

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai
Fiches UE ARTS NUMÉRIQUES MASTER 2

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts numériques	
Programme de cours : 2022 - 2023	
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.

UE 1 :	Crédits : 30 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Atelier	
Travail de fin d'études : mémoire	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Atelier	Artistique	Annuel	H/semaine	Juin
Travail de fin d'études : mémoire				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

Description de l'enseignement

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

Mode d'enseignement

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

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	15 crédits
Travail de fin d'études : mémoire	15 crédits

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

Bibliographie

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

Mots clés

Arts numériques / Atelier
Travail de fin d'études : mémoire

UE 2 :	Crédits : 14 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Techniques et technologies / Design engineering	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Techniques et technologies / Design engineering	Technique	Annuel		Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 21

Objectifs de l'enseignement

Techniques et technologies / Design engineering

Description de l'enseignement

Techniques et technologies / Design engineering

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Techniques et technologies / Design engineering

Mode d'enseignement

Techniques et technologies / Design engineering

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 / Design engineering	14 crédits
Techniques et technologies / Design engineering	

Bibliographie

Techniques et technologies / Design engineering

Mots clés

Techniques et technologies / Design engineering

UE 3 :	Crédits : 16 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Stages / Externes	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Stages / Externes	Artistique	Annuel		

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Stages / Externes

Description de l'enseignement

Stages / Externes

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Stages / Externes

Mode d'enseignement

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
Stages / Externes	16 crédits

Stages / Externes

Bibliographie

Stages / Externes

Mots clés

Stages / Externes

--