Livret de l'étudiant.e
4e & 5e années design graphique, édition

Présentation et description des cours

Ce parcours s'inscrit dans le champ du Design graphique éditorial (papier et web) connivences entre design et édition d'affiche, entre design et pratiques éditoriales contemporaines (presse, livre, numérique), entre design et création littéraire. Il s'appuie pédagogiquement sur la médiation graphique, notamment au travers des groupes de recherche de l'ESADHaR : « EDGAR » (Exposer le Design Graphique Actes et Recherches), et « Edith ». Il tire aussi force et inspiration par le biais de l'événement annuel havrais « Une Saison Graphique », qui attire étudiant.e.s et visiteurs de toute la France.

Des passerelles pédagogiques avec le Master de Création Littéraire, en partenariat avec l'Université du Havre, participent au dynamisme de ce parcours (projets en binômes avec des étudiants des deux cursus).

OBJECTIF DE LA PHASE PROJET
L'objectif du second cycle est d'accompagner l'étudiant.e dans sa phase de recherche afin qu'il développe un travail de création original et personnel qui s'inscrit dans le champ du design graphique contemporain. L'objectif est d'optimiser les compétences techniques et théoriques acquises durant le premier cycle pour développer les compétences complémentaires nécessaires à sa démarche.

L'Unité d'Enseignement « Graphisme, multimédia et recherche » invite les étudiant.e.s à participer aux différents groupes de recherche de l'ESADHaR. Cette recherche « sur l'art » et « par l'art » revêt des formes diverses (recherche documentaire, entretiens, production personnelle...) et permet une mise à distance de l'étudiant.e vis-à-vis de sa démarche personnelle autant qu'elle l'accompagne et l'enrichit.

La cinquième année est celle de la préparation du DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), année durant laquelle les efforts de l'étudiant.e sont concentrés sur l'aboutissement et la présentation de son projet personnel.

Les entretiens individuels revêtent une importance particulière en 5ème année et constituent le cœur de l'accompagnement individuel de chaque étudiant.e.

Le semestre 10 est entièrement consacré à la préparation du diplôme. Pour le passage du DNSEP, 270 crédits sont nécessaires (30 crédits seront donnés automatiquement avec l'obtention du diplôme).
Le DNSEP peut être tenté deux fois.

Coordinatrice du parcours 4e et 5e : Vanina Pinter
Coordinatrice de la 4e année : Vanina Pinter
Coordinateur de la 5e année : Yann Owens

4E ANNÉE P.5

5E ANNÉE P.19

Organisation générale 4e année

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE, MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION P.7

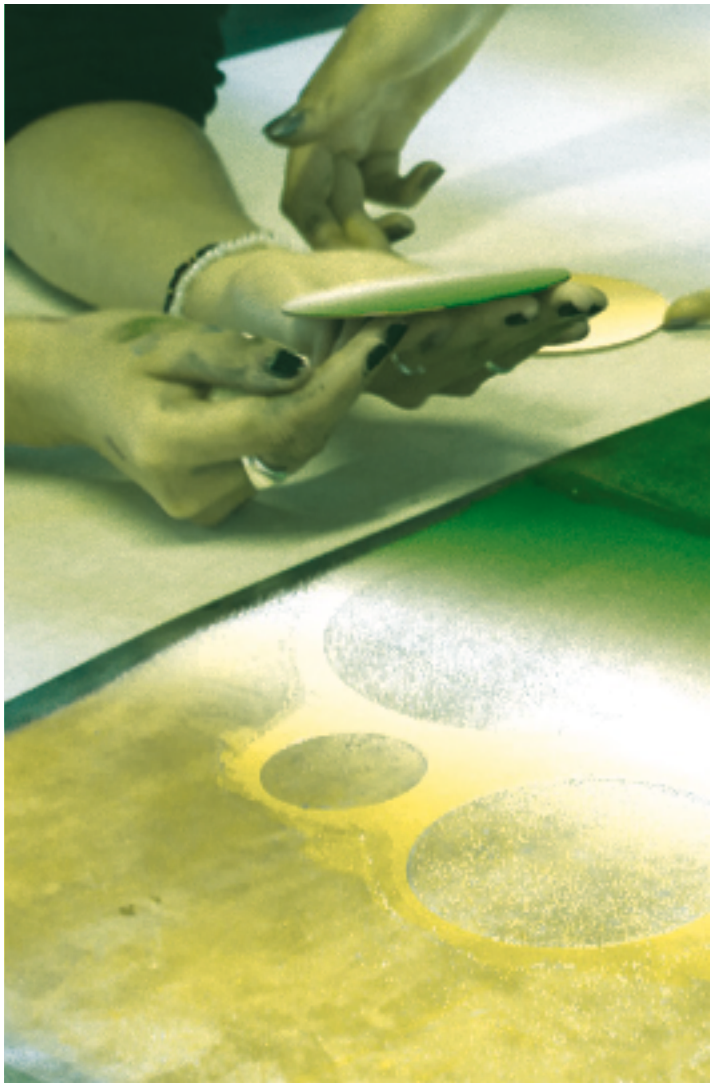
Semestre 7 : 20 crédits / Semestre 8 : 20 crédits

PÔLE INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS P.15

Semestre 7 : 9 crédits / Semestre 8 : 9 crédits

PÔLE DE LANGUE ÉTRANGÈRE P.17

Semestre 7 : 1 crédit / Semestre 8 : 1 crédit



Pôle projet plastique prospective, méthodologie, production

U.E. GRAPHISME, MULTIMÉDIA ET RECHERCHE

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

Enseignant : Alain Rodriguez

Code HG4GM11
Type d'activité : Technique et mise en œuvre, Design graphique et édition
Nombre d'heures hebdomadaires : 5
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Suivi individuel, atelier

Objectifs
À partir d'exercices abordant les différents champs du livre et de l'édition, les étudiants seront amenés à développer un regard critique sur l'objet imprimé. Les réflexions menées sur différentes formes éditoriales leur permettront d'acquérir les compétences nécessaires en mise en page et leur garantiront une approche et une lecture sensible du support livre.

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. Contrôle continu.

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES

EDGAR

Enseignants : Yann Owens & Sonia Da Rocha

Code HG4GM08
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Échanges individuels et collectifs EDGAR est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR dans le cadre de l'événement Une Saison Graphique.

Objectifs
À travers cet atelier, il sera question d'interroger la production plastique mais aussi de la mettre en perspective avec les aspects concrets liés à la reproductibilité, à l'exposition, l'édition et la diffusion. Il sera proposé, à travers la lecture de textes, la rencontre avec certains des acteurs de l'édition (ARL, DRAC...) et des workshops avec des graphistes (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux du design graphique contemporain et de son exposition.

Contenu
Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.e.

Évaluation
Évalués sur la qualité des travaux.

CRÉATION DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG4GM01
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestre : 7 et 8

Méthodes
Atelier

Objectifs
Transmettre aux étudiants 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.).

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.

