



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



*Présentation
et description
des cours*

Ce parcours recouvre les thématiques suivantes : programmation informatique, interactivité, interface homme-machine, dispositifs interactifs (bornes de musées, etc.), logiciel libre, électronique, web des objets (objets connectés), publication numérique, data design, etc. Il s'appuie sur le groupe de recherche de l'ESADHaR « IDeA » (Interactivité Design et Art), sur le partenariat avec le LITIS et sur le FabLab «La Faironnerie», commun à l'ESADHaR et à l'Université du Havre.

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 quatrième année est l'année où l'étudiant.e peut commencer à préparer la période qui suivra sa sortie de l'école et son insertion professionnelle. Un stage d'un mois est à effectuer pour une première « mise en situation » professionnelle. Durant la quatrième année les entretiens individuels avec les professeurs revêtent une importance capitale. L'étudiant.e peut choisir, en début du semestre 7, un co-tuteur de recherche appelé à suivre son travail jusqu'à la fin de sa scolarité.

L'obtention de 240 crédits est requise pour le passage en semestre 9. En dessous de 228 crédits, les crédits manquants doivent obligatoirement être rattrapés au cours de la cinquième année. L'obtention des 240 crédits donne droit au CESAP (Certificat d'Études Supérieures en Arts Plastiques).

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.

Coordinateur du parcours : Jean-Noël Lafargue
Coordinateur de la 4^e année : Jean-Noël Lafargue
Coordinateur de la 5^e année : Yann Owens

4^E ANNÉE P. 5

5^E ANNÉE P. 19

*Organisation
générale
4^e année*

DISTRIBUTION DES CRÉDITS

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE,
MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION P.7

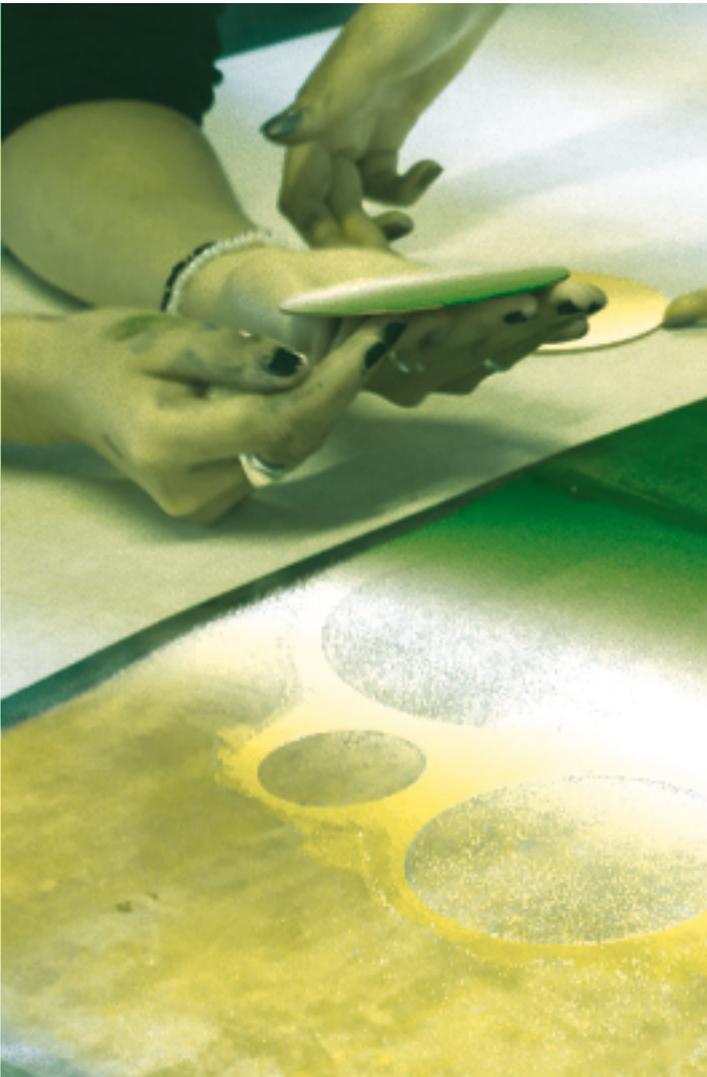
Semestre 5 : 12 crédits / Semestre 6 : 4 crédits

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

Semestre 5 : 8 crédits / Semestre 6 : 5 crédits

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE,
MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION P.17

Semestre 5 : 6 crédits / Semestre 6 : 4 crédits



Pôle méthodologie, techniques et mises en œuvre

U.E. GRAPHISME, MULTIMÉDIA ET RECHERCHE

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

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.

