



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



*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 4^e 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).

Coordinatrice : Sonia Da Rocha

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

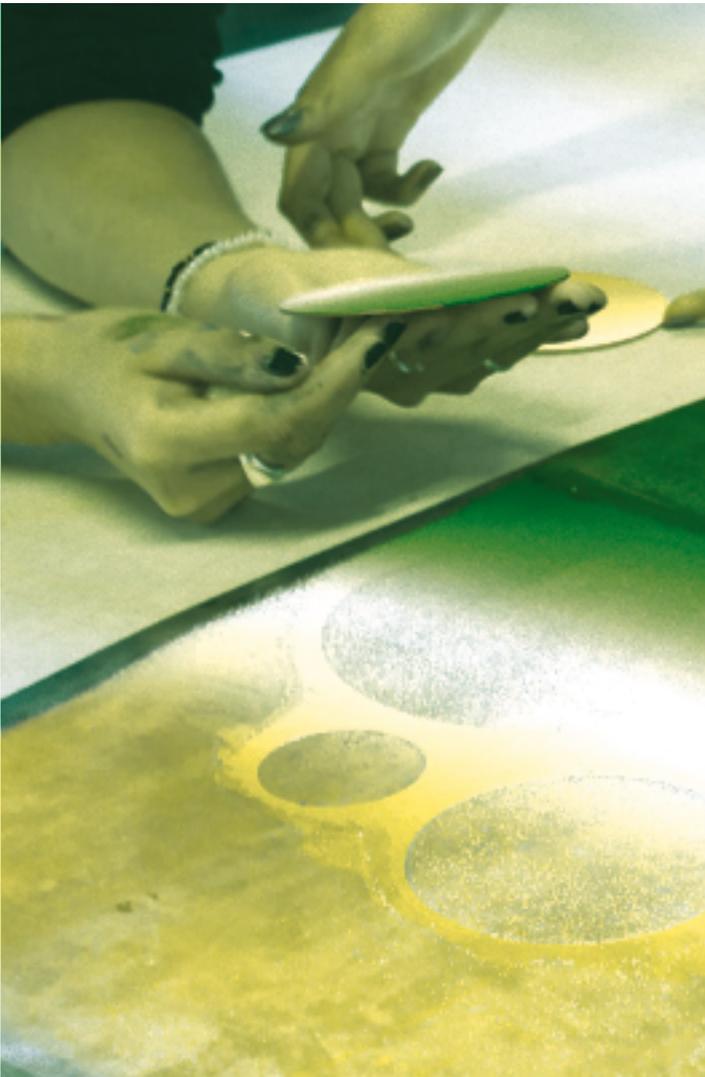
Semestre 5 : 6 crédits / Semestre 6 : 4 crédits

- 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 McLaren, Pablo Ferro, Maurice Binder, ou Saul Bass sera étudiée, tout comme le dessin animé à vocation populaire (Fleischer, Disney, Hanna Barbera, Miyazaki) 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.

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 autour 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.

CRÉATION DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

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

Transmettre aux étudiant.e.s les fondamentaux du dessin de caractères, avec une approche historique, analytique et technique.

Contenu

- Créer un caractère typographique s'appuyant sur des sources historiques et étant inscrit dans une culture contemporaine.
- Définir et formuler les concepts directeurs du projet, avec une approche critique des documents analysés.
- Développer une méthodologie et acquérir une autonomie de travail.
- Maîtriser les techniques de conception de polices de caractères en privilégiant la qualité formelle et fonctionnelle.
- Apprendre différentes techniques liées à la conception typographique (unicode, tracé vectorielles, formation au(x) logiciel(s) d'édition de fontes, etc.).

Évaluation

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

WHILE (TRUE) {LEARN}

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

(inscription pour les deux semestres obligatoire).

