

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai  
Fiches UE ARTS NUMÉRIQUES BLOC 3

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts numériques	
Programme de cours : 2022 - 2023	
Cycle BACHELIER	BLOC 3
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	<b>Expérimentation et mise en oeuvre d'une pratique artistique située dans un contexte étendu théorique, historique, sociopolitique et économique, etc.</b>
2	<b>Acquisition des connaissances et des compétences approfondies</b> en arts numériques à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques et techniques ;
3	<b>Mise en œuvre, articulation et valorisation de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite de leurs études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer une réflexion et des propositions originales dans le domaine des arts numériques;</b>
4	<b>Présentation de productions artistiques également validées en dehors du champ académique ;</b>
5	Collecte, analyse et interprétation, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue d'inventer des propositions artistiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales et environnementale, artistiques et éthiques ;
6	Présentation de leurs productions artistiques et architecturales, et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7	<b>Développement des méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.</b>

<b>UE 24 :</b>	<b>Crédits : 24 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Atelier</b>	Sébastien Verbiese
<b>Stages / Externes</b>	

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / Atelier</b>	Artistique	Annuel	10H/semaine	Juin
<b>Stages / Externes</b>				

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

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 12</b>
--------------

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

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>
<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 et de sa composition ;</li> <li>● Le choix des techniques utilisées ;</li> <li>● La cible visée ;</li> <li>● Historique du sujet mise en scène (son travail de recherche) ;</li> <li>● La narration et l'univers dans lequel se déroule sa création.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Réaliser et concevoir un dossier de présentation ;</li> <li>● Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours ;</li> <li>● Adapter et développer sa créativité sur un sujet imposé sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et de proposer d'autres idées ;</li> <li>● Réaliser le prototypage de son projet ;</li> <li>● Adapter ses concepts « papier » à l'outil numérique choisi ;</li> <li>● Savoir argumenter et défendre son projet pour en retirer des enseignements positifs permettant l'évolution de son travail ;</li> <li>● Extrapoler les évolutions possibles pour son projet.</li> </ul>
<b>Stages / Externes</b>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>
<p>Programme</p> <p>La production artistique et les techniques utilisées étant laissées à l'initiative de l'étudiant, le programme des différentes théories et applications dépend de l'orientation personnelle que l'étudiant donnera à son travail.</p> <p>Multimédia :</p>

- Créations de maquettes et prototypes ;
- Elaborer, organiser et employer une base documentaire adaptée aux sujets ;
- Gérer son temps de travail et anticiper les imprévus ;
- Adaptation des créations vis à vis des contraintes techniques ;
- Création graphique, sonore et animée ;
- Apprentissage des outils de créations numériques correspondant aux techniques choisies pour sa création ;

3D :

- Créations d'artworks ;
- Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques ;
- Modélisation et sculpture 3D lowpoly/highpoly ;
- Modélisation modulaire ;
- Création et retouche de textures (Diffuse, Normal map, etc...) ;
- Création de Sprites et Spritesheets ;
- Utilisation d'un moteur 2D/3D temps réel ;
- Level design.

Animation :

- Animation stop motion ;
- Animation traditionnelle ;
- Animation numérique ;
- Création graphique et recherche photographique.

Organisation

Présentation du sujet, d'exemples et de techniques en méthode magistrale.

Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants. L'étudiant propose plusieurs projets.

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.

Le travail final est réalisé après discussion et correction.

**Stages / Externes**

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

**Arts numériques / Atelier**

**Stages / Externes**

## Mode d'enseignement

**Arts numériques / Atelier**

Présentiel

**Stages / Externes**

## 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>	20 crédits
<b>Stages / Externes</b>	4 crédits

### **Arts numériques / Atelier**

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.

Un contrôle continu valide chaque étape de la création des projets

L'étudiant fait une présentation et une défense orale de tous les travaux réalisés. Il a la possibilité de présenter des travaux d'autres cours liés à l'option, ainsi que son travail de stage externe.

