

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts Numériques   Animation (Expression)	
Programme de cours : 2025 - 2026	
Cycle MASTER	MASTER 1
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Conduite d'une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
2	Acquisition avérée des connaissances hautement spécialisées et des compétences en arts numériques faisant suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3	Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4	Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5	Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6	Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7	Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8	Développement et intégration d'un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

<b>UE 1 : Atelier</b>	<b>Crédits : crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE : Thomas Boucart</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Atelier</b>	Thomas Boucart

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / Atelier</b>	Artistique	Annuelle	13h/semaine	Q2

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

<b>UE 24</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<p><b>Arts numériques / Atelier</b></p> <p>A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer et pourra réaliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le choix de son univers graphique, de sa composition et de la narration;</li> <li>Le choix des techniques utilisées ;</li> <li>le thème et le message qu'il veut faire passer ;</li> <li>Historique du sujet mise en scène (son travail de recherche) ;</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours ;</li> <li>Adapter et développer sa créativité sur un sujet libre sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et de proposer d'autres idées ;</li> <li>Réaliser et mettre en scène textes, sons, images et vidéo et/ou interactivité en rapport avec son sujet ;</li> <li>Gagner en autonomie et productivité ;</li> <li>Evaluer sa création et décider des modifications ou évolutions à y apporter ;</li> <li>Organiser efficacement son temps de travail et savoir répondre aux productions simultanées ;</li> <li>Elaborer un projet du concept à la réalisation.</li> </ul>
---

### Description de l'enseignement

<p><b>Arts numériques / Atelier</b></p> <p>Programme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Créations d'animation 2D numérique et ou d'animation traditionnelle, toutes techniques confondues.</li> <li>Création d'un mapping vidéo et ou Création d'une installation plastique (expo)</li> <li>Mise en valeur in situ de ses propres travaux /réalisations.</li> <li>Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.</li> <li>Création et retouche numériques / compositing / montage / son</li> <li>Participations à divers concours externe et ou expositions collectives</li> </ul>
--

#### Organisation :

Présentation du sujet et des contraintes avec une démonstration magistrale des mécaniques possibles pour l'application.

Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants.

L'étudiant propose plusieurs projets appuyés par des recherches et de la documentation.

L'étudiant est orienté dans ses choix de façon individuelle pour l'aider à résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée. L'étudiant expérimente, propose différentes techniques et trouve la technique la plus appropriée selon son sujet et ses propres affinités. L'étudiant doit s'investir et se positionner dans une démarche active. Il doit être critique et être capable d'engager une discussion sur son travail.

Le travail final est réalisé après discussion et correction sur le projet de façon individuelle.

#### Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Atelier

1-2-3-4-6-7-8

#### Mode d'enseignement

Arts numériques / Atelier

Présentiel

#### Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA).

Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Arts numériques / Atelier	30 crédits

Arts numériques / Atelier

Évaluation continue et jury extérieur à l'issue du deuxième quadrimestre

Critères d'évaluation :

Respect des consignes, bonne présentation.

La capacité à expliquer ses projets, ses recherches et sa créativité développée par rapport au sujet imposé.

Présentation du travail devant le professeur et ses camarades pour faire un échange et une analyse des critiques observées.

Face aux enseignants de l'option et à des membres de jurys externes, l'étudiant fait une présentation et une défense orale de tous les travaux réalisés pendant l'année. Il peut également présenter des réalisations personnelles, des travaux d'autres cours liés à l'atelier ainsi que son travail de stage externe suivant le temps disponible lors de son passage.

#### Bibliographie

Arts numériques / Atelier

Analyse et critiques de films d'animations. Divers : Documentations internet / Magazines

Livres autour du média Arts numériques

## Mots clés

Arts numériques / Atelier

Créativité – Originalité - Stop Motion - Animation traditionnelle - Animation Numérique

Performance – Installation - Exposition - Mapping Vidéo - Montage

<b>UE 2 :</b>	<b>Crédits : 8 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Dessin et moyen d'expression</b>	Caroline Herman-Fabienne Foucart

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Dessin et moyen d'expression</b>	Artistique	Annuel	4h/semaine	Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

#### **Dessin et moyen d'expression**

L'étudiant est tenu de mettre en pratique le savoir-faire et l'apprentissage du cycle des 3 années de bachelier.

