

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts Numériques   Arts Ludiques	
Programme de cours : 2026 - 2027	
Cycle MASTER	MASTER 2
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
<b>Travail de fin d'études</b>	Artistique	Annuelle		Q2

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

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

<b>U.E.1</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>
<p>A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer (principaux concepts) et réaliser: Le choix de son projet personnel Le choix des techniques utilisées. Une spécialisation dans un domaine des arts numériques (animation, multimédia, jeux vidéo 2D/3D, sculpture et impression 3D, VR, concept arts, ...)</p> <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 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>Etre autonome dans sa démarche</li> <li>Évaluer 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.</li> </ul>
<b>Travail de fin d'études</b>
<p>Le travail de fin d'études marque l'aboutissement dans l'apprentissage de l'étudiant. Il démontre des capacités de recherches et de mise en œuvre des différents champs d'expertise acquis au cours de son cursus en arts numériques et plus spécifiquement en arts ludiques. Il explore un ou plusieurs domaines des arts ludiques et se réalise de concert avec le cours d'atelier. Il démontre la capacité de l'étudiant au questionnement, à la réflexion, à la critique et à l'argumentation dans sa pratique artistique, mais également sa capacité de réaliser un projet dans un cadre plus autonome.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● conduire une recherche originale</li> <li>● Mettre en œuvre et mobiliser ses compétences pour répondre aux problématiques du projet.</li> <li>● Organiser efficacement son temps de travail.</li> <li>● Être autonome dans sa démarche</li> <li>● Présenter son travail de la manière le plus adapté</li> </ul>

## Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>
<p>Programme</p> <p>Le programme en Master 2 repose complètement sur le projet de l'étudiant et s'adapte aux besoins ponctuels.</p> <p>Organisation (déroulement) :</p> <p>Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants.</p> <p>L'étudiant propose plusieurs projets appuyés par des recherches et de la documentation.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Le travail final est réalisé après discussion et correction sur le projet de façon individuelle.</p>
<b>Travail de fin d'études</b>
<p>Programme :</p> <p>La réalisation du travail de fin d'études vise à démontrer les capacités de questionnement et de réflexion de l'étudiant quant à son travail artistique, mais également de sa capacité de développer un projet jusqu'à la réalisation. Même s'il s'agit d'un travail personnel, ce travail est accompagné par un professeur qui guide l'étudiant dans son travail de recherche et de création.</p> <p>Ce travail consiste, entre autres, en la rédaction d'un document écrit pour supporter son travail artistique. La forme artistique du travail reste libre pour peu qu'elle soit intelligible et claire dans son propos.</p> <p>Le choix du sujet revient à l'étudiant et se fait en lien avec la finalité. La partie écrite est indissociable de la partie artistique.</p> <p>Organisation (déroulement) :</p> <p>L'étudiant définit son projet dans sa forme artistique et écrite après discussion avec les professeurs de la finalité sur base de plusieurs propositions. Il doit définir clairement les objectifs et les différentes étapes de la création de son projet.</p>

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Arts numériques / Atelier</b>
1-2-3-4-6-7-8

## Mode d'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>
Présentiel
<b>Travail de fin d'études</b>

Les professeurs de la finalité guide l'étudiant lors de la phase d'élaboration de son projet de fin d'études. Ils définissent ensemble les étapes du projet.

### 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 / Atelier</b>	22 crédits
<b>Travail de fin d'études</b>	15 crédits

#### Arts numériques / Atelier

Évaluation continue et jury artistique 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.

À la fin du bloc:

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.

#### Travail de fin d'études

Critères d'évaluation :

Réflexion et pertinence du propos.

Qualité artistique et créativité.

Choix et application des techniques adaptées au projet.

Présentation du travail.

Jury artistique extérieur à l'issue du deuxième quadrimestre.

À la fin du bloc, l'étudiant fait une présentation et une défense orale de son travail de fin d'études tant dans sa forme artistique que dans sa forme écrite face aux enseignants de l'option et à des membres de jurys extérieurs

### Bibliographie

#### Arts numériques / Atelier

#### Travail de fin d'études

### Mots clés

#### Arts numériques / Atelier

Créativité – originalité - 3D - jeux vidéo - concepts arts
<b>Travail de fin d'études</b>
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

<p><b>Arts Numériques/3D</b></p> <p>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.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adapter ses concepts 2D en trois dimensions</li> <li>Réaliser, concevoir des modèles 3D en vue d'une série d'images.</li> <li>Adapter et développer sa créativité aux contraintes de la 3D sans se laisser enfermer dans les problèmes techniques et faire d'autres propositions.</li> <li>Réaliser une présentation des modèles par tous les moyens nécessaires.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable en fin de bloc de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des modèles 3D sur base de concept.</li> <li>Réaliser et finaliser des images et animations 3D</li> </ul>
--

### Description de l'enseignement

<p><b>Arts Numériques/3D</b></p> <p>Programme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.</li> <li>Modélisation 3D low poly/high poly.</li> <li>Éclairage et rendering.</li> <li>Animation 3D</li> </ul> <p>Organisation :</p> <p>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</p>
---

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, animation, images numériques

<b>UE 13 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b> Vincent Aupaix	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo</b>	Vincent Aupaix

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo</b>	Artistique	Annuel	2H/semaine	Evaluation continue

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

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

<b>Pré-requis :</b> <b>U.E.3</b> <b>Co-requis :</b> <b>U.E.11</b>
--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / 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

#### Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo

##### Programme :

La 2<sup>ème</sup> Master est une année scolaire où l'étudiant travaille en autonomie, il met en pratique les savoir-faire des années précédentes, consulte le professeur pour valider l'avancement d'un projet vidéographique.