### **Stages / Externes**

## **Bibliographie**

<b>Arts numériques / Atelier</b>
<b>Stages / Externes</b>

## **Mots clés**

<b>Arts numériques / Atelier</b>
<b>Stages / Externes</b>
Créativité – originalité – adapter la créativité – multimédia - interactif

<b>UE 25 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>	Fabienne Foucart

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>	Artistique	Annuel	2H/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

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

<b>UE 13</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>
<p>L'étudiant est tenu de mettre en pratique le savoir-faire et l'apprentissage de la 1ère et 2ème bachelier.</p> <p>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.</p> <p>L'étudiant devra développer une réflexion et un regard critique et sensible envers sa création.</p>

### Description de l'enseignement

<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>
<p>Programme</p> <p>Le langage de l'image :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recherche de la narration dans l'image.</li> <li>Développements d'images grâce à la mise en pratique des expérimentations et études, découvertes des années précédentes ;</li> <li>Réalisations de dépliants ou livres imprimés en fonction des thèmes abordés.</li> </ul> <p>Méthodologie</p> <p>L'étudiant sera amené à développer, critiquer et réaliser ses projets sous guidance. Il devra nourrir une réflexion sur son travail en associant différents cours pour mieux finaliser son projet.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

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

### Mode d'enseignement

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

### 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 / Dessin et moyens d'expression</b>	4 crédits

### **Dessin / Dessin et moyens d'expression**

Évaluation continue du travail. Clôture de l'évaluation lors de la remise du dossier final en juin.

#### 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**

**Dessin / Dessin et moyens d'expression**

### **Mots clés**

**Dessin / Dessin et moyens d'expression**

<b>UE 26 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>	Nathalie Amand

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>	Artistique	Annuel	2H/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

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

UE 14
-------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Photographie / Recherches photographiques</b>
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra être capable de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Affiner sa manière de voir à travers le médium photographique</li> <li>Créer des liens entre plusieurs images.</li> <li>Concevoir des images destinées à transmettre des messages aux concepts originaux.</li> <li>Penser la présentation de ses travaux avec soin.</li> <li>Mettre l'outil photographique au service de la pratique de l'atelier.</li> <li>Acquérir des notions d'histoire de la photographie.</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Photographie / Recherches photographiques</b>
<p>Exercices pratiques précis suivis d'entretiens afin d'amener à une réflexion sur le rapport de l'outil photographique avec les recherches faites à l'atelier Arts numériques.</p> <p>Exposés sur base de ppt traitant de l'histoire de la photographie et visite de sites internet.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Photographie / Recherches photographiques</b>

### Mode d'enseignement

<b>Photographie / Recherches photographiques</b>

### 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>Photographie / Recherches photographiques</b>	4 crédits

<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>
Évaluation continue du travail. Clôture de l'évaluation lors de la remise du dossier final en juin. 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
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>
Évaluation continue. Critères d'évaluation La maîtrise de la pratique technique de la photographie numérique. La capacité de se détacher du réel et de l'interpréter. La créativité et l'originalité des recherches en relation avec l'atelier d'Arts numériques. La cohérence du point de vue dans une série d'images produites. Le soin dans les tirages et la présentation. Le respect dans les délais des consignes de travail. La présence au cours.

## Bibliographie

<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>

## Mots clés

<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>

<b>UE 27 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Dessin / Modèle vivant</b>	François Tasiaux

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Dessin / Modèle vivant</b>	Artistique	Q1	2H/semaine	janvier

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

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 15</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Dessin / Modèle vivant</b>
A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer : <ul style="list-style-type: none"><li>· Les notions avancées des deux aspects essentiels du cours, le Modèle et le Vivant ;</li><li>· L'intérêt et les qualités d'un cadrage et d'une présentation adéquate au sujet ;</li><li>· Les notions de raccourcis, de proportions, de soutien au noir, de contraste, d'ombre de volume ou d'ombre portée ;</li><li>· L'apport de la lumière sur le volume ;</li><li>· Les mécanismes anatomiques qui donnent vie et expression à une attitude.</li></ul> L'étudiant devra être capable de : <ul style="list-style-type: none"><li>· Se positionner correctement face au modèle, en faisant le choix du point de vue et du cadrage les plus adaptés à ses intentions ;</li><li>· 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.</li><li>· Gérer son temps de travail.</li><li>· Varier entre différentes techniques.</li></ul>

### Description de l'enseignement

<b>Dessin / Modèle vivant</b>
<b>Programme</b> <ul style="list-style-type: none"><li>· Approfondissement de l'étude de l'anatomie artistique, connaissance du corps humain, de sa charpente, de sa musculature, de ses proportions et de son fonctionnement dans l'espace ;</li><li>· 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, ...) ;</li><li>· Développement de la mémoire visuelle, le cours de dessin est un outil qui sert à faire évoluer l'étudiant dans ses cours d'atelier ;</li></ul>

- 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'acquiescer 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**

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, échangés 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 / Modèle vivant

### **Mode d'enseignement**

Dessin / Modèle vivant
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>Dessin / Modèle vivant</b>	2 crédits
<b>Dessin / Modèle vivant</b>	
Jury artistique d'un dossier composée d'une sélection d'œuvres de la période parmi les plus abouties	
Critères d'évaluation	
Le principal critère est l'évolution sur l'ensemble de l'année. Les points observés en particulier seront	
<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><li>● L'énergie donnée au dessin (au-delà de la simple représentation, l'étudiant tente de donner vie et expression à son sujet)</li><li>● La maîtrise de la synthèse</li></ul>	
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.	

