Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai	Année académique 2019 - 2020
	Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace
	Option : Arts numériques
	Volume horaire :
	Nombre de crédits : 22 crédits
	Quadrimestre : Annuel

Intitulé : Arts numériques / Atelier	Code UE : UE. 1
Pondération : 220	Type de cours : Artistique
Cycle : 2ième cycle	
Langue : français	Code de cours : ARTS NUM AL 501

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA
ARTS NUM DE 502		Sébastien Verbièse
		Coordonnées
		sebastien.verbiese@actournai.be
Pré requis	Co requis	
ARTS NUM AL 401		

Objectifs de l'enseignement

A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer (principaux concepts) et réaliser: Le choix de son projet personnelLe choix des techniques utilisées.Une spécialisation dans un domaine des arts ludiques (jeux vidéo 2D/3D, sculpture et impression 3D, VR, concept arts, …)

L'étudiant devra être capable de :

- Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours.
- Adapter et développer sa créativité sur un sujet libre sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et de proposer d'autres idées.
- Réaliser et mettre en scène textes, sons, images et vidéo et/ou interactivité en rapport avec son sujet.
- Etre autonome dans sa démarche
- Evaluer sa création et décider des modifications ou évolutions à y apporter.
- Mettre son travail en rapport avec des techniques émergentes et novatrices.
- Organiser efficacement son temps de travail.

Description de l'enseignement

Programme

Le programme en Master 2 repose complètement sur le projet de l'étudiant et s'adapte aux besoins ponctuels.

Organisation (déroulement) :

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 autonome, 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.

Méthode d'évaluation

Q1	-	Q2	22 crédits
Evaluation 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. **A la fin du Bloc:** Face aux enseignants de l'options et à des membres de jurys externes, l'étudiant fait une présentation et une défense orale de tous les travaux réalisés pendant l'année et des travaux d'autres cours lié à l'option ainsi que son travail de stage externe.			

Compétences visées

- L'autonomie : l'étudiant élabore, propose, conçoit, expose, discute d'un projet ;
- La gestion : l'étudiant regroupe, compare, classifie et exploite les informations ;
- l'évaluation : l'étudiant défend ses idées et ses projets. Il explique ses choix et apporte un regard critique ;
- la connaissance : l'étudiant mémorise, identifie, relie et crée à partir de ses connaissances ;
- la réflexion : l'étudiant reconnaît, reformule, élargit et différencie des acquis ;
- l'application : l'étudiant construit, agit, découvre, produit et développe des projets
- la capacité : l'étudiant résout, manipule, modifie, met en pratique et maîtrise des capacités ;
- l'adaptation : l'étudiant construit, agit, découvre, produit et développe des projets.

Bibliographie

Mots clés

Créativité, originalité, 3d, jeux vidéo, concepts arts