STUDIO PRO

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG4GM02
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Pratique d'atelier, projet collectif

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

Contenu
Certains paramètres non créatifs : administratifs, économiques, juridiques... sont essentiels dans le fonctionnement d'une pratique professionnelle. Leur méconnaissance donne lieu à beaucoup de découragements et de méprises quand on débute son activité, que ce soit pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteur, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, ou encore trouver les bons canaux de diffusion... il s'agit d'éclaircir ce parcours nébuleux, semé d'embûches pour faciliter le démarrage de l'activité professionnelle. Nous aborderons ces différentes notions avec l'intervention ponctuelle de professionnel.lle.s tout en les appliquant de façon concrète dans des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements qui ponctuent la vie de l'école.

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

CHOISIR UN MODULE D'OUVERTURE PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES

COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG4GM03
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/ semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier de recherche

Contenu
Conception et réalisation de projets de création utilisant exclusivement des outils libres. Dans le contexte numérique actuel de quasi-monopole des outils informatiques propriétaires (Microsoft, Adobe, Apple, Google...) notamment dans le champ de la création, nous travaillerons à évaluer par l'expérimentation pratique les possibilités des logiciels libres en termes de rendu, de praticabilité, de forme de vie, de sevrage... Attention, l'objectif n'est pas d'établir une comparaison systématique, ou une échelle de valeurs, mais plutôt de découvrir sur quels chemins imprévus ces "autres outils" peuvent nous conduire. C'est l'Odyssée

numérique. Nous travaillerons également sur la forme à donner à ces expérimentations dans un objectif de documentation, de partage et de mise en place d'une communauté.

Évaluation
Contrôle continu.

IMAGE AS SPACE, (DE L'IMAGE À L'ESPACE)

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG4GM04
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/ semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Recherche, conception de projets, atelier de pratique

Objectifs
Les étudiant.e.s développent des projets qui associent l'image et l'environnement. Les images ont le pouvoir de décrire et définir une proposition d'espace. Au croisement de l'art, du design et de l'architecture radicale et expérimentale, les représentations sous forme d'images (le collage, l'illustration, les images de synthèse) ont été utilisées de tout temps pour des propositions qui ont repoussé au maximum les limites du possible. En résonance avec ces démarches, ce module demande aux étudiant.e.s de créer une réponse visuelle à un environnement particulier et par la suite de matérialiser leur idée en matière d'installation in situ.

Contenu
Les étudiant.e.s développent des propositions en réponse à un espace particulier et à son contexte. Tous les médias sont permis.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM09
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestre : 7 et 8

Méthodes
Conception du projet, réalisation

Objectifs
L'omniprésence de l'image dans de nombreux médias implique une multiplicité d'écritures et de protocoles techniques... En effet on ne réalise pas de la même façon pour un téléphone portable que pour un spectacle interactif. Par conséquent deux axes pédagogiques sont à élaborer : l'acquisition de l'autonomie technique et une culture philosophique de base sur l'utilisation des images dans un environnement numérique. De la peinture au cinéma expérimental, de la fiction à l'interactivité, il est difficile d'établir des catégories précises. Les catégories fluctuent d'autant que les pratiques sont exigeantes en termes de compétences techniques et le répertoire s'étend constamment.

Contenu
Deux phases : une phase théorique qui fait appel aux pratiques préparatoires, écritures, dessin, documentation. On y aborde des disciplines spéculatives science-fiction, épistémologie, nouvelles écritures de l'image. Dans la seconde partie, l'étudiant.e fera des recherches autour des outils logiciels, s'essayant sur différentes écritures, pixilation, stop motion, compositing, image de synthèse. Des collaborations transversales seront effectuées avec différents enseignants d'art et de design graphique.

Évaluation
Contrôle continu.

LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM06
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
cours magistraux et exercices

Objectifs et contenu
Les modalités de diffusion de la littérature sont en train d'être bouleversées d'une façon que beaucoup comparent à la révolution provoquée il y a un peu plus de cinq siècles par Johannes Gutenberg, et l'on entend même certains prophètes affirmer que le livre est en passe de disparaître. En apparence, il n'en prend pas encore le chemin, puisque le volume de titres publiés chaque année persiste à croître : plus de soixante-dix mille titres ont été publiés en 2011, pour un tirage total de plus de quatre cent cinquante millions d'exemplaires. Ces chiffres vertigineux ne cessent d'augmenter régulièrement, mais le secteur de l'édition n'en est pas moins convaincu de se trouver à un tournant critique de son histoire industrielle autant qu'esthétique : nouveaux canaux de diffusion, supports électroniques de lecture, impression à la demande, livre « augmenté », œuvres contributives... Avec la « home page » internet, née il y a vingt ans, puis avec le blog et les wikis, chacun peut créer son propre média, devenir son propre éditeur, pour un coût dérisoire. C'est grâce à leur production sur Internet que nombre de futurs auteur.ice.s sont découvert.e.s, et le phénomène est presque généralisé dans le domaine de la bande dessinée, où les auteur.ice.s entament à présent leur carrière professionnelle chez des éditeur.ice.s traditionnel.lle.s après s'être fait la main et s'être constitués un lectorat grâce à leurs publications en ligne. Certains supports traditionnels tels que le fanzine ou la revue universitaire semblent amenés à n'exister que sous forme virtuelle à l'avenir. Nous tenterons d'aborder toutes ces questions, en allant de ce qui semble sans doute le plus mesquin, comme les questions de droits d'auteur. ice. et les inconnues professionnelles provoquées par l'émergence de l'amateur, jusques aux promesses esthétiques amenées par le livre multimédia, les œuvres « trans-média » ou les nouveaux formats tels que le « post », le commentaire, l'application ou encore le tweet. Ces questions seront essentiellement abordées par la pratique.

Évaluation
Qualité des rendus de travaux.

MESSAGES PERSONNELS

Enseignante : Laurence Drocourt

Code HG4GM10
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier de pratique

Objectif
Expérimenter par l'humour les limites espaces privés/espaces publiques.

Contenu
Cet atelier utilisera comme outil mon espace de diffusion alternatif «défense d'afficher» et sa vitrine donnant sur une des artères principales du Havre. Paradoxalement, ce lieu n'a pas l'apparence de taudis ou de friche souvent associée aux expériences artistiques dites «alternatives», mais il en garde cependant certains critères: une identité fragile ou brouillée, non institutionnelle et qui échappe aux stratégies de marchandisation. C'est le souvenir des photomontages de Wim Delvoye, «Messages profanes» (1996), qui a déclenché l'envie de travailler avec les étudiants sur la notion de messages personnels et leur dévoilement «spectaculaire» dans l'espace publique. Le travail s'organisera avec un groupe restreint d'étudiant.e.s (8 maximum) mais l'ensemble des étudiant.e.s de l'école sera sollicité pour proposer des scénarios, pensées intimes, messages personnels... Les étudiant.e.s inscrits dans l'atelier travailleront sur les mises en forme et les scénographies de « l'intime » diffusé dans l'espace urbain.

Évaluation
Présence et pertinence des interventions.

LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : recrutement en cours

Code HG4GM07
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Travaux dirigés et échanges collectifs

ÉLECTRØNUM/FABLAB

Enseignant : Bruno Affagard

Code HG4GM05
Type d'activité : Atelier
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Accompagnement de projets

Objectifs
Accompagnement dans la conception et la réalisation de projets de création numériques

Contenu
L'Atelier Électronum & le Fablab sont des ateliers de conception et réalisation dédiés aux technologies numériques ou associées au numérique. Le Fablab est partagé avec la Faculté de Sciences de l'Université du Havre

Évaluation
Contrôle continu.