## Bibliographie

<b>Dessin / Modèle vivant</b>

## Mots clés

<b>Dessin / Modèle vivant</b>

<b>UE 28 :</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 / 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	2H/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises

UE 16
-------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur</b>
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La pertinence de la technique utilisée ;</li> <li>• L'image (dans tous ses aspects graphiques) en tant que telle et dans son rapport au texte ;</li> <li>• La communication par le graphisme et la recherche d'une écriture singulière ;</li> <li>• La manière de procéder pour illustrer, synthétiser et traduire graphiquement une image à l'aide des logiciels graphiques.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enrichir sa vision du design graphique et favoriser une exploitation graphique personnalisée ;</li> <li>• Créer des projets graphiques et pertinents en fonction des exigences d'une demande ;</li> <li>• De mettre en place un concept et d'exprimer graphiquement sa propre vision d'un travail.</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur</b>
<p>Programme</p> <p>Le cours est composé d'exercices imposés et de travaux proposés par l'étudiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Travaux de groupe et participation à des demandes externes ;</li> <li>• L'étudiant propose une série de travaux liés aux techniques graphiques, en accord avec le professeur, ces travaux sont définis clairement quant au contenu ;</li> <li>• La première approche d'un BOOK et d'une identité visuelle personnelle étant obligatoirement comprise dans ces travaux ;</li> <li>• L'étudiant est dirigé et orienté de façon individuelle pour l'aider à</li> <li>• résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée.</li> </ul> <p>Organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation de l'exercice et présentation d'exemples en méthode magistrale ;</li> </ul>

- L'étudiant propose plusieurs projets ;
- L'exercice est corrigé et l'étudiant est dirigé et orienté de façon individuelle ;
- Le travail final est réalisé après discussions avec le professeur et corrections ;
- Définir, analyser, traduire, composer, créer afin de répondre au monde de la création graphique ;
- L'étudiant doit être actif et productif. Correction et discussion sur les exercices de façon individuelle.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

### 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	4 crédits

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Évaluation continue durant les deux quadrimestres et 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

Définir, traduire, construire, créer

<b>UE 29 :</b>	<b>Crédits : 6 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	3H/semaine	Janvier - 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 construit 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>
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.

<p><b>Organisation</b></p> <p>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.</p> <p>Plusieurs démarches d'enseignement :</p> <p>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 -&gt; Processus créateur ; analogie associée à la pensée divergente. (Brainstorming) ; La convergence (résolution d'une situation problème par LA meilleure réponse)</p> <p>Etudes vidéographiques :</p> <p>Introduction au "compositing" ; multiplicité et expérimentation des sources créatives ; Etude de la composition ; du layout au cadrage ; Initiation à l'animation par interpolation (motion graphics). Etude et maîtrise du timing en animation Cohérence graphique ou plastique dans un projet vidéographique personnel</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>

### Mode d'enseignement

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</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>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	6 crédits
<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	
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**

Initiation, expérimentation, compétence, créativité

<b>UE 30 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Techniques et technologies / Image numérique</b>	Sébastien Delhaye

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Techniques et technologies / Image numérique</b>	Technique	Annuel	2H/semaine	Janvier - juin

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

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 18</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Techniques et technologies / Image numérique</b>
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Analyse, structure, d'un très court métrage ;</li><li>● Mécanismes de rédaction scénaristique d'un très court métrage ;</li><li>● Développement d'un story-board lié au très court métrage.</li></ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Comprendre les mécanismes de construction d'un très court métrage en fonction d'un scénario ;</li><li>● Comprendre le fonctionnement d'un découpage technique ;</li><li>● Savoir le développement d'un très court métrage ;</li><li>● Interpréter un très court métrage en le réalisant.</li></ul> <p>Dans le second quadrimestre, l'étudiant sera capable de développer un projet personnel en lien avec les acquis du premier quadrimestre, une carte blanche, un projet personnel qui peut toucher à quelconque pratique mais qui doit faire un lien avec l'art numérique au sens large.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Réfléchir à un projet personnel dans son développement général autant sur le sens et l'intention que sur la technique dans les moindres détails</li><li>● Savoir expliquer son projet, les techniques et technologies qu'il utilise, ce dont il a besoin pour atteindre son but</li><li>● Développer son projet de A à Z tout en faisant part de son évolution</li><li>● Présenter un projet « art numérique » personnel en fin de quadrimestre</li></ul>