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMİ 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.

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.le.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.

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.

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 PARMIL
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.le.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.

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.

Évaluation

Une présentation collective sera organisée à la fin de chaque projet et il sera exigé que chaque étudiant.e documente son projet sous forme de vidéo, image et texte. Les critères d'évaluation sont la participation active, l'originalité des idées, l'usage d'un média adapté, ainsi que la capacité de prendre la parole et d'analyser le travail.

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 publics.

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 public. 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

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.

3 REVUES

4^e année et 5^e 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

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.le.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

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

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 4^e 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*

SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA07

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

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

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

Objectifs

Comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » à travers la présentation d'objets et leur mise en perspective lors de discussion pendant le séminaire.

Contenu

Le cours débutera par quelques séances théoriques puis les étudiant.e.s seront amené à proposer des exposés sur les sujets de leurs préoccupations liés à la culture numérique (objets, pratiques, usages, textes, etc.). Les exposés seront suivis de discussion ou chacun pourra apporter son propre contenu.

Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

ÉCRITURE/RECHERCHE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA08

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

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

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

Objectifs

Aider à la mise en œuvre des outils nécessaire à l'écriture du mémoire de 5^e année.

Contenu

Dans un premier temps, le cours sera composé d'exercices d'écriture destinés à expérimenter des formes en vue du mémoire et plus

généralement de l'écriture sur l'art. Dans un second temps, les étudiant-e-s seront accompagnés dans la définition de leurs problématiques de recherche. Un volet méthodologique de la recherche sera aussi proposé.

Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

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

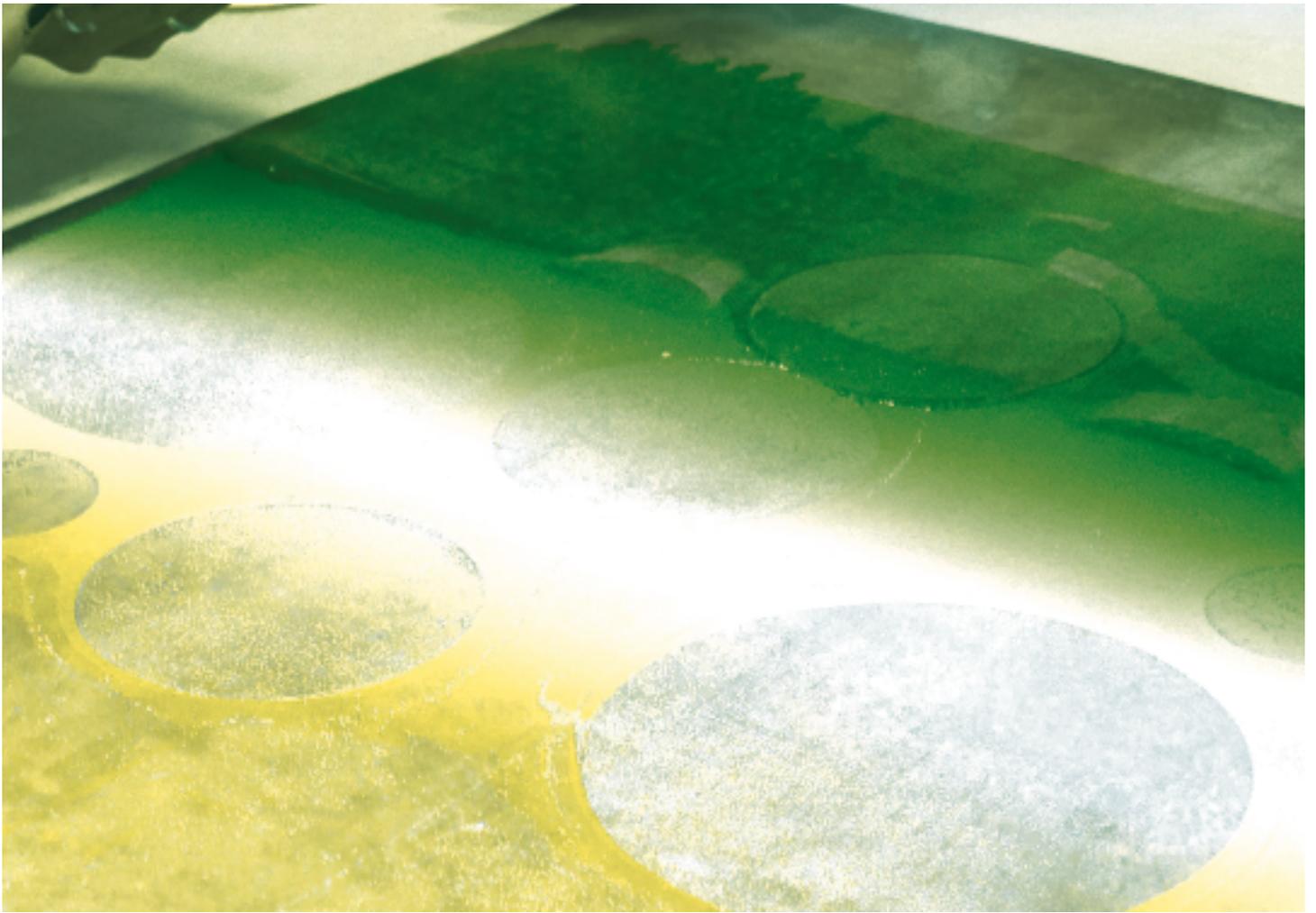
Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

