

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts Numériques	
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 : Sébastien Verbièse</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Atelier</b>	Sébastien Verbièse

### 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>Mettre son travail en rapport avec des techniques émergentes et novatrices ;</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'artworks et de model sheets.</li> <li>Création de Spritesheets</li> <li>Création de mockup</li> <li>Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.</li> <li>Modélisation et sculpture 3D.</li> <li>Création et retouche de textures (Diffuse, Normal map, etc...) et de matériaux.</li> <li>Création de textures procédurales.</li> <li>Utilisation d'un moteur 2D/3D temps réel</li> <li>Animation 3D</li> <li>Création de systèmes de particules</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	26 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 travaux d'autres cours liés à l'atelier ainsi que son travail de stage externe.

### Bibliographie

Arts numériques / Atelier

## Mots clés

Arts numériques / Atelier

Créativité – originalité - 3D - jeux vidéo - concepts arts

<b>UE 2 : 3D</b>	<b>Crédits : crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE : Sébastien Verbièse</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts Numériques/3D</b>	Sébastien Verbièse

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts Numériques/3D</b>	Artistique	Annuelle	2h/semaine	Q2

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

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

<b>U.E.2</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts Numériques/3D</b>
A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé et pourra expliquer (principaux concepts) : Le choix du sujet par rapport à l'orientation de l'atelier. La finalité et la cible de son projet. Le choix de sa composition en fonction des contraintes techniques.
L'étudiant devra être capable de : Adapter ses concepts 2D en trois dimensions Réaliser, concevoir des modèles 3D en vue d'une série d'images. Adapter et développer sa créativité aux contraintes de la 3D sans se laisser enfermer dans les problèmes techniques et faire d'autres propositions. Réaliser une présentation des modèles par tous les moyens nécessaires.
L'étudiant devra être capable en fin de bloc de : Réaliser des modèles 3D sur base de concept. Réaliser et finaliser des images 3D

### Description de l'enseignement

<b>Arts Numériques/3D</b>
Programme : Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques. Modélisation 3D low poly/high poly. éclairage et rendering.
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/3D

1-2-3-4-7-8

### Mode d'enseignement

Arts Numériques/3D

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/3D	4 crédits

Arts Numériques/3D

Évaluation continue.

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 observé

### Bibliographie

Arts Numériques/3D

### Mots clés

Arts Numériques/3D

3D, images numériques

<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

#### **Arts numériques / Création multimédia et vidéo**

Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives ;

- ☐ 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 ;
- ☐ Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité ;
- ☐ Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc... ;
- ☐ 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 ;
- ☐ 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 ;
- ☐ Favoriser l'épanouissement des nouvelles énergies créatrices et le travail en équipes ;
- ☐ Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.

### Description de l'enseignement

#### **Arts numériques / Création multimédia et vidéo**

Programme

- ☐ l'enseignement théorique ;
- ☐ les exercices pratiques ;
- ☐ les travaux dirigés ;
- ☐ les projets.

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 et 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 : Dessin de Modèle Vivant</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Publicité / Dessin de Modèle Vivant</b>	Tasiaux François

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

	Type	Organisation	Durée	Évaluation
<b>Dessin de Modèle Vivant</b>	Artistique	Quadrimestre 1	4h/semaine	Janvier

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

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

--

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

--

### Objectifs de l'enseignement

#### Dessin de Modèle Vivant

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :

- Les deux aspects essentiels du cours, le Modèle et le Vivant. Le modèle pour l'aspect **observation (le fond)** – proportions, équilibre, points d'appuis, volume, lumière, etc. –, le vivant pour l'aspect **expression (la forme)** – transcendance de l'attitude, utilisation d'une technique en rapport avec les intentions picturales, spontanéité du geste, etc.-.
- L'intérêt et les qualités d'un cadrage et d'une présentation adéquate au sujet (choix du format, de la position du dessin sur le support, son orientation, etc.).
- Les notions de raccourcis, de proportions, de soutien au noir, de contraste, d'ombre de volume ou d'ombre portée

L'étudiant devra être capable de :

- Se positionner correctement face au modèle, en faisant le choix du point de vue et du cadrage les plus adaptés à ses intentions.
- Dessiner le modèle dans ses proportions et attitudes, dans le temps imparti selon les contraintes techniques imposées, en faisant preuve de remise en question, de recherche et de créativité, l'intérêt ultime étant l'apport d'une touche et d'une sensibilité personnelle.

### Description de l'enseignement

#### Dessin de Modèle Vivant

Le cours de Modèle implique la présence, en classe, d'un modèle (masculin ou féminin selon disponibilité) posant nu. Le modèle pose sur un espace réservé, les étudiants le dessinent suivant les consignes.