CHOISIR UN MODULE D'OUVERTURE PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES

EDGAR

Enseignants : Yann Owens & Sonia Da Rocha

Code HG4GM08
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Échanges individuels et collectifs EDGAR est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR dans le cadre de l'événement Une Saison Graphique.

Objectifs
À travers cet atelier, il sera question d'interroger la production plastique mais aussi de la mettre en perspective avec les aspects concrets liés à la reproductibilité, à l'exposition, l'édition et la diffusion. Il sera proposé, à travers la lecture de textes, la rencontre avec certains des acteurs de l'édition (ARL, DRAC...) et des workshops avec des graphistes (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux du design graphique contemporain et de son exposition.

Contenu
Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.e.

Évaluation
Évalués sur la qualité des travaux.

DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM12
Type d'activité : Technique et mise en œuvre, séminaire et atelier
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 60 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier et cours magistral, débats, production

Objectifs
Il est vital de ne pas être un usager naïf des technologies dites « numériques » mais de se positionner en acteur critique de leur usage et de leur développement futur. Dans ce séminaire atelier nous nous interrogerons sur les enjeux des nouvelles technologies et nous produirons des objets virtuels ou tangibles.

Contenu
Les premières semaines seront dédiées à des cours magistraux et à des échanges sur plusieurs thématiques : objets intelligents, réseau Internet, réseaux sociaux, création numérique, jeu vidéo, intelligence artificielle, représentation de données, capteurs, etc. Ces sujets seront abordés sous le prisme des sciences

humaines (sociologie/anthropologie, histoire, politique) mais seront aussi l'occasion d'explications techniques. Chaque étudiant.e. sera incité.e à produire des objets relevant du design numérique.

Évaluation
Sur projets.

3 REVUES

4e année et 5e année édition, numérique, AME + Master création littéraire

Enseignante : Sonia Da Rocha

Type d'activité : Expérimentation, méthodologie et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3h
Semestre : 7

Méthodes
Atelier

Objectifs
Cet atelier aura pour objectif la création d'une exposition à la Galerie 65 de l'ESADHAR.

Contenu
Après avoir analysé la matière visuelle et textuelle présente dans Contrordre, l'immédiate et Plurielle — trois revues de création littéraire et plastique des années 1970-1980 — nous rejouerons les rapports entre le texte et l'image explorés par les auteurs et autrices de ces revues à travers une nouvelle mise en relation des contenus.

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.

ACTIVITÉS FACULTATIVES

INITIATION VR

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG4GM13
Type d'activité : Initiation technique, acquisition des principes de la réalité virtuelle
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier et travaux dirigés

Objectifs
Création d'un studio de réalité virtuelle.

Contenu
Ce cours a lieu le mercredi de 16 h 30 à 19h. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants 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.

INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG4GM 14
Type d'activité : Technique
Nombre d'heures hebdomadaires : 1h
Travail de l'étudiant.e : 10 heures/semestre
Semestre : 7 et 8

Méthodes
Atelier découverte

Objectifs
Cet atelier aura pour objectif de transmettre aux étudiant·e·s les fondamentaux du dessin de caractères par la création d'une famille typographique.

Contenu
Création d'un caractère typographique.
Évaluation : Les étudiant·e·s seront évalué·e·s sur leur implication, leur maîtrise formelle et technique, leur capacité de réflexion et la qualité de leur documentation.

U.E. STAGE

STAGE

Enseignant : coordinateur 4e année

Code HG4ST01
Type d'activité : Stage
Travail de l'étudiant.e : 1 mois minimum sur les deux semestres
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

Objectifs
Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création.

Contenu
Stage d'au moins 60 heures 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. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

Évaluation
Contenu du rapport de stage.

U.E. ÉVALUATION

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG4BI01
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Présentation des travaux réalisés

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.

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI02
Type d'activité : workshop
Semestre : 7

Méthodes
Workshops de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI03
Type d'activité : workshop
Semestre : 7

Méthodes
Workshops de quatre jours en début de semestre

WORKSHOP FLASH

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI05
Type d'activité : workshop
Semestre 8 : obligatoire

Méthodes
Workshops de trois jours avant la JPO

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR

Code HG4BI04
Type d'activité : entretiens oraux
Semestres : 7 et 8

Travail de l'étudiant.e
5 entretiens minimum par semestre

Pôle initiation à la recherche suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

HISTOIRE ET THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE

Enseignante : Vanina Pinter

Code HG4HA01
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 60 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Cours magistraux et ateliers d'écriture

Objectifs et contenu
Chaque cours débute par une revue de presse réalisée par un étudiant.e (presse nationale, spécialisée ou généraliste.., sur tous supports). Le cours a pour objectif de mettre en place une méthodologie de travail en vue de la constitution et de l'écriture du mémoire. Les cours sont l'occasion de lectures, d'échanges, d'analyses de textes liés aux problématiques du graphisme contemporain (dans ses formes, ses champs d'application, sa situation économique, etc.). Ces cours serviront de base à l'étudiant.e pour consolider sa bibliographie, déterminer son sujet de diplôme, spécifier et approfondir sa réflexion sur ce sujet. Les ateliers de lecture et d'écriture sont toujours liés à un questionnement sur la forme. Une réflexion sur l'image comme illustration, document, collection, « atlas », etc. est amorcée afin de penser l'image au sein du mémoire et plus généralement, de questionner la direction artistique, les choix éditoriaux, la responsabilité du graphiste. En deuxième partie du cours, un travail spécifique est mené sur la Saison Graphique. Les étudiant.e.s se répartissent par groupe pour penser un objet éditorial propre à chacune des expositions. Les étudiant.e.s sont encadrés pour entrer en contact avec les différents acteurs d'une saison graphique.

Évaluation
De nombreux rendus sont exigés sur des périodicités variables : hebdomadaires, mensuelles ou semestrielles. Un texte en lien avec un livre ou des livres est à rendre tous les mois. La majorité des rendus questionne le/un texte à l'écriture graphique, c'est-à-dire l'adéquation du fond et de la forme.