On associe souvent le code à un ou quelques langages de programmation : processing, javascript, ou python par exemple. Mais la programmation, comme les langues vivantes, possède des principes fondamentaux qui se retrouvent dans tous les langages et qui font que passer d'un langage à un autre n'est pas si compliqué, et même de plus en plus simple au fur et à mesure que l'on progresse. Connaître plusieurs langages de programmations est également une nécessité car ils ne fonctionnent jamais seuls. Nous ferons un tour d'horizon du vaste monde des langages de programmation, et nous apprendrons ensemble les bases et les spécificités d'un certain nombre (python, nodejs, php, bash, imagemagick, Tex...) en créant des micros projets interactifs pour chacun.

Le deuxième semestre sera l'occasion de développer vos projets interactifs en vue du diplôme.

Objectifs

Découvrir plusieurs langages de programmation, leurs contextes d'utilisation et savoir les utiliser.

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 Porcheron

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 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

- Analyses d'objets graphiques.
- 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).
- Suivi sur la constitution de la note d'intention de DNA (second semestre).
- Exposé oral et individuel sur un thème choisi en relation avec le sujet de diplôme : prise de parole devant un public, articulation de la documentation et de la réflexion.

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 PARMIS 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

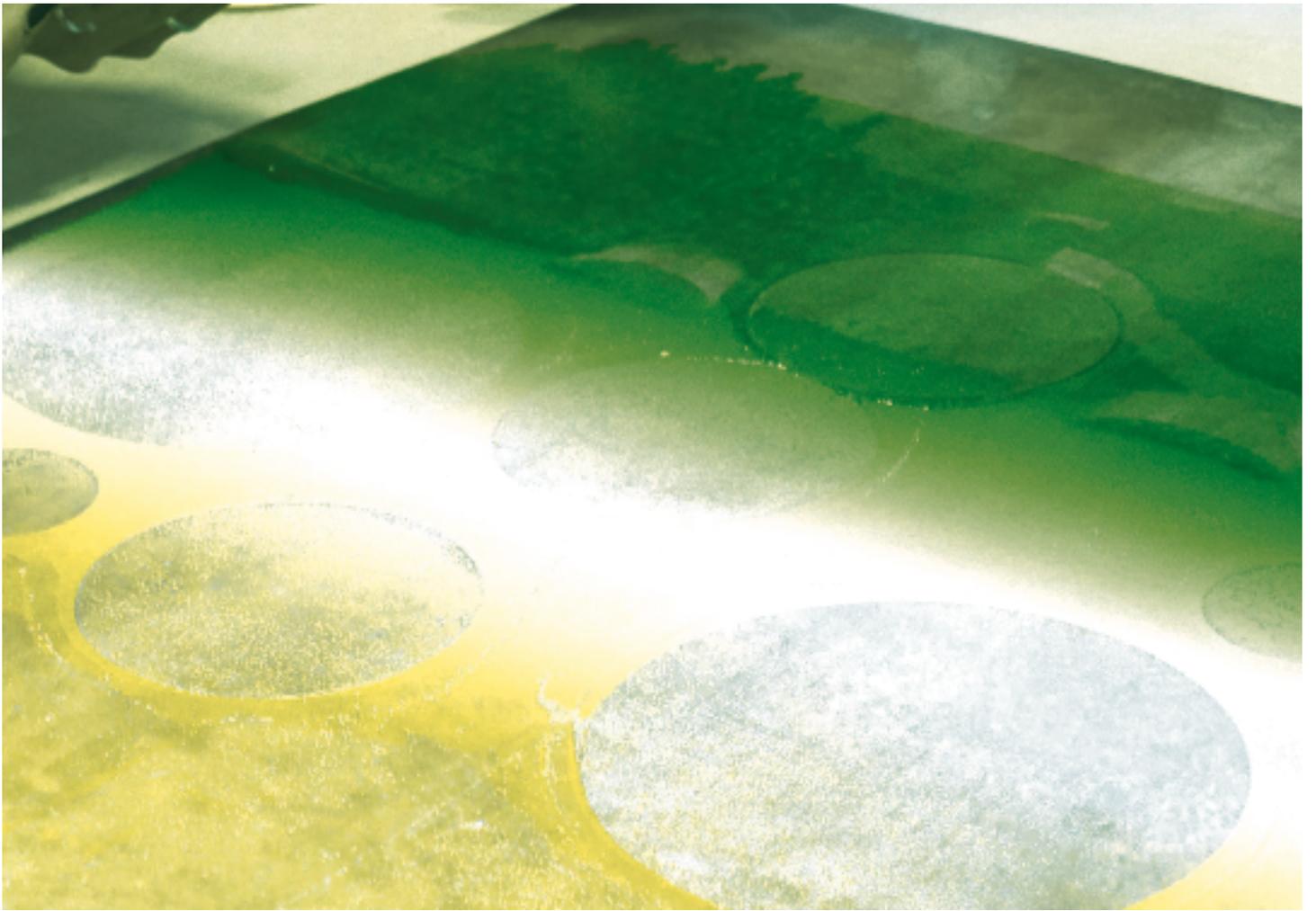
Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