**Programme (contenu détaillé) :**

- Approfondissement de l'étude de l'anatomie artistique, connaissance du corps humain, de sa charpente, de sa musculature, de ses propositions et de son fonctionnement dans l'espace.
- Travail sur le sens de l'observation, l'étudiant apprend à regarder, à comprendre et à analyser (en se servant des points de repères, des espaces vides, des inclinaisons, ...).
- Développement de la mémoire visuelle, le cours de dessin est un outil qui sert à faire évoluer l'étudiant dans ses cours d'atelier.
- Acquisition d'un sens de l'esquisse : décomposition du mouvement, saisie de façon rapide des différentes attitudes du modèle vivant.
- Travail sur l'équilibre d'une pose, les lignes de forces du corps et les points d'appuis.
- Travail sur le geste en vue d'acquérir un trait vivant et spontané qui exprime de la sensibilité, un trait donnant vie à la figure dessinée d'après nature.
- Acquisition d'un sens de la composition et de la mise en page

**Organisation (déroulement) :**

Par une série d'énoncés contraignants sur des temps de pose variés, l'étudiant doit peu à peu se détacher du geste de l'écriture pour aller vers un geste de dessin.

Par exemple :

- dessin de l'autre main (variante : partie gauche du dessin à la main gauche, partie droite main droite)
- dessin debout, bras tendu
- dessin sans courbe, uniquement par des successions de lignes droites
- dessin sans ligne, juste par masse ou autres systèmes (proposés par l'étudiant, échangé ensuite avec son voisin...)
- dessin de mémoire après avoir observé le modèle pendant 2 minutes sans dessiner
- dessin du modèle "comme si vous étiez de l'autre côté"
- ...
- Les temps de pose varient, il est demandé à l'étudiant de "jouer le jeu" et de s'adapter. Pas question de ne traiter, par exemple, que la tête et d'abandonner le reste, il faut tenter de dessiner la globalité de la pose dans le temps imparti.

**Acquis d'apprentissage et compétences visées**

**Dessin de Modèle Vivant**

- Sens de l'observation analytique et « artistique »
- Capacité de composition et mise en page d'un dessin par page ou de plusieurs dessins organisés en une planche
- Compréhension de base de l'anatomie humaine et de ses grands mécanismes (centre de gravité et équilibre, répartition du poids de corps, écrasement des tissus mous, amplitude articulaire,...)
- Développement d'un geste de dessin sûr et énergique
- Acquisition d'un dessin vivant, c'est-à-dire qui transcende la réalité du modèle

## Mode d'enseignement

### Dessin de Modèle Vivant

Présentiel. Tous les dessins seront effectués en classe, avec pour base les modèles fournis par l'école.

## Modalités d'évaluation et critères

	Pondération en crédits
<b>Dessin de Modèle Vivant</b>	4 crédits
<p>Critères d'évaluation :</p> <p>Le principal critère est l'évolution sur l'ensemble de l'année. Les points observés en particulier seront</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- L'organisation de la page</li><li>- Le sens des proportions</li><li>- La compréhension globale des poses (équilibre, appuis, plans, etc.)</li><li>- La vivacité du trait, la liberté du geste</li></ul> <p>L'étudiant reçoit régulièrement un retour sur son travail. Si un souci se pose de manière récurrente (disproportion, trait haché, épaisseur de trait inadéquate, manque de contraste, etc.), celui-ci lui est signalé, exemple à l'appui, avec une solution/méthode de travail adaptée pour tenter de remédier au problème.</p> <p>La présence au cours, l'investissement de l'étudiant ainsi que ses prises de risques et initiatives entrent également en ligne de compte.</p> <p>L'évaluation se fait sur dossier comprenant l'ensemble des œuvres de la période, et ce en janvier.</p>	

## Bibliographie

### Dessin de Modèle Vivant

Divers ouvrages de dessin ou d'anatomie sont disponibles en prêt à la bibliothèque

## Mots clés

### Dessin de Modèle Vivant

<b>UE 5 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur</b>	Caroline Lemaire

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur</b>	Artistique	Annuel	1h/semaine	juin

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

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

UE5

### Objectifs de l'enseignement

#### **Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur**

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :

- Le développement des compétences dans le domaine du traitement graphique d'un travail précis ;
- Organiser, hiérarchiser, et partager les contenus afin de répondre à la demande de toute réalisation graphique.

