

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Publicité	
Programme de cours : 2026-2027	
Cycle MASTER	MASTER 1
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 publicité 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 œuvre, 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 : 12 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Publicité / Atelier	Catherine lazurlo

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Publicité / Atelier	Artistique	Annuel	6H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 24

Objectifs de l'enseignement

<p>Publicité / Atelier</p> <p>A la fin du premier quadrimestre, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts)</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Le choix de sa composition et de sa mise en page (image et typographie) ☐ Le choix de la technique utilisée ☐ La cible visée ☐ Le message qu'il veut faire passer ☐ Historique du sujet mise en scène (son travail de recherche) <p>L'étudiant devra être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Concevoir une annonce de presse et une affiche publicitaire et mettre en scène un texte et une image en rapport avec un sujet imposé. Il sera capable d'adapter sa créativité sur un sujet imposé et de proposer d'autres idées. <p>A la fin du deuxième quadrimestre, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts)</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Le choix de sa composition et de sa mise en page (image et typographie) ☐ Le choix de la technique utilisée ☐ La cible visée ☐ Historique du sujet mise en scène (son travail de recherche) <p>L'étudiant devra être capable de</p> <p>Réaliser de concevoir une campagne de publicité cohérente, avec un fil conducteur crédible sur un produit et un thème imposé. L'étudiant sera capable de faire d'autres propositions.</p>
--

Description de l'enseignement

<p>Publicité / Atelier</p> <p>Programme</p> <p>le cours comporte des exercices imposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ création d'une identité visuelle (logotype), création d'une affiche, d'une annonce publicitaire ☐ Echange 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
- ☐ L'étudiant propose et élabore
- ☐ Il résout des situations par la maîtrise de ses capacités. Il explique ses choix.
- ☐ L'étudiant fait une autocritique de son travail en proposant des corrections

Organisation

- ☐ Présentation du sujet imposé et présentation d'exemples en méthode magistrale
- ☐ Demande de documentations et recherches pour enrichir le travail
- ☐ L'étudiant doit être actif et productif
- ☐ Corrections et discussions sur le projet de façon individuelle.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Publicité / Atelier

Mode d'enseignement

Publicité / Atelier

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
Publicité / Atelier	22 crédits

Publicité / Atelier

22 crédits

Publicité / Atelier

Jury artistique externe

Critères d'évaluation :

- ☐ Respect des consignes, bonne présentation
- ☐ 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
- ☐ Présentation du travail et défense orale de l'ensemble des travaux, des travaux d'autres cours liés à l'option ainsi que ceux réalisés durant le stage lors d'un jury artistique composé de professeurs de l'option et de professionnels du monde de la publicité, du graphisme, de la photographie, de l'imprimerie, etc

Bibliographie

Publicité / Atelier

Mots clés

Publicité / Atelier
Créativité – originalité adaptée à la créativité

UE 2 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Communication graphique et visuelle / Design graphique	Caroline Lemaire

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Communication graphique et visuelle / Design graphique	Artistique	Annuel	2H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 25

Objectifs de l'enseignement

Communication graphique et visuelle / Design graphique

A la fin de ce module, l'étudiant maîtrisera et pourra expliquer:

- ☐ Le développement des compétences dans le domaine du traitement graphique d'une affiche
- ☐ Organiser, hiérarchiser, et partager les contenus afin de répondre à la demande de toute réalisation graphique..

L'étudiant devra être capable de :

- ☐ Réaliser une recherche personnelle pour appuyer sa création
- ☐ Maîtriser les techniques graphiques, savoir faire les liens entre ces pratiques et les articuler
- ☐ Maîtriser les outils numériques

L'étudiant devra être capable en fin de bloc de :

- ☐ Enrichir sa vision du design graphique d'une affiche et favoriser une exploitation graphique personnalisée
- ☐ Créer des projets graphiques et pertinents en fonction des exigences d'une demande d'affiche
- ☐ De mettre en place un concept et d'exprimer graphiquement sa propre vision d'un travail

Description de l'enseignement

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Programme
le cours comporte :

- ☐ L'étudiant propose une série de travaux liés aux techniques graphiques, de préférence au design de l'affiche. En accord avec le professeur, ces travaux sont définis clairement quant au contenu
- ☐ La réalisation d'un BOOK et d'une identité visuelle personnelle étant obligatoirement comprise dans ces travaux.