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.



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
5^e année*

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE,
MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION P.21

Semestre 5 : 12 crédits / Semestre 6 : 4 crédits

PÔLE INITIATION À LA RECHERCHE SUIVI DU MÉMOIRE,
PHILOSOPHIE, HISTOIRE DES ARTS P.29

Semestre 5 : 8 crédits / Semestre 6 : 5 crédits

PÔLE PROJET PLASTIQUE PROSPECTIVE,
MÉTHODOLOGIE, PRODUCTION P.31

Semestre 5 : 6 crédits / Semestre 6 : 4 crédits



Pôle méthodologie, techniques et mises en œuvre

U.E. GRAPHISME, MULTIMÉDIA ET RECHERCHE

ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE

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.

CHOISIR UN MODULE SPÉCIFIQUE PARMİ 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.

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.le.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.

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.

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 PARMIL
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.).

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.le.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.

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.

Évaluation

Une présentation collective sera organisée à la fin de chaque projet et il sera exigé que chaque étudiant.e documente son projet sous forme de vidéo, image et texte. Les critères d'évaluation sont la participation active, l'originalité des idées, l'usage d'un média adapté, ainsi que la capacité de prendre la parole et d'analyser le travail.

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 publics.

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

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.

3 REVUES

4^e année et 5^e 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

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.le.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

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

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 4^e 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*

SÉMINAIRE DE RECHERCHE / CULTURE NUMÉRIQUE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA07

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

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

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

Objectifs

Comprendre et analyser les enjeux de la « culture numérique » à travers la présentation d'objets et leur mise en perspective lors de discussion pendant le séminaire.

Contenu

Le cours débutera par quelques séances théoriques puis les étudiant.e.s seront amené à proposer des exposés sur les sujets de leurs préoccupations liés à la culture numérique (objets, pratiques, usages, textes, etc.). Les exposés seront suivis de discussion ou chacun pourra apporter son propre contenu.

Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

ÉCRITURE/RECHERCHE

Enseignant : Maxence Alcalde

Code HG4HA08

Type d'activité : Culture générale

Nombre d'heures hebdomadaires : 1,3

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

Semestres : 7 et 8

Méthodes

Cours magistraux et ateliers d'écriture

Objectifs

Aider à la mise en œuvre des outils nécessaire à l'écriture du mémoire de 5^e année.

Contenu

Dans un premier temps, le cours sera composé d'exercices d'écriture destinés à expérimenter des formes en vue du mémoire et plus

généralement de l'écriture sur l'art. Dans un second temps, les étudiant-e-s seront accompagnés dans la définition de leurs problématiques de recherche. Un volet méthodologique de la recherche sera aussi proposé.

Évaluation

Assiduité, participation et interventions.