ACTIVITÉ FACULTATIVE

ANALYSE FILMIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA04
Type d'activité : Culture générale
Nombre d'heures hebdomadaires : 2 (12 séances sur l'année)
Travail de l'étudiant.e : 20 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Cours magistraux, projections de films et débats

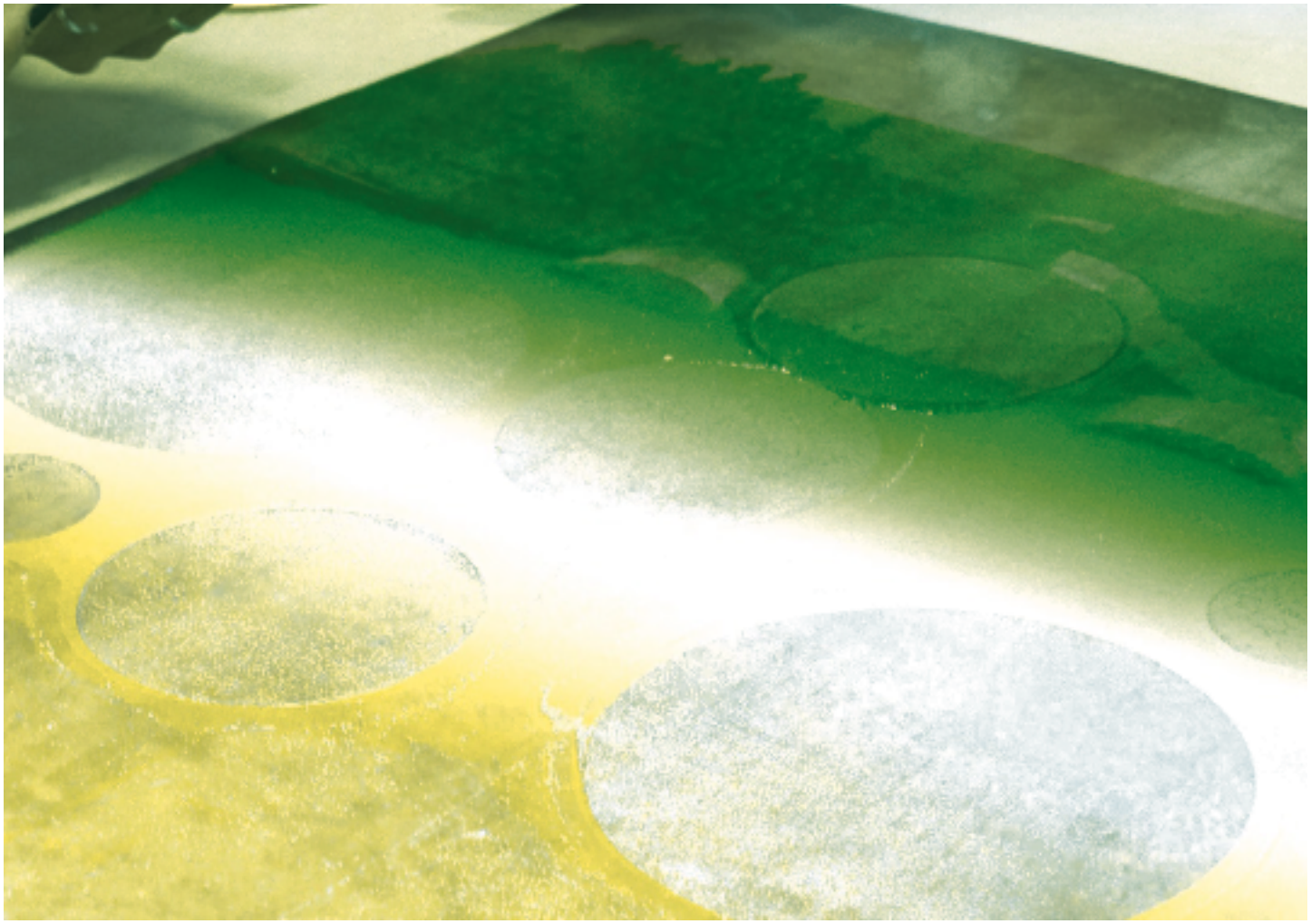
Objectifs
Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

Contenu
Chaque séance donnera lieu à la présentation d'un film autour d'une thématique à définir. Pour donner suite à la projection, les étudiant.e.s seront accompagné.e.s 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.

LES ENTREP'

Les Entrep' est un programme d'entraînement sur le terrain à la création d'entreprise (de novembre à fin mars) ouvert aux étudiant.e.s de toutes filières de formation d'écoles ou d'Universités à partir de Bac + 2 en cours. Porté par le Réseau Entreprendre Normandie Seine Eure et ses partenaires, il associe l'expertise de professionnel.lle.s et l'accompagnement de parrains ou marraines (chefs d'entreprise) et coachs (conseillers en création d'entreprise) pour chaque équipe. L'équipe est composée de 2 à 5 étudiant.e.s de profils de formation complémentaire.
Pour constituer votre équipe et vous inscrire, Rendez-vous sur www.les-entrepreneuriales.fr
Coordination régionale – Magali Debray
lehavre@les-entrepreneuriales.fr
06 15 73 62 58
Dossier d'inscription à remplir en ligne



Pôle langue étrangère

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Code HG4LE01
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 1
Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Cours magistraux et entretiens individuels

Objectifs
Perfectionner les acquis de l'année précédente. Développer l'autonomie de l'étudiant.e à communiquer, travailler et réagir dans un contexte professionnel anglophone.

Contenu
Rendez-vous chaque semaine avec la totalité des étudiant.e.s des années 4 et 5 pour définir des projets personnels en anglais (à élaborer par la suite en entretiens individuels). Ces projets impliquent une remise à jour des écrits des années précédentes en vue de préparer d'éventuels stages, séjours d'études, périodes de travail, expositions, etc., à l'étranger, sans oublier la possibilité d'une plus grande diffusion de travail des étudiant.e.s par l'Internet. Les réunions en groupe hebdomadaire sont aussi l'occasion pour les étudiants de partager leurs expériences en anglais, raconter leurs voyages et s'entraider pour des projets et des recherches en design graphique.

Évaluation
Contrôle continu basé sur la qualité de la participation orale et des écrits demandés.

Organisation générale 5e année

PÔLE MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE P.21

Semestre 9 : 20 crédits

PÔLE MISE EN FORME DU PROJET PERSONNEL P.30

Semestre 9 : 10 crédits

Pôle méthodologie de la recherche

U.E. GRAPHISME, MULTIMÉDIA ET RECHERCHE

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ

Enseignant : Alain Rodriguez

Code HG4GM11
Type d'activité : Technique et mise en œuvre, Design graphique et édition
Nombre d'heures hebdomadaires : 5
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Suivi individuel, atelier

Objectifs
À partir d'exercices abordant les différents champs du livre et de l'édition, les étudiants seront amenés à développer un regard critique sur l'objet imprimé. Les réflexions menées sur différentes formes éditoriales leur permettront d'acquérir les compétences nécessaires en mise en page et leur garantiront une approche et une lecture sensible du support livre.

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. Contrôle continu.

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES

EDGAR

Enseignants : Yann Owens & Sonia Da Rocha

Code HG4GM08
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Échanges individuels et collectifs EDGAR est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR dans le cadre de l'événement Une Saison Graphique.

Objectifs
À travers cet atelier, il sera question d'interroger la production plastique mais aussi de la mettre en perspective avec les aspects concrets liés à la reproductibilité, à l'exposition, l'édition et la diffusion. Il sera proposé, à travers la lecture de textes, la rencontre avec certains des acteurs de l'édition (ARL, DRAC...) et des workshops avec des graphistes (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux du design graphique contemporain et de son exposition.

Contenu
Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.e.

Évaluation
Évalués sur la qualité des travaux.

CRÉATION DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG4GM01
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestre : 7 et 8

Méthodes
Atelier

Objectifs
Transmettre aux étudiants 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.).

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.

