suite de l'année 2, les conférences concernent la période de 1930 à aujourd'hui. Elles sont thématisées 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. Exposés oraux sur des sujets définis en début d'année.

CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG3HA06
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30
Travail de l'étudiant.e : 30 heures/ semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Cours magistraux

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,...) 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).

EN SEMESTRE 5, CHOISIR UN COURS OU ATELIER PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES (cours facultatifs en semestre 6) :

AUTOPSIE D'UNE MÉDIATION RÉUSSIE

Enseignante : Corinne Laouès

Code HG3HA04
Type d'activité : Atelier de médiation
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (15 places)
Travail de l'étudiant.e : 40 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

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

ART, SCIENCES, POLITIQUE

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG3HA08
Type d'activité : Culture générale, Science politique, art et culture
Nombre d'heures hebdomadaires : 1 h 30
Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre
Semestre : 5

Méthodes
Cours magistraux, débats

Objectifs
Les étudiants vont apprendre à manier des concepts et la terminologie leur permettant de s'initier de façon autonome aux idées de science politique et à la philosophie attenante à la culture, à la globalisation et à l'esthétique.

Contenu
À partir de lectures de textes et de débats, d'exposés, de dessins les étudiants réfléchissent aux questions politiques et sociologiques des conditions contemporaines de la culture et de ses enjeux. Ce cours est aussi basé sur la terminologie et l'histoire des idées politiques.

Évaluation
Contrôle continu et qualité des rendus.

ACTIVITÉ FACULTATIVE

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

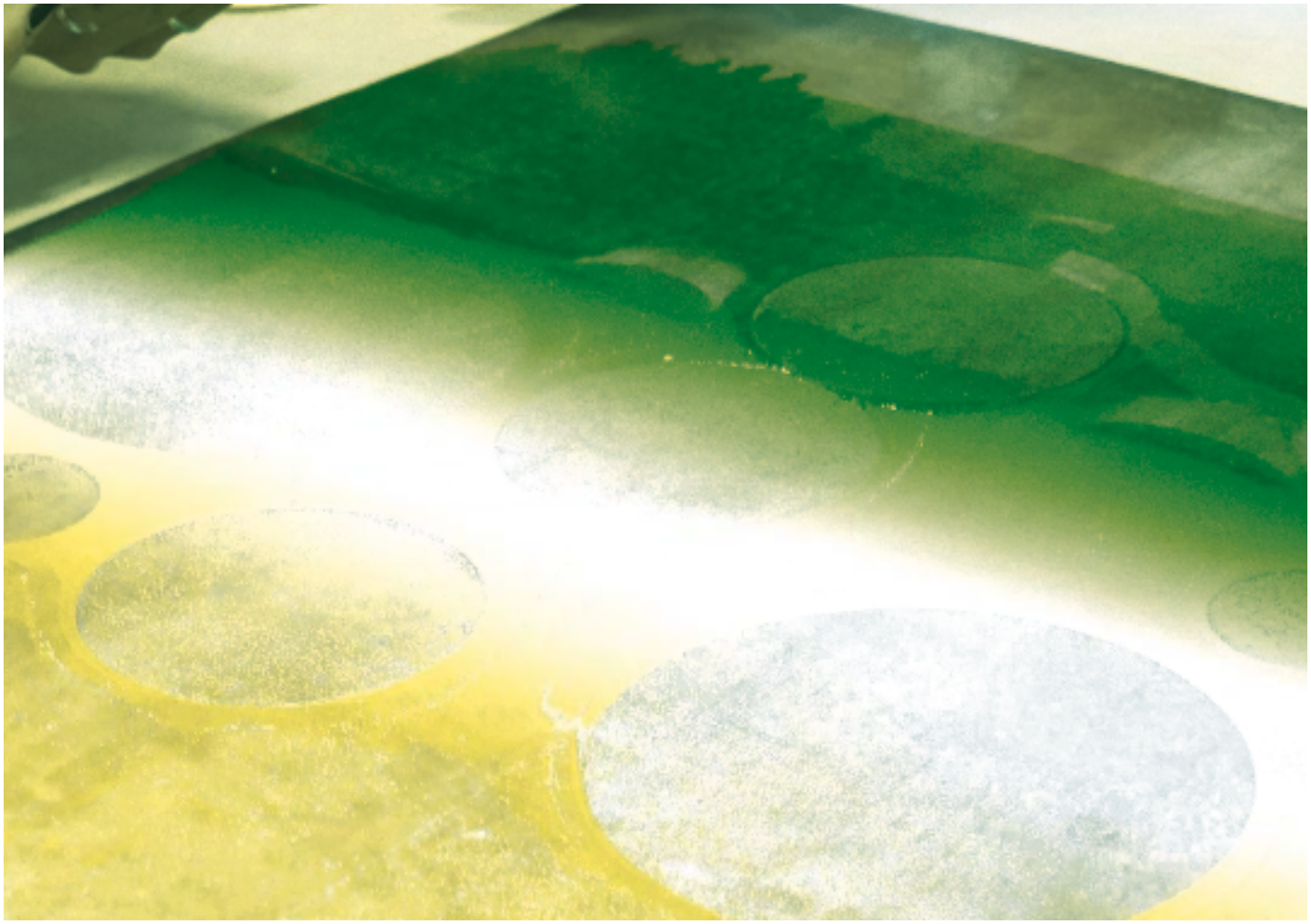
Code HG3HA05
Type d'activité : Culture générale, projection/débat
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)
Travail de l'étudiant.e : 20 heures/semestre
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Cours magistraux, projections de films et débats

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 recherches personnelles plastiques

ÉVALUATION DE LA RECHERCHE PERSONNELLE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG3RP01
Type d'activité : Suivi individuel de travaux
Semestres : 5 et 6

Méthodes
Échanges avec chaque étudiant 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.

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

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

SÉMINAIRE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG3RP06
Semestre : 5 et 6

Méthodes
Échange lors de l'accrochage individuel, passage obligatoire dans les conditions d'un bilan, nécessité d'assister aux accrochages des autres étudiants de la promotion.

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.

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG3RP02
Type d'activité : Workshop
Semestre : 5

Méthodes
Workshop de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG3RP03
Type d'activité : Workshop
Semestre : 5

Méthodes
Workshop de quatre jours en début de semestre

WORKSHOP FLASH

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG3RP05
Type d'activité : Workshop
Semestre : 6

Méthodes
Workshop de trois jours avant la JPO

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR

Code HG3RP04
Semestre : 5 et 6

Méthodes
5 entretiens individuels à réaliser avec 5 professeurs choisis par l'étudiant.e, validés par signatures.

Pôle bilan

BILAN DE MILIEU DE SEMESTRE

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG3BI01
Type d'activité : Bilan de milieu de semestre
Semestre : 5

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 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.

BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG3BI02
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestre : 6

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.

STAGE DE PREMIER CYCLE :

Enseignant : coordinateur de l'année

Code HG3ST01
Type d'activité : Stage
Travail de l'étudiant.e : 2 semaines minimum
Semestre : 6 au plus tard, si pas déjà réalisé au semestre 3, 4 ou 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 secrétariat pédagogique de son campus.

Évaluation
Contenu du rapport de stage.

ÉPREUVE DU DIPLÔME

Crédits attribués après le passage du DNA
Code HG3DI01