Organisation

- ☐ Présentation du sujet imposé et présentation d'exemples en méthode magistrale
- ☐ Demande de documentations et recherches pour enrichir le travail
- ☐ L'étudiant doit être actif, productif et autonome
- ☐ Il doit être capable de concevoir et de résoudre des problèmes
- ☐ Correction et discussion sur le projet de façon individuelle

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Communication graphique et visuelle / Design graphique

1,2,3,4,6,8

Mode d'enseignement

Communication graphique et visuelle / Design graphique

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
Communication graphique et visuelle / Design graphique	4 crédits

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Évaluation permanente et cotation d'exercices durant le Q1 et le Q2

Critères d'évaluation :

- ☐ suivi hebdomadaire du travail donnant lieu à la validation des travaux
- ☐ Le travail personnel est évalué selon des critères d'originalité, de créativité, de recherches, en examinant les partis pris, la pertinence des choix et des propos, la qualité de mise en forme, et la maîtrise des outils ainsi que par le rendu d'un fichier professionnel de qualité.

Bibliographie

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Mots clés

Communication graphique et visuelle / Design graphique

Définir, analyser, traduire, composer, créer
--

UE 1 :	Crédits : crédits
Coordinateur de l'UE : Sébastien Verbièse	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts Numériques / 3D	Sébastien Verbièse

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts Numériques / 3D	Artistique	Annuelle	2h/semaine	Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Arts Numériques / 3D
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.
L'étudiant devra être capable de : Adapter ses concepts 2D en trois dimensions Réaliser et concevoir des modèles 3D en vue d'une série d'images. Adapter et développer sa créativité aux contraintes de la 3D sans se laisser enfermer dans les problèmes techniques et faire d'autres propositions. Réaliser une présentation des modèles par tous les moyens nécessaires.
L'étudiant devra être capable en fin de bloc de : Réaliser des modèles 3D sur base de concept. Réaliser et finaliser des images 3D

Description de l'enseignement

Arts Numériques / 3D
Programme : Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques. Modélisation 3D low poly/high poly. éclairage et rendering. Animation 3D
Organisation : 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

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

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 artistique en Q2

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.

Bibliographie

Arts Numériques / 3D

Mots clés

Arts Numériques / 3D

3D, images numériques

UE 27 :	Crédits : 14crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Multimédia / Animation internet	Grégory Delaunois

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Multimédia / Animation internet	Artistique	Annuel	8H /semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Compétences en photoshop et Illustrator - Pas de co-requis

Objectifs de l'enseignement

Multimédia / Animation internet

A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer (principaux concepts) et réaliser:

-
- Le choix de son univers graphique et de sa composition.
- Le choix des techniques utilisées.
- La cible visée.
- Historique du sujet mise en scène (son travail de recherche)
-
- La narration et l'univers dans lequel se déroule sa création.
-

L'étudiant devra être capable de :

- Réaliser et concevoir un dossier de présentation.
- Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours.
- Adapter et développer sa créativité sur un sujet imposé sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et de proposer d'autres idées.
-
- Réaliser le prototypage de son projet.
- Adapter ses concepts « papier » à l'outil numérique choisi.
-
- Savoir argumenter et défendre son projet pour en retirer des enseignements positifs permettant l'évolution de son travail.
-
- Extrapoler les évolutions possibles pour son projet.

Description de l'enseignement

Multimédia / Animation internet

Programme (contenu détaillé) :
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.