STUDIO PRO

Enseignant : Gilles Acézat

Code HG4GM02
Type d'activité : Méthodologie de la recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Pratique d'atelier, projet collectif

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

Contenu
Certains paramètres non créatifs : administratifs, économiques, juridiques... sont essentiels dans le fonctionnement d'une pratique professionnelle. Leur méconnaissance donne lieu à beaucoup de découragements et de méprises quand on débute son activité, que ce soit pour monter sa structure, être recruté, comprendre les droits d'auteur, chiffrer justement son travail, déclarer et remplir sa déclaration fiscale, savoir collaborer, ou encore trouver les bons canaux de diffusion... il s'agit d'éclaircir ce parcours nébuleux, semé d'embûches pour faciliter le démarrage de l'activité professionnelle. Nous aborderons ces différentes notions avec l'intervention ponctuelle de professionnel.lle.s tout en les appliquant de façon concrète dans des projets de commande collectifs notamment de partenariats ou d'événements qui ponctuent la vie de l'école.

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

CHOISIR UN MODULE D'OUVERTURE PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES

COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE

Enseignant : Bachir Soussi Chiadmi

Code HG4GM03
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/ semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier de recherche

Contenu
Conception et réalisation de projets de création utilisant exclusivement des outils libres. Dans le contexte numérique actuel de quasi-monopole des outils informatiques propriétaires (Microsoft, Adobe, Apple, Google...) notamment dans le champ de la création, nous travaillerons à évaluer par l'expérimentation pratique les possibilités des logiciels libres en termes de rendu, de praticabilité, de forme de vie, de sevrage... Attention, l'objectif n'est pas d'établir une comparaison systématique, ou une échelle de valeurs, mais plutôt de découvrir sur quels chemins imprévus ces "autres outils" peuvent nous conduire. C'est l'Odyssée

numérique. Nous travaillerons également sur la forme à donner à ces expérimentations dans un objectif de documentation, de partage et de mise en place d'une communauté.

Évaluation
Contrôle continu.

IMAGE AS SPACE, (DE L'IMAGE À L'ESPACE)

Enseignants : Heiko Hansen et Helen Evans

Code HG4GM04
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/ semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Recherche, conception de projets, atelier de pratique

Objectifs
Les étudiant.e.s développent des projets qui associent l'image et l'environnement. Les images ont le pouvoir de décrire et définir une proposition d'espace. Au croisement de l'art, du design et de l'architecture radicale et expérimentale, les représentations sous forme d'images (le collage, l'illustration, les images de synthèse) ont été utilisées de tout temps pour des propositions qui ont repoussé au maximum les limites du possible. En résonance avec ces démarches, ce module demande aux étudiant.e.s de créer une réponse visuelle à un environnement particulier et par la suite de matérialiser leur idée en matière d'installation in situ.

Contenu
Les étudiant.e.s développent des propositions en réponse à un espace particulier et à son contexte. Tous les médias sont permis.

IMAGES EN MOUVEMENT

Enseignants : Stéphane Trois Carrés et Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM09
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestre : 7 et 8

Méthodes
Conception du projet, réalisation

Objectifs
L'omniprésence de l'image dans de nombreux médias implique une multiplicité d'écritures et de protocoles techniques... En effet on ne réalise pas de la même façon pour un téléphone portable que pour un spectacle interactif. Par conséquent deux axes pédagogiques sont à élaborer : l'acquisition de l'autonomie technique et une culture philosophique de base sur l'utilisation des images dans un environnement numérique. De la peinture au cinéma expérimental, de la fiction à l'interactivité, il est difficile d'établir des catégories précises. Les catégories fluctuent d'autant que les pratiques sont exigeantes en termes de compétences techniques et le répertoire s'étend constamment.

Contenu
Deux phases : une phase théorique qui fait appel aux pratiques préparatoires, écritures, dessin, documentation. On y aborde des disciplines spéculatives science-fiction, épistémologie, nouvelles écritures de l'image. Dans la seconde partie, l'étudiant.e fera des recherches autour des outils logiciels, s'essayant sur différentes écritures, pixilation, stop motion, compositing, image de synthèse. Des collaborations transversales seront effectuées avec différents enseignants d'art et de design graphique.

Évaluation
Contrôle continu.

LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE INTERACTIVE ET VISUELLE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM06
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Cours magistraux et exercices

Objectifs et contenu
Les modalités de diffusion de la littérature sont en train d'être bouleversées d'une façon que beaucoup comparent à la révolution provoquée il y a un peu plus de cinq siècles par Johannes Gutenberg, et l'on entend même certains prophètes affirmer que le livre est en passe de disparaître. En apparence, il n'en prend pas encore le chemin, puisque le volume de titres publiés chaque année persiste à croître : plus de soixante-dix mille titres ont été publiés en 2011, pour un tirage total de plus de quatre cent cinquante millions d'exemplaires. Ces chiffres vertigineux ne cessent d'augmenter régulièrement, mais le secteur de l'édition n'en est pas moins convaincu de se trouver à un tournant critique de son histoire industrielle autant qu'esthétique : nouveaux canaux de diffusion, supports électroniques de lecture, impression à la demande, livre « augmenté », œuvres contributives... Avec la « home page » internet, née il y a vingt ans, puis avec le blog et les wikis, chacun peut créer son propre média, devenir son propre éditeur, pour un coût dérisoire. C'est grâce à leur production sur Internet que nombre de futurs auteur.ice.s sont découvert.e.s, et le phénomène est presque généralisé dans le domaine de la bande dessinée, où les auteur.ice.s entament à présent leur carrière professionnelle chez des éditeur.ice.s traditionnel.lle.s après s'être fait la main et s'être constitués un lectorat grâce à leurs publications en ligne. Certains supports traditionnels tels que le fanzine ou la revue universitaire semblent amenés à n'exister que sous forme virtuelle à l'avenir. Nous tenterons d'aborder toutes ces questions, en allant de ce qui semble sans doute le plus mesquin, comme les questions de droits d'auteur. ice. et les inconnues professionnelles provoquées par l'émergence de l'amateur, jusques aux promesses esthétiques amenées par le livre multimédia, les œuvres « trans-média » ou les nouveaux formats tels que le « post », le commentaire, l'application ou encore le tweet. Ces questions seront essentiellement abordées par la pratique.

Évaluation
Qualité des rendus de travaux.

MESSAGES PERSONNELS

Enseignante : Laurence Drocourt

Code HG4GM10
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier de pratique

Objectif
Expérimenter par l'humour les limites espaces privés/espaces publiques.

Contenu
Cet atelier utilisera comme outil mon espace de diffusion alternatif «défense d'afficher» et sa vitrine donnant sur une des artères principales du Havre. Paradoxalement, ce lieu n'a pas l'apparence de taudis ou de friche souvent associée aux expériences artistiques dites «alternatives», mais il en garde cependant certains critères: une identité fragile ou brouillée, non institutionnelle et qui échappe aux stratégies de marchandisation. C'est le souvenir des photomontages de Wim Delvoye, «Messages profanes» (1996), qui a déclenché l'envie de travailler avec les étudiants sur la notion de messages personnels et leur dévoilement «spectaculaire» dans l'espace publique. Le travail s'organisera avec un groupe restreint d'étudiant.e.s (8 maximum) mais l'ensemble des étudiant.e.s de l'école sera sollicité pour proposer des scénarios, pensées intimes, messages personnels... Les étudiant.e.s inscrits dans l'atelier travailleront sur les mises en forme et les scénographies de «l'intime» diffusé dans l'espace urbain.