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

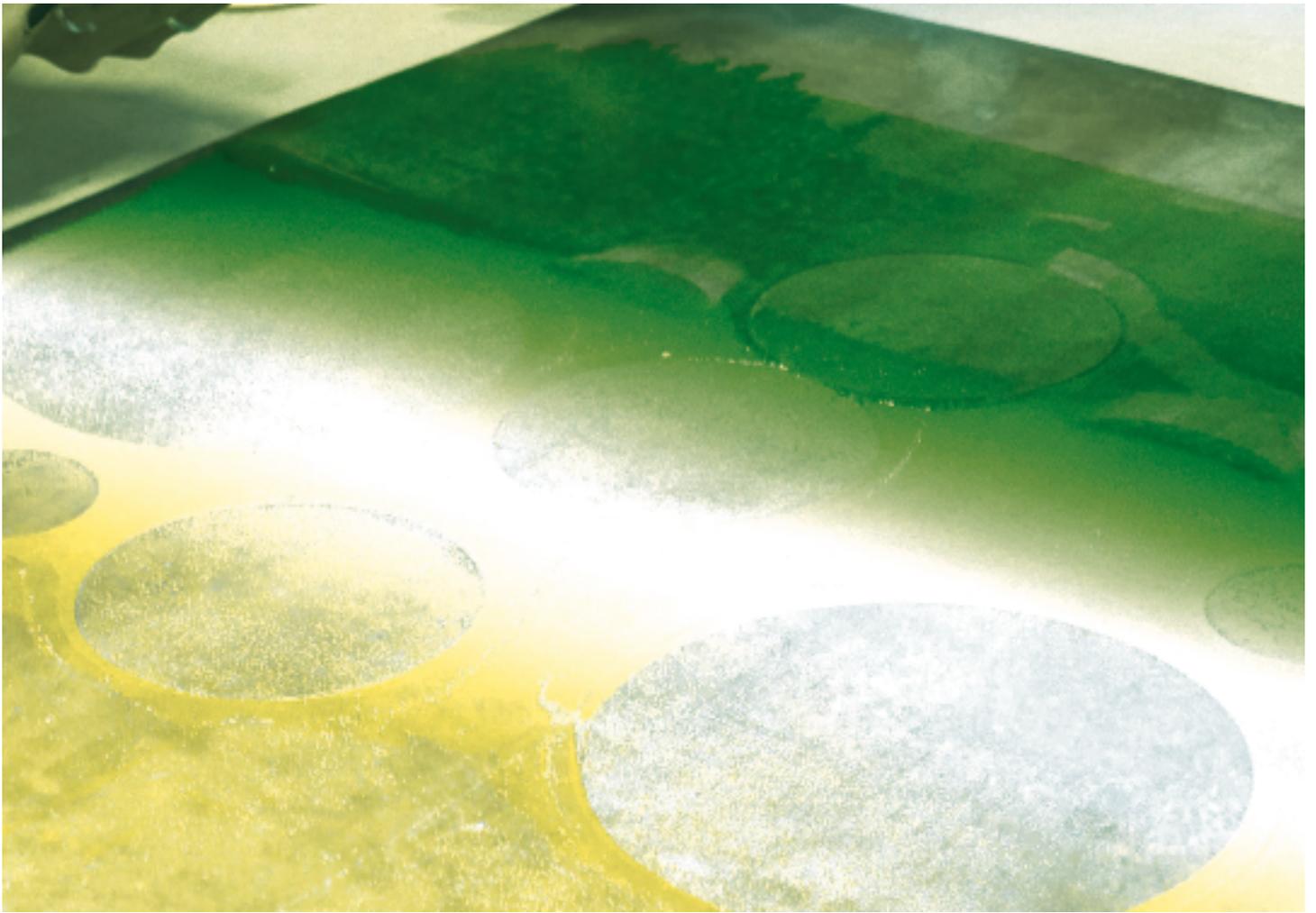
Appréhender la culture visuelle à travers des œuvres cinématographiques.

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.



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.

