

FICHE ECTS

Code ECTS :	A Artistique
-------------	--------------

Crédits ECTS :	Entre 4 et 10
----------------	---------------

Enseignant responsable de l'UF :	Denis Glinne
----------------------------------	--------------

Libellé du cours	Arts Numériques Atelier 2ème Bachelier
------------------	--

Libellé du cours (anglais) :	Digital Arts Workshop
------------------------------	-----------------------

--	--

VERSION FRANÇAISE

VERSION ANGLAISE

Objectif de l'enseignement ¹ (max 1000 caract.):	Objectives (max 1000 charact.) :
<p>Sensibiliser l'étudiant sur une ouverture par rapport à tout ce qui gravite autour du monde artistique par le biais des cours théoriques, des cours de soutiens et de l'atelier.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <p>Mettre à profit ses acquis des logiciels appris lors de la première Bachelor</p> <p>Se rendre compte de ce qui est efficace dans la construction d'une image, en mélangeant les techniques des différents cours liés à l'atelier.</p> <p>De travailler en équipe lors de projets extérieurs proposé par l'atelier</p> <p>De donner une grande importance à l'expérimentation, afin de développer des nouvelles écritures personnels</p> <p>Développer son coté créatif par rapport aux exercices demandés.</p> <p>D'analyser les différentes possibilités des logiciels d'animation afin de voir celui qui convient le mieux à son écriture graphique.</p>	<p>At the end of this module, the student will have understood and be able to explain (main concepts):</p> <p>The student will be able to:</p>

Description de l'enseignement (max 1000 caract.):	Description (max 1000 caract.) :
<p><u>Programme:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - animation stop motion, animation traditionnelle, animation numérique - développer les bases d'un projet sur papier - création graphique, et recherche photographique - savoir choisir, en fonction de la pertinence des recherches, des propositions faites en atelier - créer une image dynamique, cohérente, ... - prendre un peu plus d'autonomie - réfléchir sur le sens, et le contenu du projet - gérer son temps de travail et anticipé les imprévus <p><u>Méthodologie :</u></p> <p>Méthode expositive et interrogative : explication du travail demandé avec ses différentes consignes agrémenté de sources diverses pour donner un maximum d'informations sur le sujet</p> <p>Méthode expositive et active : théorie et application simultanée par le biais d'un rétro-projecteur</p> <p>Méthode active : application de la théorie par rapport au sujet demandé (savoir et le savoir-faire). Réfléchir, être créatif, concevoir, élaboration jusqu'à la réalisation finale</p> <p>Méthode interrogative : discussion entre le professeur et l'étudiant</p>	<p>Programme :</p>

Méthode d'évaluation (max 1000 caract.):	Assessment (max 1000 caract.) :		
<p>Évaluation permanente au fil des semaines sous forme de discussion afin de voir l'évolution du travail demandé et le respect des consignes.</p> <p>Évaluation formative sous forme de cotation avec remarques afin que l'étudiant puisse apporter des modifications. Cette cotation n'est présente qu'à titre d'information pour savoir où il se situe par rapport aux objectifs de l'énoncé.</p> <p>Évaluation sommative sous forme de jury composé des professeurs de l'atelier et des cours de soutien (Juin).</p>			
<p>Jurys artistique Juin</p>			

Pré-requis (Code APOGEE + intitulé, sinon notions nécessaires) (max 200 caract.):	Necessary knowledge (APOGEE Code + title, or required knowledge) (max 200 charact.) :
	First bachelor, software course

Langue(s) utilisée(s) pour l'enseignement :	Français
---	----------

Mots clés :	Keywords :