Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts numériques	
Programme de cours : 2023 - 2024	
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 :	**Crédits : 37 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Atelier	Sébastien Verbiese
Travail de fin d'études:mémoire	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Atelier	Artistique	Annuel	11H/semaine	juin
Travail de fin d'études : mémoire				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / Atelier

A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer (principaux concepts) et réaliser: Le choix de son projet personnelLe choix des techniques utilisées.Une spécialisation dans un domaine des arts ludiques (jeux vidéo 2D/3D, sculpture et impression 3D, VR, concept arts, …)

L'étudiant devra être capable de :

- Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours.
- Adapter et développer sa créativité sur un sujet libre sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et proposer d'autres idées.
- Réaliser et mettre en scène textes, sons, images et vidéo et/ou interactivité en rapport avec son sujet.
- Etre autonome dans sa démarche
- Évaluer sa création et décider des modifications ou évolutions à y apporter.
- Mettre son travail en rapport avec des techniques émergentes et novatrices.
- Organiser efficacement son temps de travail.

Travail de fin d'études : mémoire

Le mémoire marque l'aboutissement dans l'apprentissage de l'étudiant et se réalise de concert avec sa pratique artistique en arts ludiques. Avec l'écriture de ce mémoire, l'étudiant démontre sa capacité de questionnement, de réflexion, de critique et d'argumentation dans sa pratique artistique. Cette réflexion s'articulera autour d'un champ des arts ludiques dans sa vision la plus large.

Description de l'enseignement

Arts numériques / Atelier

Programme
Le programme en Master 2 repose complètement sur le projet de l'étudiant et s'adapte aux besoins ponctuels.

Organisation (déroulement) :
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 autonome, 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.

Travail de fin d'études : mémoire

Programme :
La réalisation du mémoire vise à démontrer les capacités de questionnement et de réflexion de l'étudiant quant à son travail artistique. Même s'il s'agit d'un travail personnel, ce travail est accompagné par un promoteur et possiblement par un copromoteur qui guide l'étudiant dans son travail de recherche et de rédaction.
La forme artistique du mémoire reste libre pour peu qu'elle soit intelligible et claire dans son propos. Dans tous les cas, ce travail comportera un travail de rédaction. Cet écrit comptera au minimum 25 000 signes (table des matières et bibliographie non comprises).
Il contiendra un référencement bibliographique précis, et sera rédigé dans le respect des règles de mise en page, d'orthographe et de citation.

Organisation :

Le choix d'un promoteur par l'étudiant, avec l'accord préalable dudit promoteur, est soumis à validation par le responsable du Master Arts ludiques.
Le choix des lecteurs, avec leurs accords préalables, est validé par le promoteur.

Le sujet du mémoire est présenté dans une note d'intention qui fera l'objet d'une validation pédagogique par le promoteur et le responsable du master Arts Ludiques.
Il fera également l'objet d'un archivage administratif sur un document prévu à cet effet. Ce document doit être validé par le promoteur et remis au secrétariat au plus tard le lundi qui suit les vacances d'automne de l'année académique de réalisation du mémoire.

L'étudiant doit informer son promoteur de l'avancement du travail et des difficultés rencontrées.
Le mémoire devra être remis pour le 15 mai au plus tard.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Atelier

Travail de fin d'études : mémoire

Mode d'enseignement

Arts numériques / Atelier

Présentiel

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

Arts numériques / Atelier

Evaluation continue et jury artistique extérieur à l'issue du deuxième quadrimestre
Critères d'évaluation :
Respect des consignes, bonne présentation.
La capacité à expliquer ses projets, ses recherches et sa créativité développée par rapport au sujet imposé.
Présentation du travail devant le professeur et ses camarades pour faire un échange et une analyse des critiques observées.

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 liés à l'option ainsi que son travail de stage externe.

Travail de fin d'études : mémoire

Le mémoire est évalué par trois personnes au minimum (dont une extérieure à l'Académie): promoteur, copromoteur le cas échéant, et lecteurs.
Le mémoire est évalué individuellement par le promoteur, le copromoteur et les lecteurs.
Le promoteur réceptionne les évaluations et organise la délibération de la manière qu'il jugera opportune. Il synthétise les commentaires pour pouvoir faire un retour écrit ou oral à l'étudiant si celui-ci le demande.

Critères d'évaluation :

- Choix et respect de la problématique.
- Réflexion et pertinence du propos.
- Structure du mémoire et sommaire
- Orthographe, syntaxe et mise en page
- Sources, bibliographie
- Référencement et légendes

L'évaluation est répartie à 50% pour le promoteur et copromoteur, et 50% pour les lecteurs.

Bibliographie

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

Mots clés

Arts numériques / Atelier
Créativité, originalité, 3d, jeux vidéo, concepts arts
Travail de fin d'études : mémoire

UE 2 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / 3D	Sébastien Verbiese

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / 3D	Artistique	Annuel	2h/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-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, de 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.

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

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 3 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	Vincent Aupaix

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	Artistique	Annuel	2H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives ;

- 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 ;
- Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité ;
- Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc… ;
- 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 ;
- 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 ;
- Favoriser l'épanouissement des nouvelles énergies créatrices et le travail en équipes ;
- Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.

Description de l'enseignement

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

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.

Organisation

- 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.

Plusieurs démarches d'enseignement :

- 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 -> Processus créateur ; analogie associée à la pensée divergente. (Brainstorming) ;
- La convergence (résolution d'une situation problème par LA meilleure réponse)

Etudes vidéographiques :

- Introduction à la prise de vue caméra
- Les cadrages et mouvements de caméra
- Les réglages manuels
- Etude des différents types de lumières en vidéo
- Placement des lumières
- Le chroma-key en vidéo
- Etalonnage et colorimétrie
- Montage vidéo
- Projet de création vidéographique personnel à thème
- Projet de création de bande annonce
- Projet de création vidéographique libre

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Mode d'enseignement

Arts numériques / Création multimédia et vidéo
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 / Création multimédia et vidéo	4 crédits

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

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

Expérimentation, compétence, créativité, auto-évaluation

UE 10 :	**Crédits : 15 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

Objectifs de l'enseignement

Description de l'enseignement

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Mode d'enseignement

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits

Bibliographie

Mots clés