Le travail de l'étudiant sera analysé, suivi et soutenu dans sa démarche créative en vue de contribuer à son épanouissement personnel en fonction des énoncés.

L'étudiant devra développer une réflexion et un regard critique et sensible envers sa création.

### Description de l'enseignement

#### **Dessin et moyen d'expression**

Programme

Le langage de l'image :

- Recherche de la narration dans l'image.
- Développements d'images grâce à la mise en pratique des expérimentations et études, découvertes des années précédentes.

Méthodologie

L'étudiant sera amené à développer, critiquer et réaliser ses projets avec un maximum d'autonomie sous la conduite d'un enseignant.

Il devra nourrir une réflexion sur son travail en associant différents cours pour mieux finaliser son projet.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Dessin et moyen d'expression</b>

### Mode d'enseignement

<b>Dessin et moyen d'expression</b>
Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
<b>Dessin et moyen d'expression</b>	8 crédits

### Dessin et moyen d'expression

Évaluation continue

Q2/ l'étudiant défend son projet lors d'un jury artistique

Critères d'évaluation

- la réalisation, la compréhension et le respect des énoncés ;
- la cohérence et l'engagement dans le projet personnel ;
- l'application, l'utilisation des acquis ;
- la maîtrise des techniques ;
- la qualité des recherches ;
- la créativité ;
- le soin et la présentation ;
- l'assiduité à suivre les cours ;
- la participation au cours

### Bibliographie

<b>Dessin et moyen d'expression</b>

### Mots clés

<b>Dessin et moyen d'expression</b>
-------------------------------------

<b>UE 3 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	Vincent Aupaix

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	Artistique	Annuel	2H/semaine	juin

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives ;</li> <li>● Lui permettre d'acquérir des techniques permettant d'accéder à la maîtrise objective des « choses de l'art », de se dépasser pour atteindre la créativité ;</li> <li>● Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité ;</li> <li>● Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc... ;</li> <li>● Permettre le développement d'habiletés liées à l'utilisation de logiciels spécifiques au domaine de la vidéographie et d'effets spéciaux, le développement de capacités à communiquer efficacement et à travailler avec méthode et précision ;</li> <li>● Former des personnes capables de réaliser correctement des tâches et des activités techniques de la vidéographie dans les divers milieux de production et de post-production en cinéma et en télévision ;</li> <li>● Favoriser l'épanouissement des nouvelles énergies créatrices et le travail en équipes ;</li> <li>● Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>
<p>Programme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ l'enseignement théorique ;</li> <li>☐ les exercices pratiques ;</li> <li>☐ les travaux dirigés ;</li> <li>☐ les projets.</li> </ul>

Ces méthodes dynamiques sont adaptées aux objectifs du cours et elles tiennent compte des caractéristiques des étudiants.

#### Organisation

- Mises en situation adaptées aux compétences visées ;
- Mise en place de situations d'apprentissages favorisant des attitudes de recherche, réflexion et créativité, permettant une articulation entre les savoirs et les savoir-faire ;
- L'enseignant encourage l'expression, en permettant d'acquérir des techniques précises ;
- L'enseignant conseille et adapte ses explications. Il favorise les productions originales, et valorise l'autocritique.