L'étudiant devra être capable de :

- Réaliser une recherche personnelle pour appuyer sa création ;
- Maîtriser les techniques graphiques, savoir faire les liens entre ces pratiques et les articuler ;
- Maîtriser les outils numériques.
- Enrichir sa vision du design graphique et favoriser une exploitation graphique personnalisée ;
- Créer des projets graphiques et pertinents en fonction des exigences d'une demande ;
- De mettre en place un concept et d'exprimer graphiquement sa propre vision d'un travail.

### Description de l'enseignement

#### **Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur**

Programme

Le cours est composé d'exercices imposés et de travaux proposés par l'étudiant :

- L'étudiant propose une série de travaux liés aux techniques graphiques, en accord avec le professeur, ces travaux sont définis clairement quant au contenu ;
- La réalisation d'un BOOK et d'une identité visuelle personnelle étant obligatoirement comprise dans ces travaux ;

Organisation

- présentation de l'exercice et présentation d'exemples en méthode magistrale ;

- Recherche de documentation pour enrichir le travail. L'étudiant doit être actif, productif et autonome ;
- Il doit être capable de concevoir et de résoudre les problèmes graphiques qu'il rencontrera ;
- Correction et discussion sur le projet de façon individuelle.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

1,2,3,4,6,8

### Mode d'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

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 / Graphisme et mise en page par ordinateur	2 crédits

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Evaluation continue – suivi hebdomadaire du travail donnant lieu à la validation des travaux

Critères d'évaluation

- originalité, créativité, recherches ;
- examens des partis-pris ;
- pertinence des choix et des propos ;
- qualité de mise en forme ;
- maîtrise des outils ;
- rendu d'un fichier de qualité professionnelle ;
- Evaluation permanente ;
- Respect des consignes ;

### Bibliographie

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

### Mots clés

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

<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>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	Q2	2H/semaine	juin

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

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

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

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer les notions générales en histoire de l'art selon le programme présenté au cours.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Identifier, décrire, analyser et comparer les productions artistiques ;</li> <li>☐ Utiliser les outils mis en place à l'entame des études avec pertinence (grille d'analyse, manipulation de la documentation, ...). En développer le sens ;</li> <li>☐ Utiliser le vocabulaire afférent ;</li> <li>☐ 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><b>Programme</b></p> <p>Le cours présente la création artistique à partir de la Seconde Guerre Mondiale, du modernisme jusqu'à nos jours. Outre les oeuvres/courants/artistes majeurs, l'accent est mis – à travers des exemples significatifs - sur les relations de l'art avec les disciplines des options concernées : publicité, architecture d'intérieur, arts numériques et communication visuelle. Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en relation les liens de causalité. Selon les années, ce contenu peut varier.</p> <p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, témoignages, documentaires, ...</li> <li>☐ Lecture d'œuvres (notions générales de composition stylistique), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours ;</li> <li>☐ Liste de visuels et bibliographie, ...fournis à l'étudiant ;</li> </ul>

- ☐ Prise de notes et recherches personnelles documentaires de la part de l'étudiant-e sont indispensables à la consolidation du savoir apporté en cours. La liste bibliographique fournie est la référence de base de cette documentation ;
- ☐ Conférences (Jeunesse et arts plastiques, rencontres avec des intervenants extérieurs, ...), visites de musées, d'expositions, spectacles, voyages d'étude ;
- ☐ Adhérer à une démarche participative pertinente est vivement souhaité et pris en compte dans la note finale.

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

**Histoire et actualité des arts / Générale**

5-7

## Mode d'enseignement

**Histoire et actualité des arts / Générale**

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>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	2 crédits
Examen écrit ou oral en fin d'année, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparée ou non d'œuvres) en fin de Q2. L'évaluation évalue la qualité des connaissances restituées, commentées et argumentées.	
<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	

## Bibliographie

**Histoire et actualité des arts / Générale**

Se reporter au contenu du cours

## Mots clés

**Histoire et actualité des arts / Générale**

Histoire de l'art, actualité de l'art, art moderne, art contemporain, cours théorique

<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 8 :</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 9 :</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.

Organisation
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

Histoire et actualité des arts / Cinéma

### Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma
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
Histoire et actualité des arts / Cinéma	4 crédits
Histoire et actualité des arts / Cinéma	
Examen écrit en fin de Q2	

### Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma

### Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Cinéma

<b>UE 10 :</b>	<b>Crédits : 8 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

<b>Stages / Externes</b>

### Description de l'enseignement

<b>Stages / Externes</b>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Stages / Externes</b>

### Mode d'enseignement

<b>Stages / Externes</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>Stages / Externes</b>	8 crédits

### Bibliographie

<b>Stages / Externes</b>

### Mots clés

<b>Stages / Externes</b>
--------------------------