Évaluation
Présence et pertinence des interventions.

LABORATOIRE DU VOIR

Enseignante : recrutement en cours

Code HG4GM07
Type d'activité : Méthodologie de la Recherche
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
travaux dirigés et échanges collectifs

ÉLECTRØNUM/FABLAB

Enseignant : Bruno Affagard

Code HG4GM05
Type d'activité : Atelier
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 70 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Accompagnement de projets

Objectifs
Accompagnement dans la conception et la réalisation de projets de création numériques

Contenu
L'Atelier Électronum & le Fablab sont des ateliers de conception et réalisation dédiés aux technologies numériques ou associées au numérique. Le Fablab est partagé avec la Faculté de Sciences de l'Université du Havre

Évaluation
Contrôle continu

CHOISIR UN MODULE D'OUVERTURE PARMI LES PROPOSITIONS SUIVANTES

EDGAR

Enseignants : Yann Owens & Sonia Da Rocha

Code HG4GM08
Type d'activité : Technique et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 100 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Échanges individuels et collectifs EDGAR est un groupe de recherche initié par l'ESADHaR dans le cadre de l'événement Une Saison Graphique.

Objectifs
À travers cet atelier, il sera question d'interroger la production plastique mais aussi de la mettre en perspective avec les aspects concrets liés à la reproductibilité, à l'exposition, l'édition et la diffusion. Il sera proposé, à travers la lecture de textes, la rencontre avec certains des acteurs de l'édition (ARL, DRAC...) et des workshops avec des graphistes (Éditions du livre...) de comprendre les différents enjeux du design graphique contemporain et de son exposition.

Contenu
Accompagnement du projet personnel de chaque étudiant.e.

Évaluation
Évalués sur la qualité des travaux.

DESIGN NUMÉRIQUE

Enseignant : Jean-Noël Lafargue

Code HG4GM12
Type d'activité : Technique et mise en œuvre, séminaire et atelier
Nombre d'heures hebdomadaires : 2
Travail de l'étudiant.e : 60 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier et cours magistral, débats, production

Objectifs
Il est vital de ne pas être un usager naïf des technologies dites « numériques » mais de se positionner en acteur critique de leur usage et de leur développement futur. Dans ce séminaire atelier nous nous interrogerons sur les enjeux des nouvelles technologies et nous produirons des objets virtuels ou tangibles.

Contenu
Les premières semaines seront dédiées à des cours magistraux et à des échanges sur plusieurs thématiques : objets intelligents, réseau Internet, réseaux sociaux, création numérique, jeu vidéo, intelligence artificielle, représentation de données, capteurs, etc. Ces sujets seront abordés sous le prisme des sciences humaines (sociologie/anthropologie, histoire, politique) mais seront aussi l'occasion d'explications techniques. Chaque étudiant.e. sera incité.e à produire des objets relevant du design numérique.

Évaluation
Sur projets.

3 REVUES

4e année et 5e année édition, numérique, AME + Master création littéraire

Enseignante : Sonia Da Rocha

Type d'activité : Expérimentation, méthodologie et mise en œuvre
Nombre d'heures hebdomadaires : 3h
Semestre : 7

Méthodes
Atelier

Objectifs
Cet atelier aura pour objectif la création d'une exposition à la Galerie 65 de l'ESADHAR.

Contenu
Après avoir analysé la matière visuelle et textuelle présente dans Contrordre, l'immédiate et Plurielle — trois revues de création littéraire et plastique des années 1970-1980 — nous rejouerons les rapports entre le texte et l'image explorés par les auteurs et autrices de ces revues à travers une nouvelle mise en relation des contenus.

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.

ACTIVITÉS FACULTATIVES

INITIATION VR

Enseignant : Stéphane Trois Carrés

Code HG4GM13
Type d'activité : Initiation technique, acquisition des principes de la réalité virtuelle
Nombre d'heures hebdomadaires : 3
Travail de l'étudiant.e : 50 heures/semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Atelier et travaux dirigés

Objectifs
Création d'un studio de réalité virtuelle.

Contenu
Ce cours a lieu le mercredi de 16 h 30 à 19h. Il s'adresse à des groupes de trois ou quatre étudiants 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.

INITIATION CALLIGRAPHIE

Enseignante : Sonia Da Rocha

Code HG4GM 14
Type d'activité : Technique
Nombre d'heures hebdomadaires : 1h
Travail de l'étudiant.e : 10 heures/semestre
Semestre : 7 et 8

Méthodes
Atelier découverte

Objectifs
Cet atelier aura pour objectif de transmettre aux étudiant·e·s les fondamentaux du dessin de caractères par la création d'une famille typographique.

Contenu
Création d'un caractère typographique.

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

U.E. SUIVI DE MÉMOIRE, PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS, LANGUE ÉTRANGÈRE

ÉCRITURE ET PROJET

Enseignant : Vanina Pinter

Code : HG5HA01
Nombre d'heures hebdomadaires : 4
Travail de l'étudiant.e : 60 heures/semestre
Semestre : 9
Type d'activité : Culture générale

Méthodes
Entretiens individuels et temps de réflexion collectifs

Objectifs
Accompagnement à la rédaction du mémoire de DNSEP.

Contenu
Entretiens individuels avec chaque étudiant, suivi de la rédaction et de la réalisation de l'objet mémoire. Le mémoire est pensé comme un outil essentiel de documentation, de réflexion articulée. Mais il est aussi un espace où l'étudiant affirme la singularité de ses choix, de ses écritures (par ses textes, ses outils de graphistes). La méthodologie du mémoire permettra par la suite à l'étudiant d'avoir une méthodologie de recherche, mais aussi à une capacité à concevoir un dossier de présentation.

Évaluation
Préparation à l'oral (soutenance du mémoire et du jury de diplôme).

ANGLAIS

Enseignante : Carol Porcheron

Code HG5HA02
Type d'activité : Langue vivante
Nombre d'heures hebdomadaires : 1
Travail de l'étudiant.e : 30 heures/semestre
Semestre : 9

Méthodes
Cours magistraux et entretiens individuels

Objectifs
Perfectionner les acquis de l'année précédente. Développer l'autonomie de l'étudiant à communiquer, travailler et réagir dans un contexte professionnel anglophone.

Contenu
Rendez-vous chaque semaine avec la totalité des étudiants des années 4 et 5 pour définir des projets personnels en anglais (à élaborer par la suite en entretiens individuels). Ces projets impliquent une remise à jour des écrits des années précédentes en vue de préparer d'éventuels stages, séjours d'études, périodes de travail, expositions, etc., à l'étranger, sans oublier la possibilité d'une plus grande diffusion de travail des étudiants par l'Internet. Les réunions en groupe hebdomadaire sont aussi l'occasion pour les étudiants de partager leurs expériences en anglais, raconter leurs voyages et s'entraider pour des projets et des recherches en design graphique.

Évaluation
Contrôle continu basé sur la qualité de la participation orale et des écrits demandés.

U.E. STAGE

STAGE

Enseignant : coordinateur 4e année

Code HG4ST01
Type d'activité : Stage
Travail de l'étudiant.e : 1 mois minimum sur les deux semestres
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Activité développée dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

Objectifs
Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création.