#### Plusieurs démarches d'enseignement :

- La démarche inductive (partir du spécifique pour dégager une généralité) ;
- La démarche déductive (partir d'un modèle théorique pour en dégager une particularité) ;
- La pensée dialectique (manipulation d'éléments contradictoires qu'on met en interaction) ;
- La divergence (exploitation du hasard) ;
- Approche analogique ; transfert analogique, l'inconnu va être appréhendé par le connu -> Processus créateur ; analogie associée à la pensée divergente. (Brainstorming) ;
- La convergence (résolution d'une situation problème par LA meilleure réponse)

#### Etudes vidéographiques :

- Introduction à la prise de vue caméra
- Les cadrages & mouvements de caméra
- Les réglages manuels
- Etude des différents types de lumières en vidéo
- Placement des lumières
- Le chroma-key en vidéo
- Etalonnage et colorimétrie
- Montage vidéo
- Projet de création vidéographique personnel à thème
- Projet de création de bande annonce
- Projet de création vidéographique libre

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

### Mode d'enseignement

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Présentiel

## Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	4 crédits

### Arts numériques / Création multimédia et vidéo

#### Évaluation continue

L'évaluation sommative pour mesurer la réussite par rapport à des objectifs fixés et aux connaissances à acquérir. Dans cet esprit, la notation vise l'appréciation d'un travail précis, accompli dans des conditions et durant un temps donné. Il convient de toujours bien fixer ce sur quoi elle porte ainsi que les critères qui seront pris en considération.

L'évaluation formative pour améliorer l'apprentissage de l'étudiant par une évaluation permanente et individuelle. Elle amène l'étudiant à prendre conscience de ce qu'il découvre, comprend, conquiert et partage. Il mesure son progrès et confronte son point de vue à celui des autres. Ce type d'évaluation permet, par ailleurs, d'introduire des références artistiques motivées par le travail fourni. Il est donc indispensable d'y avoir recours souvent.

Une note de participation qui prend en compte la motivation (intérêt, présence), l'élan, et l'implication de l'étudiant, intervient dans l'évaluation finale.

## Bibliographie

### Arts numériques / Création multimédia et vidéo

La documentation, quand elle est nécessaire, est transmise aux étudiants.

## Mots clés

### Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Expérimentation, compétence, créativité, auto-évaluation

<b>UE 4</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	Séverine Hennard

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	Général	Q1	2H/semaine	Mai

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 31</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
<p>L'étudiant sera capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Acquérir les notions générales sur les principaux courants qui ont marqué les arts et la société à partir de la Renaissance jusqu'au XIXe siècle ;</li> <li>● Établir des liens entre : les diverses formes d'art : peinture, sculpture, musique, danse, design, photographie, architecture, cinéma, théâtre etc. ainsi que les arts et l'époque, le climat intellectuel, social et politique ;</li> <li>● Saisir des liens avec des formes d'art actuelles ;</li> <li>● D'utiliser le vocabulaire afférent ;</li> <li>● D'effectuer une recherche documentaire sur un artiste, une œuvre, un courant, une thématique ... ;</li> <li>● De développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.</li> </ul>

## Description de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
<p>Programme</p> <p>Matière : Les faits (courants, styles, artistes, œuvres principales) sont présentés selon un déroulement chronologique, au XXe siècle, en partant du point de vue développé par D. Riout, dans son texte Qu'est-ce que l'art moderne ?</p> <p>Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en relation les liens de causalité.</p> <p>Outils de lecture : lecture d'une œuvre (notions générales de composition stylistique (formulation, explication,...), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours.</p> <p>Outils de recherche documentaire: expérimentation de techniques et outils de recherches : documentation iconographique, dossier, ...</p> <p>Organisation</p> <p>Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, citations, documentaires, ...</p> <p>Synthèse, liste de visuels, bibliographie,... fournis à l'étudiant. Prise de notes indispensable.</p> <p>En complément : conférences (Jeunesse et arts plastiques, rencontres avec des intervenants extérieurs, ...), visites de musées, d'expositions, spectacles, voyages d'étude.</p>

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
5-7

## Mode d'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
Présentiel

## Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE <b>et</b> une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	2 crédits

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
Examen écrit ou oral, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparées ou non d'œuvre(s) à l'issue du Q1