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

Echange 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.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Multimédia / Animation internet

Mode d'enseignement

Multimédia / Animation internet

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
Multimédia / Animation internet	14 crédits
Multimédia / Animation internet	

- 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 les professeurs pour faire un échange et une analyse des critiques observées.
- Un contrôle continu valide la progression de la création des projets réalisés
- A 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 et des travaux d'autres cours lié à l'option ainsi que son travail de stage externe.

Bibliographie

Multimédia / Animation internet

Mots clés

Multimédia / Animation internet

Créativité – originalité adapter la créativité, multimedia, interactif

UE 5 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE : Vincent Aupaix	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Publicité 1^{ère} Master / Infographie	Vincent Aupaix

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Publicité 1^{ère} Master / Infographie	Artistique	Annuel	2H/semaine	Evaluation continue

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Pré-requis : U.E.28
Co-requis : U.E.1

Objectifs de l'enseignement

Publicité 1^{ère} Master / Infographie

<p>A la fin de ce module, <u>l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- élaborer des conceptions d'imageries numériques animées.- porter un regard personnel et artistique, par sa réflexion et son intervention sur l'image numérique animée.- comprendre les contraintes inhérentes à la réalisation d'un projet d'images numériques animées.- maîtriser les techniques de traitement en imagerie numérique animée.- réaliser avec compétences les activités reliées à la formation de motion designer. <p><u>L'étudiant devra être capable de :</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. <u>Des connaissances spécifiques</u> :<ul style="list-style-type: none">. Maîtriser techniquement plusieurs moyens d'expression.. Acquérir un vocabulaire descriptif précis.. Connaître des références artistiques en rapport avec les questions posées.2. <u>Des opérations spécifiques</u> :<ul style="list-style-type: none">. Produire une réponse pertinente par rapport à un concept publicitaire.. Utiliser et maîtriser des opérations plastiques simples.3. <u>Des attitudes spécifiques</u> :
--

- . Elaborer un projet en semi autonomie et le conduire à son terme.
- . Chercher des références et constituer une documentation personnelle.
- . Remettre en question ses acquis.
- . S'investir au-delà des impératifs et du périmètre scolaire

4. Un horizon spécifique :

- . Créer de son entière initiative
- . Acquérir une totale autonomie de réflexion
- . Se sentir impliqué face aux questions artistiques.

Description de l'enseignement

Publicité 1^{ère} Master / Infographie

Programme (contenu détaillé) :

- o l'enseignement théorique
- o les exercices pratiques
- o travaux dirigés
- o les projets

Ces méthodes dynamiques, sont adaptées aux objectifs du cours et elles tiennent compte des caractéristiques des élèves.

Organisation (déroulement) : Méthodologie

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.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Publicité 1 ^{ère} Master / Infographie
<ul style="list-style-type: none">- Introduction à la prise de vue caméra.- Etude des cadrages & mouvements de caméra.- Sensibilisation aux réglages manuels d'une caméra- Etude des différents types de lumières en vidéo.- Placement des lumières.- Le chroma-key en vidéo.- Etalonnage et colorimétrie.- Montage vidéo.- Pratique continue du motion design.- Initiation à la simulation.- Mise en pratique des apprentissages sur des projets artistiques publicitaires, notamment des campagnes de l'atelier Publicité, déclinées ici en animation et/ou vidéographies.

Mode d'enseignement

Publicité 1 ^{ère} Master / Infographie
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

Critères d'évaluation :	
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <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 et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.</p>	
	Pondération en crédits
Publicité 1 ^{ère} Master / Infographie	4 crédits
Publicité 1 ^{ère} Master / Infographie	

Bibliographie

Publicité 1^{ère} Master / Infographie

Toute documentation nécessaire, est transmise aux étudiants.