Contenu
Stage d'au moins 60 heures 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. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

Évaluation
Contenu du rapport de stage.

U.E. ÉVALUATION

BILAN, RECHERCHES PERSONNELLES

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG4BI01
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestres : 7 et 8

Méthodes
Présentation des travaux réalisés

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

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI02
Type d'activité : workshop
Semestre : 7

Méthodes
Workshops de quatre jours en début de semestre

SEMAINE WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI03
Type d'activité : workshop
Semestre : 7

Méthodes
Workshops de quatre jours en début de semestre

WORKSHOP FLASH

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI05
Type d'activité : workshop
Semestre 8 : obligatoire

Méthodes
Workshops de trois jours avant la JPO

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR

Code HG4BI04
Type d'activité : entretiens oraux
Semestres : 7 et 8

Travail de l'étudiant.e
5 entretiens minimum par semestre

Pôle mise en forme du projet personnel

PREMIER BILAN DE SEMESTRE 9

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG5BI01
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestre : 9

Méthodes
Présentation des travaux réalisés

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.

SEMAINE WORKSHOPS 1

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG4BI02
Type d'activité : workshop
Semestre : 9

Méthodes
Workshops de quatre jours en début de semestre

SEMAINES WORKSHOPS 2

Enseignant : selon le workshop choisi

Code HG5BI03
Type d'activité : workshop
Semestre : 9

Méthodes
Workshops de quatre jours en début de semestre

5 ENTRETIENS INDIVIDUELS

Enseignants : tous les enseignants de l'ESADHaR

Code HG5BI04
Type d'activité : entretiens oraux
Semestre : 9

Travail de l'étudiant.e :
5 entretiens minimum par semestre

BILAN PRÉPARATOIRE AU DIPLÔME

Enseignants : équipe restreinte incluant le coordinateur

Code HG5BI05
Type d'activité : Bilan de fin de semestre
Semestre : 9

Méthodes
Présentation des travaux réalisés

ÉPREUVE DU DIPLÔME

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

COORDINATRICE : VANINA PINTER
vanina.pinter@esadhar.org

4E ÉDITION

SEMESTRE 1 & 2 2022 - 2023

LUNDI

ANGLAIS
Carol Porcheron
Mini-conf
9h — 10h

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ
Alain Rodriguez
Editing lab
10h — 13h

AUTOUR DE L'IMPRIMÉ
Alain Rodriguez
Editing lab
14h — 16h

ATLAS
Yann Owens
Atelier sérigraphie
14h — 16h

ENTRETIENS INDIVIDUELS
Yann Owens
Atelier sérigraphie
16h — 18h

(F) *INITIATION CALLIGRAPHIE*
Sonia Da Rocha
Atelier reliure
19h — 20h

(F) *POWER TO POSTER*
Yann Owens
Impressions
18h — 20h

MARDI

HISTOIRE ET THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE
Vanina Pinter
salle 204
9h30 — 12h30 : 4e année
temps commun avec les 5e année
11h — 12h30

ENTRETIENS INDIVIDUELS
Jean-Noël Lafargue
Creative Design
9h — 12h

ENTRETIENS INDIVIDUELS
Laurence Drocourt
Salle 1ère année
15h — 17h

3 REVUES
Semestre 1
Sonia Da Rocha
Editing lab
14h — 17h

MESSAGES PERSONNELS
Laurence Drocourt
Salle 1e année
17h — 19h

DESIGN NUMÉRIQUE
Jean-Noël Lafargue
Design Creative Lab
15h — 17h

MERCREDI

LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE ET VISUELLE
Jean-Noël Lafargue
Primo studio
9h — 12h

LABORATOIRE DU VOIR
en attente de recrutement
Mini-conf
9h — 12h

IMAGES EN MOUVEMENT
Jean Noël Lafargue
Stéphane Trois Carrés
Primo studio
14h — 18h

WHILE(TRUE) {LEARN}
Bachir Soussi Chiadmi
DCL
14h30 — 17h30
10 places
sur inscription

INITIATION VR
Stéphane Trois Carrés
Studio vidéo
16h — 19h
4 places
sur inscription

ANALYSE FILMIQUE
Maxence Alcade
Salle de conférence
18h — 20h

JEUDI

INITIATION À LA RELIURE
Hélène Pitassi
Atelier reliure
9h — 12h
Semestre 1 : ouvert 4e +5e années
Semestre 2 : ouvert au DNSEP ART mention Création littéraire
+ 4e +5e années

(F)

COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE
Bachir Soussi Chiadmi
Design Creative Lab
14h — 18h

VENDREDI

STUDIO PRO
Gilles Acézat
Editing lab
9h — 12h

ELECTRONUM
FABLAB
Bruno Affagard
Design Creative Lab
9h — 12h

IMAGE AS SPACE
Heiko Hansen & Helen Evans
Ateliers AME & salles de contexte
14h — 17h

Groupe 1 : de A à L inclus

Groupe 2 : de M à Z

HISTOIRE, THÉORIE LANGUE ÉTRANGÈRE

GRAPHISME & MULTIMÉDIA

2 MODULES À CHOISIR

HEURES CREUSES

(F) *FACULTATIF*

COORDINATEUR : YANN OWENS
yann.owens@esadhar.org

5E ÉDITION

SEMESTRE 1 & 2 2022 - 2023

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
AUTOUR DE L'IMPRIMÉ Alain Rodriguez **Editing lab** 10h — 13h	*CRÉATION TYPOGRAPHIQUES* Sonia Da Rocha **Editing lab** 9h — 11h ouvert aux 4e + 5e années édition, AME, numérique	*LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE ET VISUELLE* Jean-Noël Lafargue **Primo studio** 9h — 12h	*INITIATION À LA RELIURE* Hélène Pitassi **Atelier reliure** 9h — 12h Semestre 1 : ouvert 4e +5e années Semestre 2 : ouvert au DNSEP ART mention Création littéraire + 4e +5e années (F)	*STUDIO PRO* Gilles Acézat **Editing lab** 9h — 12h
	ENTRETIENS Yann Owens **Atelier sérigraphie** 9h — 12h	*LABORATOIRE DU VOIR* en attente de recrutement **Mini-conf** 9h — 12h		*ELECTRONUM* FABLAB Bruno Affagard **Design Creative Lab** 9h — 12h
AUTOUR DE L'IMPRIMÉ Alain Rodriguez **Editing lab** 14h — 16h	*HISTOIRE ET THÉORIE DU DESIGN GRAPHIQUE* Vanina Pinter **salle 204** 9h30 — 12h30	*IMAGES EN MOUVEMENT* Jean Noël Lafargue Stéphane Trois Carrés **Primo studio** 14h — 18h	*COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE* Bachir Soussi Chiadmi **Design Creative Lab** 14h — 18h	*IMAGE AS SPACE* Heiko Hansen & Helen Evans **Ateliers AME & salles de contexte** 14h — 17h
ATLAS Yann Owens **Atelier sérigraphie** 14h — 16h	*ENTRETIENS INDIVIDUELS* Jean-Noël Lafargue **Creative Design** 9h — 12h			
	ANGLAIS Carol Porcheron **Mini-conf** 14h — 15h			
ENTRETIENS INDIVIDUELS Yann Owens **Atelier sérigraphie** 16h — 18h	*ENTRETIENS INDIVIDUELS* Laurence Drocourt **Salle 1ère année** 15h — 17h	*WHILE(TRUE) {LEARN}* Bachir Soussi Chiadmi **DCL** 14h30 — 17h30 10 places sur inscription	*INITIATION VR* Stéphane Trois Carrés **Studio vidéo** 16h — 19h 4 places sur inscription	
	3 REVUES Semestre 1 Sonia Da Rocha **Editing lab** 15h — 17h30			
(F) *INITIATION CALLIGRAPHIE* Sonia Da Rocha **Atelier reliure** 19h — 20h	*MESSAGES PERSONNELS* Laurence Drocourt **Salle 1e année** 17h — 19h	*ANALYSE FILMIQUE* Maxence Alcade **Salle de conférence** 18h — 20h		
(F) *POWER TO POSTER* Yann Owens **Impressions** 18h — 20h	*DESIGN NUMÉRIQUE* Jean-Noël Lafargue **Design Creative Lab** 15h — 17h			