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

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
<p>INITIATION À LA RELIURE Hélène Pitassi Atelier reliure 9h — 12h</p> <p>(F)</p>	<p>Sur inscription RECHERCHES GRAPHIQUES Rozenn Lanchec Primo studio 9h — 11h</p> <p>Sur inscription CRÉATION TYPO-GRAPHIQUES Sonia Da Rocha Editing lab 9h — 11h</p>	<p>CULTURE NUMÉRIQUE Maxence Alcade Salle de conférence 9h — 10h30</p>	<p>ATELIER VIDÉO ET MOTION DESIGN Stéphane Trois Carrés Salle de conférence 9h — 11h</p>	<p>HYBRID MEDIA Heiko Hansen + Helen Evans Fab lab 9h30 - 12h30</p>
<p>HISTOIRE DU DESIGN GRAPHIQUE Vanina Pinter Salle de conférence 11h — 13h ouvert au 2^e et 3^e année</p>	<p>ENTRETIENS INDIVIDUELS Jean-Noël Lafargue Creative Design 9h — 12h</p>	<p>ART, SCIENCES, POLITIQUE Stéphane Trois Carrés Salle de conférence 11h — 12h30 semestre 5</p>		
	<p>SÉMINAIRES Sonia Da Rocha + Yann Owens du 1er mai au 22 mai : Sonia Caramelo + Corinne Laouès Editing lab 14h — 16h</p>	<p>IMAGES EN MOUVEMENT Jean Noël Lafargue Stéphane Trois Carrés Primo studio et studio vidéo 14h — 18h</p>	<p>DESIGN GRAPHIQUE Gilles Acézat Editing lab 14h — 17h30</p>	
<p>SUIVI DE PROJETS ÉDITION Alain Rrodriguez 16h — 18h</p>	<p>IMPRESSION SUIVI DE PROJETS Yann Owens Atelier sérigraphie 14h — 16h</p>	<p>WHILE(TRUE) {LEARN} Bachir Soussi Chiadmi DCL 14h30 — 17h30 10 places sur inscription</p> <p>INITIATION VR Stéphane Trois Carrés Studio vidéo 16h — 19h 4 places sur inscription</p>		
<p>(F) INITIATION CALLIGRAPHIE Sonia Da Rocha Atelier reliure 19h — 20h</p>	<p>(F) POWER TO POSTER Yann Owens Impressions 18h — 20h</p>	<p>ANALYSE FILMIQUE Maxence Alcade Salle de conférence 18h — 20h</p> <p>(F)</p>		

Groupe 1 : de A à L inclus

Groupe 2 : de M à Z

HISTOIRE, THÉORIE LANGUE ÉTRANGÈRE

GRAPHISME & MULTIMÉDIA

MODULE PRATIQUE À CHOISIR

1 MODULE THÉORIQUE À CHOISIR

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		