### Description de l'enseignement

<b>Techniques et technologies / Image numérique</b>
<p>Programme</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Théorie autour du story-board ;</li><li>● Synopsis ;</li><li>● Scénario ;</li><li>● Recherches, documentations ;</li><li>● Croquis ;</li></ul>

- Story-board
- Recherche sonore, visuelle, technique, artistique
- Développement de la personnalité artistique
- Développer un projet personnel
- Aboutissement d'un projet

Organisation

De nombreux exercices en atelier liés à l'écriture et au développement du story-board (Projections, revues, livres, internet)

Concours liés au très court métrage.

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

Techniques et technologies / Image numérique

## Mode d'enseignement

Techniques et technologies / Image numérique

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
Techniques et technologies / Image numérique	4 crédits

Techniques et technologies / Image numérique

Evaluation continue et ponctuelle en fin de quadrimestre

Critères d'évaluation :

évaluation continue

écriture d'histoire

story-board

réalisation du très court métrage

Avancement du projet personnel

Recherches

Communication / présence / assiduité / implication

capacité d'analyse, de réflexion et de compréhension

## Bibliographie

Techniques et technologies / Image numérique

De nombreuses et diverses références en fonction des sujets abordés (toujours avec liens internet)

## Mots clés

Techniques et technologies / Image numérique

Atelier – image numérique – scénario – story-board

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai  
**Fiches UE ARTS NUMÉRIQUES BLOC 3**

<b>UE 31 :</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	Janvier

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 19</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
L'étudiant sera capable de <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 : Renaissance européenne (et précurseurs de ce mouvement), Baroque, Rococo, Néoclassicisme, Romantisme, Réalisme, Impressionnisme ...</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>

En complément : conférences (Jeunesse et arts plastiques, rencontres avec des intervenants extérieurs, ...), visites de musées, d'expositions, spectacles, voyages d'étude.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Générale

### 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
Histoire et actualité des arts / Générale	2 crédits

Histoire et actualité des arts / Générale

Examen écrit ou oral, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparées ou non d'œuvre(s) à l'issue du Q1

### Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale

Fournie au cours et disponible sur "classroom"

### Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale

Histoire – Histoire des arts

<b>UE 32 :</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>	Véronique Danneels
<b>Philosophie / Esthétique</b>	Véronique Danneels

### 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	Q1	2h/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

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

--

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 20</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Éveiller l'esprit de curiosité, d'investigation et de critique.</li> <li>2. Observer et analyser des événements de l'actualité en cours.</li> <li>3. Etude de mouvements et d'attitudes artistiques de l'art contemporain des années 70 à 90.</li> </ol>
<b>Philosophie / Esthétique</b>
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer :</p> <p>architecture nomade, genre, universalité, identité, féminisme, intersectionnalité, visagété, pouvoir, amour, esthétique relationnelle, utopie, sublime, beau, génial, société du spectacle, pharmacopornographie, ... modernité, postmodernité</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <p>s'exprimer et de se référer aux auteurEs abordés</p>

### Description de l'enseignement

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
<p>Programme :</p> <p>Le cours s'adresse aux étudiants de toutes les disciplines. L'accent est mis sur quelques événements de l'actualité artistique locale ou internationale et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celui-ci.</p> <p>Organisation :</p> <p>L'enseignement est interactif. Les étudiant(e)s sont en permanence questionné(e)s et stimulés à s'exprimer de manière objective et subjective.</p>

<p>Visite d'expositions et collections. Dans le meilleur des cas : préparation aux visites avec d'autres professeurs... Visites des sites internet + réflexe à utiliser les sites des musées et lieux culturels.</p> <p>Méthodologie : Comment archiver des documents ? Comment les retrouver ? Comment les utiliser?</p>
<p><b>Philosophie / Esthétique</b></p>
<p>Programme</p> <p>Textes d'artistes : Martha Rosler/ Louise Bourgeois/ Victor Burgin/ Agnés Martin/ Gerhard Richter / Gisueppe Penone / Annette Messager Textes de théoricienNEs : Georges Didi-Hubermann/ Laura Cottingham/ Amelia Jones/ Elisabeth Lebovici/ Desprez Textes de philosophes : Deleuze / Foucault/ Preciado/ Rancière/ Latour/ Harraway.</p> <p>Organisation</p> <p>lecture et commentaires de fragments en classe ; Préparation en « devoir » et présentation en faisant lien ou distinction avec travail perso ...</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