Groupe 1 : de A à L inclus

Groupe 2 : de M à Z

HISTOIRE, THÉORIE LANGUE ÉTRANGÈRE

GRAPHISME & MULTIMÉDIA

2 MODULES À CHOISIR

HEURES CREUSES

(F) *FACULTATIF*

ceci est une proposition de planning

Attention, ce planning est susceptible d'être modifié

LE HAVRE

Version du 19 sept 2022

septembre 2022			octobre 2022			novembre 2022			décembre 2022			janvier 2023		
J	1		S	1		M	1	férié	J	1		D	1	vacances
V	2		D	2		M	2		V	2	Arrêt des notes 3 et 5	L	2	de noel
S	3		L	3	reprise périscos	J	3		S	3		M	3	
D	4		M	4		V	4		D	4		M	4	
L	5	entretien concours et coms Rouen	M	5		S	5		L	5	Accrochage 3D	J	5	
M	6	**entretiens concours et coms LH**	J	6	deadline délégués	D	6		M	6	**Bilan 3D**	V	6	Arrêt des notes 1, 2 et 4
M	7		V	7		L	7		M	7	**Bilan 3D**	S	7	
J	8		S	8		M	8		J	8	**Bilan 3D**	D	8	
V	9		D	9		M	9		V	9	**Bilan 3D**	L	9	
S	10		L	10		J	10		S	10		M	10	**Bilan 4D Edition**
D	11		M	11		V	11	férié	D	11		M	11	**Bilan 4D Numérique**
L	12		M	12	**Workshops**	S	12		L	12	Accrochage 5D	J	12	**Bilan 4D AME**
M	13	**15-17h30 : Inscriptions périscos**	J	13		D	13		M	13	**Bilan 5D Edition**	V	13	
M	14		V	14		L	14		M	14	**Bilan 5D Numérique**	S	14	
J	15		S	15		M	15		J	15	**Bilan 5D AME**	D	15	
V	16		D	16		M	16		V	16		L	16	
S	17		L	17		J	17		S	17		M	17	**Bilan 2D**
D	18		M	18		V	18		D	18		M	18	**Bilan 2D**
L	19		M	19	**Workshops**	S	19		L	19		J	19	**Bilan 2D**
M	20		J	20		D	20		M	20		V	20	
M	21		V	21		L	21		M	21		S	21	
J	22		S	22		M	22	**CPVE**	J	22	Vacances	D	22	
V	23		D	23		M	23	conseil perf 1er cycle	V	23		L	23	
S	24		L	24	**Elections étudiants**	J	24	conseil perf 2ème cycle	S	24	de Noël	M	24	**Bilan 1**
D	25		M	25		V	25	**deadline rapport de stage 5**	D	25		M	25	**Bilan 1**
L	26	**10h : Réunion plénière R+LH à Rouen**	M	26		S	26		L	26		J	26	**Bilan 1**
M	27	9h30-12h : 1ère etnews 14h à 15h30 : 2 3 4 5	J	27		D	27		M	27		V	27	**Bilan 1**
M	28	**Rentrée**	V	28		L	28		M	28		S	28	
J	29	prerentree crea lit a Université puis visite de	S	29		M	29	**CA**	J	29		D	29	
V	30		D	30		M	30		V	30		L	30	
			L	31					S	31		M	31	

février 2023			mars 2023			avril 2023			mai 2023			juin 2023		
M	1		M	1	deadline inscription	S	1		L	1	férié	J	1	**Bilan 1**
J	2		J	2		D	2		M	2	**préaccrochage 3D**	V	2	
V	3		V	3		L	3	Accrochage 3D	M	3	arrêt des notes 4 / **préaccrochage 3D**	S	3	
S	4		S	4		M	4	**Bilan 3D**	J	4	**préaccrochage 3D**	D	4	
D	5		D	5		M	5	**Bilan 3D**	V	5	**préaccrochage 3D**	L	5	Accrochage DNA
L	6		L	6		J	6	**Bilan 3D**	S	6		M	6	**DNA design**
M	7		M	7		V	7	**Bilan 3D**	D	7		M	7	
M	8		M	8		S	8		L	8	férié	J	8	
J	9		J	9		D	9		M	9	**Bilan 4D Edition**	V	9	
V	10		V	10		L	10	lundi de pâques	M	10	**Bilan 4D Numérique**	S	10	
S	11		S	11		M	11	Accrochage 5D	J	11	**Bilan 4D AME**	D	11	
D	12		D	12		M	12	**Bilan 5D Edition**	V	12		L	12	**Master M1 201, 203, conférences, volume**
L	13		L	13		J	13	**Bilan 5D Numérique**	S	13		M	13	
M	14		M	14		V	14	**Bilan 5D AME**	D	14		M	14	**Master M2 - DNSEP créa lit 201, 203, conférences, volume**
M	15		M	15		S	15		L	15	**préaccrochage 5D**	J	15	
J	16	vacances	J	16		D	16		M	16	**préaccrochage 5D**	V	16	
V	17		V	17		L	17		M	17	**arrêt des notes 1 et 2**	S	17	
S	18	d'hiver	S	18		M	18		J	18	ascension	D	18	
D	19		D	19		M	19		V	19		L	19	Accrochage DNSEP
L	20		L	20		J	20	vacances	S	20		M	20	**DNSEP design**
M	21		M	21		V	21		D	21		M	21	
M	22		M	22		S	22	de printemps	L	22	arrêt des notes 1 et 2	J	22	
J	23		J	23	**LH commission**	D	23		M	23	**Bilan 2D**	V	23	
V	24		V	24		L	24		M	24	**Bilan 2D**	S	24	
S	25		S	25		M	25		J	25	**Bilan 2D**	D	25	
D	26		D	26		M	26		V	26		L	26	
L	27		L	27		J	27		S	27		M	27	
M	28		M	28		V	28		D	28		M	28	
			M	29		S	29		L	29	Pentecote	J	29	
			J	30	Arrêt des notes 3 et 5	D	30		M	30	**Bilan 1**	V	30	
			V	31					M	31	**Bilan 1**			