## **Bibliographie**

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
Fournie au cours et disponible sur "classroom"

## **Mots clés**

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
Histoire – Histoire des arts

<b>UE 5:</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>	Robin Legge
<b>Philosophie / Esthétique</b>	Robin Legge

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>	Général	Q1	2h/semaine	janvier
<b>Philosophie / Esthétique</b>	Général	Q2	2h/semaine	juin

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 32

### Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Les activités d'apprentissage qui composent l'UE ont pour objectifs communs de doter les étudiant.e.s d'outils conceptuels et méthodologiques nécessaires à l'analyse, à l'interprétation et à l'évaluation des objets culturels, en production comme en réception. Ensemble, ils constituent dès lors un ensemble pédagogique cohérent mais néanmoins clairement différencié dans chacune des disciplines. Les compétences et connaissances propres à ces activités d'apprentissage seront dès lors évaluées indépendamment.

### Objectifs de l'enseignement

#### **Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art**

Le cours d'actualités culturelles a pour objectifs de présenter des démarches artistiques en regard de contextes sociaux, culturels et politiques, et d'éveiller l'esprit de curiosité et d'investigation de la part de l'étudiant.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable d'analyser différentes démarches artistiques en lien avec son contexte de production (collaboration, médiation) et d'exposition (réception). L'étudiant devra pouvoir porter une analyse critique sur certaines pratiques artistiques et actualités culturelles étudiées en cours.

#### **Philosophie / Esthétique**

Le cours de philosophie/esthétique a pour objectif de présenter des démarches artistiques en lien avec la philosophie de l'art, la théorie de l'art et la sociologie de l'art.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable de rendre compte et de porter un regard critique sur la question des catégories culturelles et artistiques, des paradigmes artistiques et des différentes formes d'art.

## Description de l'enseignement

### Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

#### Programme

Le cours d'actualités culturelles développe une analyse de démarches artistiques engagées (écologie, genre, féminisme, décolonialisme, ethnicité, capitalisme, guerres, robotique,..) en regard de son contexte social, culturel et politique et, le cas échéant, en regard de l'histoire de l'art classique, moderne et contemporaine.

L'accent est mis sur différentes pratiques liées à l'actualité artistique et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celle-ci.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

#### Organisation

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.

Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

### Philosophie / Esthétique

#### Programme :

Le cours de philosophie/esthétique introduit l'étudiant aux concepts de philosophie de l'art, théories de l'art et sociologie de l'art. Le cours étudie différents paradigmes artistiques en en décrivant les enjeux et les contours. L'enseignement propose une analyse critique des catégories culturelles et artistiques (art classique, art moderne, art contemporain, art actuel, art naïf, art brut et ses dérivés, arts traditionnels,...) ainsi que leurs différents processus et dispositifs de production, de circulation, de diffusion, de médiation, de réception ou encore de conservation des oeuvres d'art.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

#### Organisation :

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.

Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
--

5, 8
------

<b>Philosophie / Esthétique</b>
---------------------------------

5, 8
------

### Mode d'enseignement

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
--

Présentiel
------------

<b>Philosophie / Esthétique</b>
---------------------------------

Présentiel
------------

### Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
---	--

	Pondération en crédits
--	------------------------

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>	2 crédits
--	-----------

<b>Philosophie / Esthétique</b>	2 crédits
---------------------------------	-----------

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
--

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet). Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.
--

L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des différents champs culturels et artistiques vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques en regard du contexte social, culturel et politique dans lequel les productions artistiques ont été réalisées.
---

<b>Philosophie / Esthétique</b>
---------------------------------

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet). Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.
--

☐
---

L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des courants esthétiques, écoles, mouvements, courants et oeuvres vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques sous le prisme de la philosophie de l'art.
--

## Bibliographie

### Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

(liste non exhaustive) : Nathalie Heinich, *La Sociologie de l'art* ; Paul Ardenne, *Un art contextuel* ; Paul Ardenne, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène*.