##### Organisation (déroulement) : Méthodologie

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.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

#### Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo

Création vidéographique basée sur un projet personnel « à thème libre ».

- Le professeur évalue avec l'étudiant l'intérêt de son projet et lui prodigue des conseils.
- L'étudiant élabore en concertation avec le professeur des stratégies numériques afin de réaliser son projet de vidéographie.

### Mode d'enseignement

#### Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo

Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

##### Critères d'évaluation :

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'élève par une évaluation permanente et individuelle. Elle amène l'élève 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, attitude), l'élan, et l'implication de l'étudiant, intervient dans l'évaluation finale.

Au bout des deux quadrimestres (juin), et en tenant compte de(s) l'évaluation(s) continue(s), le (ou les) projet(s) est (sont) évalué(s) par le professeur qui communique les résultats à ses étudiants.

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 2<sup>ème</sup> MASTER</b> <b>/ Création multimédia et vidéo</b>	4 crédits
<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER</b> <b>/ Création multimédia et vidéo</b>	

### Bibliographie

**Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER**  
**/ Création multimédia et vidéo**

Toute documentation nécessaire, est transmise aux étudiants.

### Mots clés

**Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER**  
**/ Création multimédia et vidéo**

Expérimentation, compétence, créativité, autonomie.

<b>UE 14 :</b>	<b>Crédits : 15 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


### Mots clés

--

<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

<p><b>Arts Numériques/3D</b></p> <p>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.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adapter ses concepts 2D en trois dimensions</li> <li>Réaliser, concevoir des modèles 3D en vue d'une série d'images.</li> <li>Adapter et développer sa créativité aux contraintes de la 3D sans se laisser enfermer dans les problèmes techniques et faire d'autres propositions.</li> <li>Réaliser une présentation des modèles par tous les moyens nécessaires.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable en fin de bloc de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des modèles 3D sur base de concept.</li> <li>Réaliser et finaliser des images et animations 3D</li> </ul>
--

### Description de l'enseignement

<p><b>Arts Numériques/3D</b></p> <p>Programme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.</li> <li>Modélisation 3D low poly/high poly.</li> <li>Éclairage et rendering.</li> <li>Animation 3D</li> </ul> <p>Organisation :</p> <p>Présentation du sujet et des contraintes avec une démonstration magistrale des mécaniques possibles pour l'application.</p> <p>Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants.</p> <p>L'étudiant propose plusieurs projets appuyés par des recherches et de la documentation.</p> <p>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.</p> <p>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</p>
---

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, animation, images numériques

<b>UE 13 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b> Vincent Aupaix	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo</b>	Vincent Aupaix

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo</b>	Artistique	Annuel	2H/semaine	Evaluation continue

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

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

<b>Pré-requis :</b> <b>U.E.3</b> <b>Co-requis :</b> <b>U.E.11</b>
--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / 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

#### Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo

##### Programme :

La 2<sup>ème</sup> Master est une année scolaire où l'étudiant travaille en autonomie, il met en pratique les savoir-faire des années précédentes, consulte le professeur pour valider l'avancement d'un projet vidéographique.

##### Organisation (déroulement) : Méthodologie

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.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

#### Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo

Création vidéographique basée sur un projet personnel « à thème libre ».

- Le professeur évalue avec l'étudiant l'intérêt de son projet et lui prodigue des conseils.
- L'étudiant élabore en concertation avec le professeur des stratégies numériques afin de réaliser son projet de vidéographie.

### Mode d'enseignement

#### Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER / Création multimédia et vidéo

Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

##### Critères d'évaluation :

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'élève par une évaluation permanente et individuelle. Elle amène l'élève 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, attitude), l'élan, et l'implication de l'étudiant, intervient dans l'évaluation finale.

Au bout des deux quadrimestres (juin), et en tenant compte de(s) l'évaluation(s) continue(s), le (ou les) projet(s) est (sont) évalué(s) par le professeur qui communique les résultats à ses étudiants.

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 2<sup>ème</sup> MASTER</b> <b>/ Création multimédia et vidéo</b>	4 crédits
<b>Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER</b> <b>/ Création multimédia et vidéo</b>	

### Bibliographie

**Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER**  
**/ Création multimédia et vidéo**

Toute documentation nécessaire, est transmise aux étudiants.

### Mots clés

**Arts Numériques 2<sup>ème</sup> MASTER**  
**/ Création multimédia et vidéo**

Expérimentation, compétence, créativité, autonomie.

<b>UE 14 :</b>	<b>Crédits : 15 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


### Mots clés

--