

FICHE ECTS

<b>Code ECTS :</b>	A
--------------------	---

<b>Crédits ECTS :</b>	16
-----------------------	----

<b>Enseignant responsable de l'UF :</b>	Antonio Cossu
---	---------------

<b>Libellé du cours</b>	<b>Master 2 Bande Dessinée Numérique - Atelier</b>
-------------------------	--

<b>Libellé du cours (anglais) :</b>	
-------------------------------------	--

--	--

VERSION FRANÇAISE

VERSION ANGLAISE

Objectif de l'enseignement <sup>1</sup> (max 1000 caract.):	Objectives (max 1000 charact.) :
<p>En lien étroit avec le professeur de l'U.E. 4 à la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra (principaux concepts) :</p> <p>L'étudiant en deuxième Master continue à poursuivre sa réflexion sur la narration en images et sur le support numérique qui le sensibilise sur ses formes neuves de narration. Il dispose d'une autonomie et d'un propos créatif personnel, fondé sur des connaissances approfondies dans le domaine du récit en image(s), du langage narratif et soutenu par des références culturelles, artistiques, littéraires.</p> <p>Avec une maîtrise de la relation texte-image inhérente, l'étudiant initie, prépare et réalise son projet artistique personnel qui atteste son originalité créatrice, tout en apportant un regard critique envers son propre travail. L'enjeu est de raconter une histoire d'une façon exclusive et pleinement créative en rapport au support numérique.</p> <p>Sur base des <b>prérequis acquis en 1er Master</b>, l'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher, analyser et prendre en compte les informations déterminantes pour le développement, la réalisation et l'aboutissement d'un projet personnel de <b>façon complètement autonome</b> (documentations, textes, synopsis, essais, références, etc.)</li> <li>- Affirmer ses choix narratifs et visuels et les exprimer à travers une écriture graphique et un vocabulaire plastique personnels</li> <li>- L'étudiant utilise et expérimente avec la grammaire et les codes narratifs de la Bande Dessinée en adéquation avec son projet et va au bout de ses expérimentations</li> <li>- Proposer et réaliser des projets de Bande Dessinée numériques où l'étudiant montre qu'il est en mesure de choisir des moyens graphiques, narratifs et techniques par son expérimentation, par ses réflexions, par sa recherche. L'étudiant développe et réalise des projets personnels de façon autonome et les mène à terme</li> </ul>	<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>

## I.N.S.A.

- Apporter un regard critique envers son propre travail et envers le travail des autres: l'étudiant maintient le regard critique sur son propre travail et argumente ses choix en s'interrogeant sur sa pratique

*Le verbe doit être précis ; on conseille d'éviter des verbes vagues pour lesquels il sera difficile de vérifier si l'objectif est atteint (connaître, comprendre, apprendre, savoir...)  
On peut s'inspirer des verbes d'actions de la taxonomie de Bloom<sup>2</sup>*

<b>Description de l'enseignement (max 1000 caract.):</b>	<b>Description (max 1000 caract.) :</b>
<p>Programme (contenu détaillé) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix d'un sujet de travail artistique personnel où l'étudiant apporte des réponses sur le fonctionnement narratif de l'image. Par son expérimentation, par ses réflexions, par sa recherche et par les informations données par les enseignants, l'étudiant étend ses possibilités graphiques et narratifs pour appréhender des nouvelles formes de narrations sur le support numérique.</li> <li>- Préparation d'un découpage complet et lisible au préalable avant la concrétisation d'un projet en concertation avec les professeurs de l'U.E. 4 et de l'atelier dont la forme sera laissée libre et choisie par l'étudiant</li> <li>- L'étudiant continue à participer activement à la vie d'atelier (publications, création d'affiches, expositions etc.)</li> <li>- Sous forme de mémoire artistique, l'étudiant argumente les choix de sa démarche (sources, références, intention ...) et la genèse de son travail. Ce mémoire sera complété par un dossier qui contient l'historique du travail (croquis, dessins, textes, notes...)</li> </ul> <p>Organisation (déroulement) : Méthodologie</p> <p>Tout en poursuivant sa réflexion sur la narration en images, l'étudiant est invité de manière autonome et personnelle à proposer et ensuite à réaliser des projets en Bande Dessinée qui attestent son originalité créatrice et permettent de vérifier la parfaite maîtrise des outils nécessaires à raconter en Bande Dessinée. L'observation comme base reste indispensable. Le suivi du travail se fera en continu sous guidance des professeurs de la finalité.</p> <p>Entretien, intervention et suivi individuel en continu.</p>	<p>Programme (detailed contents):</p> <p>Organisation:</p>
<p><i>Vous pouvez aussi mentionner ci-dessus les documents remis aux étudiants</i></p>	

<b>Méthode d'évaluation (max 1000 caract.):</b>	<b>Assessment (max 1000 caract.) :</b>
<p>Évaluation permanente (hebdomadaire) des travaux réalisés par l'étudiant. L'étudiant est suivi et évalué de manière continue, à chaque étape du travail (choix du sujet, scénario, documentation, découpage, création des images, mises en pages, mise en forme, etc.). L'étudiant présente l'avancement de son projet de façon régulière.</p>	<p>How do you assess that the objectives have been reached?</p>
<p>Jurys artistique</p> <p><b>Organisation d'un jury artistique en fin de second quadrimestre (juin) avec un jury externe. Les travaux doivent être aboutis et complets. Attestation d'une originalité créatrice et parfaite maîtrise des outils nécessaires (scénario, documentation, narration, création d'images, relation texte-image) pour raconter en Bande Dessinée Numérique.</b></p>	<p>Written ex. <input type="checkbox"/>    Oral ex. <input type="checkbox"/>    Report <input type="checkbox"/>    Presentation <input type="checkbox"/> Labwork <input type="checkbox"/></p>
<p><b>Autre (à préciser) :</b></p>	<p><b>Other (please describe) :</b></p>

<b>Pré-requis (Code APOGEE + intitulé, sinon notions nécessaires) (max 200 caract.):</b>	<b>Necessary knowledge (APOGEE Code + title, or required knowledge) (max 200 caract.) :</b>
<p>Les étudiants inscrits en 2ème Master Bande Dessinée Numérique sont titulaires des unités d'enseignement nécessaires pour la 1ère Master en Bande Dessinée.</p> <p>En cas de passerelle, les candidats doivent être disponibles lors de la présentation de leur travail artistique et leur parcours devant un jury des enseignants de l'option.</p> <p>Il est possible, par décision du jury, de demander un travail complémentaire qui concernerait la (ou les) carence(s) observée(s) de la part du candidat et permettrait de 'combler' le manque observé entre programmes.</p>	

**I.N.S.A.**

<b>Bibliographie (auteur, titre, éditeur, année, ISBN) :</b> <i>Bibliographie, webographie, photocopié...</i> <i>Il s'agit de documents accessibles aux étudiants pour mieux maîtriser votre enseignement</i>	<b>Bibliography (author, title, publisher, year, ISBN) :</b>

Horaire présentiel : <i>Tel que l'enseignement est comptabilisé</i>		Travail personnel <sup>3</sup> :	Contact hours:		Personal work :
CM :			Lectures:		
TD :	Travail d'observation		Tutorials:		
			Lab work:		
Projet :			Project:		
Examen formatif	Examen Jury		Coursework		
Examen certificatif			Exam		

<b>Langue(s) utilisée(s) pour l'enseignement :</b>	
--	--

<b>Mots clés :</b>	<b>Keywords :</b>