### Philosophie / Esthétique

(liste non exhaustive) : Atelier philosophique, *Esthétique et philosophie de l'art Repères historiques et thématiques*, Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique* ; Anne Cauquelin, *Les Théories de l'art* ; Carine Fol, *De l'art des fous à l'art sans marges*.

## Mots clés

### Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Histoire culturelle, sociale et politique, Histoire de l'art, Sociologie de l'art, Art relationnel et art contextuel, Culture artistique, Réception, médiation et production et marché de l'art.

### Philosophie / Esthétique

Philosophie de l'art, Esthétique, Théorie de l'art, Anthropologie de l'art, Sociologie de l'art, Paradigmes artistiques, Catégories culturelles et artistiques, Expositions et scénographie.

<b>UE 6 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	Jean-Louis Deghoy

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	Général	Q1	2H/semaine	janvier

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Acquérir une compréhension théorique de la matière ;</li> <li>☐ Être en mesure d'appliquer les règles et les principes vus aux cours pour résoudre des cas pratiques ;</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>
<p>Plan du cours</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Notion entre le droit et la morale</li> <li>☐ Les différentes sources de droits</li> <li>☐ L'échelle judiciaire</li> <li>☐ Qui compose</li> <li>☐ Différents types de sanction</li> <li>☐ Définition des droits d'auteur</li> </ul> <p>Méthodologie</p> <p>Le cours s'articule entre des exposés oraux, des débats avec les étudiants et des mises en situation pour mieux appréhender la matière.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>

### Mode d'enseignement

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>
Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	2 crédits
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	
Examen oral en fin de quadrimestre	

### **Bibliographie**

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>

### **Mots clés**

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>

<b>UE 7 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>	Valérie Berteau

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>	Général	Annuel	2H/semaine	juin

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Approfondissement de la connaissance du langage cinéma ; Connaissance des bases de la narration et des outils scénaristiques ; Connaissance de base du cinéma documentaire.
L'étudiant devra être capable de : Pouvoir analyser la narration d'un film en utilisant les outils et concepts scénaristiques, tant au niveau macro (structure du récit) que micro (analyse des enjeux d'une scène, de la caractérisation des personnages, etc.) Développer une analyse personnelle hors des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

### Description de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Programme <ul style="list-style-type: none"><li>Analyse d'œuvres cinématographiques de formes diverses par thématiques</li></ul>
Le cinéma est une institution sociale. Le film est un support, dont la forme a fortement évolué et a été questionnée tout au long de son histoire. Les récentes avancées technologiques numériques, l'interactivité, ont révolutionné le cinéma. Le film devient non linéaire, dépourvu de forme, non musical, ne vise parfois ni à raconter une histoire, ni à former une danse abstraite, ni à transmettre un message.
A travers une série de thématiques le cours veut soulever des questions sur la fonction et la signification des images et des sons dans un interminable processus de déconstruction, de décontextualisation, de reconstruction et de re-contextualisation.
La forme inclut l'expression de sa propre matérialité et cette matérialité doit être en osmose avec le sujet.
La question de l'évolution du langage cinématographique et la place du spectateur sont au cœur de toutes ces thématiques. On ne raconte plus une histoire de la même manière aujourd'hui tout comme on ne reçoit ni ne perçoit les images de la même façon.

<b>Organisation</b> Visionnement et analyse de films par thématiques ; Cours dialogués/mise en place de débats ; Cours magistraux ; Interventions extérieures ponctuelles.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>

### Mode d'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE <b>et</b> une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>	4 crédits
<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>	
Examen écrit en fin de Q2	

### Bibliographie

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>

### Mots clés

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Cinéma

<b>UE 8 :</b>	<b>Crédits : 6 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Stages / Externes</b>	

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Stages / Externes</b>				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement


### Description de l'enseignement


### Acquis d'apprentissage et compétences visées


### Mode d'enseignement

Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits

### Bibliographie