Mots clés

Publicité 1^{ère} Master / Infographie

Expérimentation, compétence, créativité, motion-design, maîtrise

UE 6 :	Crédits : 8 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				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 29

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
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
Stages / Externes	8 crédits
Stages / Externes	

Bibliographie

Stages / Externes

Mots clés

Stages / Externes

UE 7 :	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Générale	Séverine Hennard
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Robin Legge
Philosophie / Esthétique	Robin Legge

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Histoire et actualité des arts / Générale	Général	Q2	2h/semaine	Juin
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Général	Q1	2h/semaine	janvier
Philosophie / Esthétique	Général	Q2	1h/semaine	juin

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 30

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Que les disciplines soient abordées de manière traditionnelle ou expérimentale, la cohésion qui réunit un cours d'histoire de l'art, un cours d'actualité des arts et un cours d'esthétique dans une même unité d'enseignement va de soi.

Non seulement les trois cours partagent un fond et un jargon commun, mais de plus, leurs révisions récentes, favorisent de nouvelles lectures fondées sur les études de genre, la décolonisation, les crises géoclimatiques.

Les réunir dans une unité permet d'élargir considérablement les perspectives et de travailler des ramifications aussi solides que subjectives avec les étudiantEs. Les sujets historiques (histoire de l'art) illuminent les investigations contemporaines (actualité et lecture des arts), qui se réfléchissent et se prolongent dans les textes programmés dans le cours d'esthétique.

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer les notions générales en histoire de l'art selon le programme présenté au cours.

L'étudiant devra être capable de :

- Identifier, décrire, analyser et comparer les productions artistiques ;

- Utiliser les outils mis en place à l'entame des études avec pertinence (grille d'analyse, manipulation de la documentation, ...). En développer le sens ;
- Utiliser le vocabulaire afférent ;
- Développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Le cours d'actualités culturelles a pour objectifs de présenter des démarches artistiques en regard de contextes sociaux, culturels et politiques, et d'éveiller l'esprit de curiosité et d'investigation de la part de l'étudiant.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable d'analyser différentes démarches artistiques en lien avec son contexte de production (collaboration, médiation) et d'exposition (réception). L'étudiant devra pouvoir porter une analyse critique sur certaines pratiques artistiques et actualités culturelles étudiées en cours.

Philosophie / Esthétique

Le cours de philosophie/esthétique a pour objectif de présenter des démarches artistiques en lien avec la philosophie de l'art, la théorie de l'art et la sociologie de l'art.

?

Au terme du cours, l'étudiant sera capable de rendre compte et de porter un regard critique sur la question des catégories culturelles et artistiques, des paradigmes artistiques et des différentes formes d'art.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

Programme

Le cours présente la création artistique à partir de la Seconde Guerre Mondiale, du modernisme jusqu'à nos jours. Outre les oeuvres/courants/artistes majeurs, l'accent est mis – à travers des exemples significatifs - sur les relations de l'art avec les disciplines des options concernées : publicité, architecture d'intérieur, arts numériques et communication visuelle. Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en relation les liens de causalité. Selon les années, ce contenu peut varier.

Organisation

- Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, témoignages, documentaires, ...
- Lecture d'œuvres (notions générales de composition stylistique), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours ;
- Liste de visuels et bibliographie, ...fournis à l'étudiant ;
- Prise de notes et recherches personnelles documentaires de la part de l'étudiant-e sont indispensables à la consolidation du savoir apporté en cours. La liste bibliographique fournie est la référence de base de cette documentation ;

- Conférences (Jeunesse et arts plastiques, rencontres avec des intervenants extérieurs, ...), visites de musées, d'expositions, spectacles, voyages d'étude ;
- Adhérer à une démarche participative pertinente est vivement souhaité et pris en compte dans la note finale.

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Programme

Le cours d'actualités culturelles développe une analyse de démarches artistiques engagées (écologie, genre, féminisme, décolonialisme, ethnicité, capitalisme, guerres, robotique,...) en regard de son contexte social, culturel et politique et, le cas échéant, en regard de l'histoire de l'art classique, moderne et contemporaine.