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI				
<p><i>ANGLAIS</i> Carol Porcheron Mini-conf 9h — 10h</p>	<p>^(F) <i>CRÉATION TYPOGRAPHIQUES</i> Sonia Da Rocha Editing lab 9h — 11h ouvert aux 4^e + 5^e années édition, AME, numérique</p>	<p><i>ENTRETIENS</i> Yann Owens Atelier sérigraphie 9h — 12h</p>	<p><i>LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE ET VISUELLE</i> Jean-Noël Lafargue Primo studio 9h — 12h</p>	<p><i>LABORATOIRE DU VOIR</i> en attente de recrutement Mini-conf 9h — 12h</p>	<p><i>ÉCRITURE / RECHERCHE</i> Maxence Alcade salle 202 9h — 10h30</p>	<p><i>STUDIO PRO</i> Gilles Acézat Editing lab 9h — 12h</p>	<p><i>ELECTRONUM FABLAB</i> Bruno Affagard Design Creative Lab 9h — 12h</p>	
<p><i>AUTOUR DE L'IMPRIMÉ</i> Alain Rodriguez Editing lab 10h — 13h</p>					<p><i>SEMINAIRE DE RECHERCHE EN CULTURE NUMÉRIQUE</i> Maxence Alcade + Yann Owens Mini-conf 10h30 — 12h</p>			
<p><i>AUTOUR DE L'IMPRIMÉ</i> Alain Rodriguez Editing lab 14h — 16h</p>	<p><i>ATLAS</i> Yann Owens Atelier sérigraphie 14h — 16h</p>	<p><i>DESIGN NUMÉRIQUE</i> Jean-Noël Lafargue Design Creative Lab 15h — 17h</p>	<p><i>IMAGES EN MOUVEMENT</i> Jean Noël Lafargue Stéphane Trois Carrés Primo studio 14h — 18h</p>	<p><i>COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE</i> Bachir Soussi Chiadmi Design Creative Lab 14h — 18h</p>	<p><i>IMAGE AS SPACE</i> Heiko Hansen & Helen Evans Ateliers AME & salles de contexte 14h — 17h</p>	<p><i>ENTRETIENS INDIVIDUELS</i> Yann Owens Atelier sérigraphie 16h — 18h</p>	<p><i>WHILE(TRUE) {LEARN}</i> Bachir Soussi Chiadmi DCL 14h30 — 17h30 10 places sur inscription</p>	<p><i>INITIATION VR</i> Stéphane Trois Carrés Studio vidéo 16h — 19h 4 places sur inscription</p>
<p><i>ENTRETIENS INDIVIDUELS</i> Yann Owens Atelier sérigraphie 16h — 18h</p>	<p><i>MESSAGES PERSONNELS</i> Laurence Drocourt Salle 1^e année 17h — 19h</p>							
<p>^(F) <i>INITIATION CALLIGRAPHIE</i> Sonia Da Rocha Atelier reliure 19h — 20h</p>	<p>^(F) <i>POWER TO POSTER</i> Yann Owens Impressions 18h — 20h</p>							

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

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI		
	<p>^(F) CRÉATION TYPOGRAPHIQUES Sonia Da Rocha Editing lab 9h — 11h ouvert aux 4^e + 5^e années édition, AME, numérique</p>	<p>ENTRETIENS Yann Owens Atelier sérigraphie 9h — 12h réunions de coordination tous les 15 jours</p>	<p>LITTÉRATURE GÉNÉRATIVE ET VISUELLE Jean-Noël Lafargue Primo studio 9h — 12h</p>	<p>ÉCRITURE / RECHERCHE Maxence Alcade salle 202 9h — 10h30</p>	<p>STUDIO PRO Gilles Acézat Editing lab 9h — 12h</p>	<p>ELECTRONUM FABLAB Bruno Affagard Design Creative Lab 9h — 12h</p>
<p>AUTOUR DE L'IMPRIMÉ Alain Rodriguez Editing lab 10h — 13h</p>			<p>SEMINAIRE DE RECHERCHE EN CULTURE NUMÉRIQUE Maxence Alcade + Yann Owens Mini-conf 10h30 — 12h</p>			
<p>AUTOUR DE L'IMPRIMÉ Alain Rodriguez Editing lab 14h — 16h</p>	<p>ATLAS Yann Owens Atelier sérigraphie 14h — 16h</p>					
	<p>ANGLAIS Carol Porcheron Mini-conf 14h — 15h</p>	<p>IMAGES EN MOUVEMENT Jean Noël Lafargue Stéphane Trois Carrés Primo studio 14h — 18h</p>				
	<p>DESIGN NUMÉRIQUE Jean-Noël Lafargue Design Creative Lab 15h — 17h</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>COMITÉ DE LIBÉRATION NUMÉRIQUE Bachir Soussi Chiadmi Design Creative Lab 14h — 18h</p>	<p>IMAGE AS SPACE Heiko Hansen & Helen Evans Ateliers AME & salles de contexte 14h — 17h</p>	
<p>ENTRETIENS INDIVIDUELS Yann Owens Atelier sérigraphie 16h — 18h</p>	<p>MESSAGES PERSONNELS Laurence Drocourt Salle 1^e année 17h — 19h</p>	<p>ENTRETIENS INDIVIDUELS Laurence Drocourt Salle 1^{ère} année 15h — 17h</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>				

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

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		