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

### Mode d'enseignement

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
Présentiel
<b>Philosophie / Esthétique</b>
Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

<p>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.</p>	
	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>	
<p>Examen écrit + participation durant les cours + visite autonome d'expositions ou événements culturels + éventuellement exercice écrit ou oral durant le quadrimestre 1 Critères d'évaluation: l'examen se déroule "à cahier ouvert". L'évaluation porte sur l'appropriation et le rendu critique de la matière par l'étudiant(e).</p>	
<b>Philosophie / Esthétique</b>	
<p>Examen écrit en Q2 Objectifs d'évaluation :</p>	

Participation au cours ; Qualité des interventions spontanées ; Questionnement ; adhésion ou résistance aux concepts / œuvres / idées abordés.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Bibliographie

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

Délivrée tout au long du quadrimestre durant les cours et via l'intranet.
---------------------------------------------------------------------------

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

Délivrée tout au long du quadrimestre durant les cours et via l'intranet.
---------------------------------------------------------------------------

## Mots clés

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

Questionnements / Liens / Esprit critique / Sensibilité / Histoire / Actualités / Diversité / Solidarité.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

--

<b>UE 33 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Philosophie / Générale</b>	Olivier Odaert

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Philosophie / Générale</b>	Générale	Annuel	1H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

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

<b>UE 21</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Philosophie / Générale</b>
<p>Le cours de philosophie générale III — Époque contemporaine a pour objectif le développement de la réflexion et la formation de l'esprit critique, en particulier quant aux pratiques artistiques. Au terme du cours, l'étudiant sera capable de comprendre, reformuler, et articuler les concepts élaborés par la philosophie contemporaine pour penser la spécificité de l'art, et la possibilité de son engagement politique et moral. (Engagement, Responsabilité, Auteur,...)</p> <p>Les étudiants devront non seulement connaître et comprendre les principaux arguments de ces questions philosophiques, mais également pouvoir les mobiliser dans un débat ou un commentaire portant sur une œuvre d'art.</p>

### Description de l'enseignement

<b>Philosophie / Générale</b>
<p>Programme :</p> <p>Le cours de troisième année portera sur la question de l'engagement et de la responsabilité, en particulier dans le domaine de l'art, telle qu'elle a été traitée par la philosophie contemporaine, et notamment par Albert Camus, Michel Foucault, Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud, Jean-Paul Sartre, Hannah Arendt, etc.</p> <p>Organisation :</p> <p>On lira des textes de penseurs contemporains, de Nietzsche à nos jours, que l'on fera entrer en dialogue, par l'exercice du commentaire et du débat, avec les œuvres d'artistes contemporains choisis par les étudiants, afin de discerner les enjeux philosophiques, et en particuliers éthiques et politiques, de la pratique artistique aujourd'hui.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Philosophie / Générale</b>

### Mode d'enseignement

<b>Philosophie / 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>Philosophie / Générale</b>	2 crédits
<b>Philosophie / Générale</b>	
Travail écrit en fin de Q2 Critères d'évaluation : Pertinence du dialogue entre les textes philosophiques et le travail de l'artiste choisi. Originalité du propos. Clarté du propos. Qualité de la présentation.	

### Bibliographie

<b>Philosophie / Générale</b>
Albert Camus, L'Homme révolté, 1951. Friedrich Nietzsche, Humain trop humain, 1878. Michel Foucault, Dits et écrits, 1994. Sigmund Freud, La Création et le rêve éveillé, 1908. Jean-Paul Sartre, Qu'est-ce que la littérature ?, 1948. Hannah Arendt, La Crise de la culture, 1968. Gilbert Durand, L'Imagination symbolique, 1964.

### Mots clés

<b>Philosophie / Générale</b>
Philosophie, Engagement, Responsabilité, Auteur, Révolte.

<b>UE 34 :</b>	<b>Crédits : 4</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>	Philippe de Pierpont

### 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

<b>UE 23</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer : Approfondissement de la connaissance des concepts et le vocabulaire essentiels du cinéma.
L'étudiant devra être capable de : Pouvoir analyser un film aux niveaux thématique, esthétique et technique, en utilisant les outils grammaticaux élémentaires du cinéma (découpage, cadrage, séquence, ellipse, plan, son). Sortir des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

### Description de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Programme Histoire du cinéma, des années '60 à aujourd'hui.
Organisation Visionnement et analyse de films ; 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 d'année	
Analyse d'une séquence d'un film vu au cours	

### **Bibliographie**

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Disponible dans le syllabus

### **Mots clés**

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