L'accent est mis sur différentes pratiques liées à l'actualité artistique et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celle-ci.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.

Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Philosophie / Esthétique

Programme :

Le cours de philosophie/esthétique introduit l'étudiant aux concepts de philosophie de l'art, théories de l'art et sociologie de l'art. Le cours étudie différents paradigmes artistiques en en décrivant les enjeux et les contours. L'enseignement propose une analyse critique des catégories culturelles et artistiques (art classique, art moderne, art contemporain, art actuel, art naïf, art brut et ses dérivés, arts traditionnels,...) ainsi que leurs différents processus et dispositifs de production, de circulation, de diffusion, de médiation, de réception ou encore de conservation des oeuvres d'art.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation :

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.

Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Générale

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
5, 8
Philosophie / Esthétique
5, 8

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
Présentiel
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Présentiel
Philosophie / Esthétique
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
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	2 crédits
Philosophie / Esthétique	2 crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	
Examen écrit ou oral en fin d'année, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparée ou non d'œuvres) en fin de Q2. L'évaluation évalue la qualité des connaissances restituées, commentées et argumentées.	
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	
L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet). Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation. L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des différents champs culturels et artistiques vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches	

artistiques en regard du contexte social, culturel et politique dans lequel les productions artistiques ont été réalisées.

Philosophie / Esthétique

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet).
Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.



L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des courants esthétiques, écoles, mouvements, courants et oeuvres vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques sous le prisme de la philosophie de l'art.

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale

Se reporter au contenu du cours

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

(liste non exhaustive) : Nathalie Heinich, *La Sociologie de l'art* ; Paul Ardenne, *Un art contextuel* ; Paul Ardenne, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène*.

Philosophie / Esthétique

(liste non exhaustive) : Atelier philosophique, *Esthétique et philosophie de l'art Repères historiques et thématiques*, Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique* ; Anne Cauquelin, *Les Théories de l'art* ; Carine Fol, *De l'art des fous à l'art sans marges*.

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale

Histoire de l'art, actualité de l'art, art moderne, art contemporain, cours théorique

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Histoire culturelle, sociale et politique, Histoire de l'art, Sociologie de l'art, Art relationnel et art contextuel, Culture artistique, Réception, médiation et production et marché de l'art.

Philosophie / Esthétique

Philosophie de l'art, Esthétique, Théorie de l'art, Anthropologie de l'art, Sociologie de l'art, Paradigmes artistiques, Catégories culturelles et artistiques, Expositions et scénographie.

UE 8 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Valérie Berteau

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Général	Annuel	2H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Approfondissement de la connaissance du langage cinématographique ; Connaissance des bases de la narration et des outils scénaristiques ; Connaissance de base du cinéma documentaire.
L'étudiant devra être capable de : Pouvoir analyser la narration d'un film en utilisant les outils et concepts scénaristiques, tant au niveau macro (structure du récit) que micro (analyse des enjeux d'une scène, de la caractérisation des personnages, etc.) Développer une analyse personnelle hors des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Programme <ul style="list-style-type: none">Analyse d'œuvres cinématographiques de formes diverses par thématiques
Le cinéma est une institution sociale. Le film est un support, dont la forme a fortement évolué et a été questionnée tout au long de son histoire. Les récentes avancées technologiques numériques, l'interactivité, ont révolutionné le cinéma. Le film devient non linéaire, dépourvu de forme, non musical, ne vise parfois ni à raconter une histoire, ni à former une danse abstraite, ni à transmettre un message.
A travers une série de thématiques le cours veut soulever des questions sur la fonction et la signification des images et des sons dans un interminable processus de déconstruction, de décontextualisation, de reconstruction et de re-contextualisation.
La forme inclut l'expression de sa propre matérialité et cette matérialité doit être en osmose avec le sujet.
La question de l'évolution du langage cinématographique et la place du spectateur sont au cœur de toutes ces thématiques. On ne raconte plus une histoire de la même manière aujourd'hui tout comme on ne reçoit ni ne perçoit les images de la même façon.

Organisation Visionnement et analyse de films par thématiques ; Cours dialogués/mise en place de débats ; Cours magistraux ; Interventions extérieures ponctuelles.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma
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 / Cinéma	4 crédits
Histoire et actualité des arts / Cinéma	
Examen écrit en fin de Q2	

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Cinéma

UE 9 :	Crédits : crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Marketing / Spécifique à la publicité	Thomas Chevalis

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Marketing / Spécifique à la publicité	Général	Annuel	1h/sem	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE

Objectifs de l'enseignement

Marketing / Spécifique à la publicité
Objectifs A la fin du bloc, l'étudiant sera capable de démontrer son acquisition des concepts fondamentaux de marketing spécifique à la publicité. De manière plus spécifique, l'étudiant sera capable de : <ul style="list-style-type: none">● Expliquer l'utilité du marketing dans sa pratique professionnelle sur base des concepts théoriques● Comprendre la notion de marché et public-cible● Définir une stratégie marketing sur base d'un brief spécifique● Choisir les canaux et les supports les plus appropriés pour atteindre un objectif marketing en fonction du marché et de la cible concernée● Intégrer son travail créatif/graphique dans une réflexion stratégique marketing globale● Renforcer son esprit critique

Description de l'enseignement

Marketing / Spécifique à la publicité
Programme : <ul style="list-style-type: none">● Evolution de la publicité et du marketing● Marché et public-cible● Buyer persona

- Objectifs de campagne
- Marketing stratégique et opérationnel
- Mix marketing
- Nouvelles formes de marketing (Marketing digital, générationnel, sensoriel, street marketing,...)
- Elaboration d'une stratégie marketing

L'unité d'enseignement comportera des études de cas photo, vidéos, audio, des travaux de groupes et individuels encadrés. Certaines lectures et écoutes de podcast seront demandés en travail préparatoire. La réflexion de l'étudiant est constamment sollicitée afin de développer son esprit critique.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Marketing / Spécifique à la publicité

n°2

Mode d'enseignement

Marketing / Spécifique à la publicité

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
Marketing / Spécifique à la publicité	2 crédits

Marketing / Spécifique à la publicité

L'évaluation des acquis porte sur la présentation orale et défense par l'étudiant d'un travail écrit de stratégie marketing développée dans le cadre de leur travail de fin d'année en atelier.

L'étudiant sera évalué sur sa capacité à démontrer son acquisition des concepts fondamentaux de marketing dans le cadre de son travail de fin d'année d'atelier.

Bibliographie

Marketing / Spécifique à la publicité

Les références nécessaires sont transmises aux étudiants

Mots clés

Marketing / Spécifique à la publicité

Marketing - publicité - marché - cible - stratégie
--

UE 10 :	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Droit / Notion de législation et de droit	Jean-Louis Deghoy

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Droit / Notion de législation et de droit	Général	Q1	2H/semaine	janvier

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
<ul style="list-style-type: none"> ☐ Acquérir une compréhension théorique de la matière ; ☐ Être en mesure d'appliquer les règles et les principes vus aux cours pour résoudre des cas pratiques ;

Description de l'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
<p>Plan du cours</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Notion entre le droit et la morale ☐ Les différentes sources de droits ☐ L'échelle judiciaire ☐ Qui compose ☐ Différents types de sanction ☐ Définition des droits d'auteur <p>Méthodologie</p> <p>Le cours s'articule entre des exposés oraux, des débats avec les étudiants et des mises en situation pour mieux appréhender la matière.</p>

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Droit / Notions de législation et de droit

Mode d'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
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
Droit / Notions de législation et de droit	2 crédits
Droit / Notions de législation et de droit	
Examen oral en fin de quadrimestre	

Bibliographie

Droit / Notions de législation et de droit

Mots clés

Droit / Notions de législation et de droit