

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 : 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.

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

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

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

### Description de l'enseignement

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

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

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

### Mode d'enseignement

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

### 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
<b>Arts numériques / Atelier</b>	15 crédits

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

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

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

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>	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

<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>

### Description de l'enseignement

<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>

### Mode d'enseignement

<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>

### 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
<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>	14 crédits
<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>	

### Bibliographie

<b>Techniques et technologies / Design engineering</b>

**Mots clés**

Techniques et technologies / Design engineering

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

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Stages / Externes</b>	Artistique	Annuel		

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Stages / Externes</b>

### Description de l'enseignement

<b>Stages / Externes</b>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Stages / Externes</b>

### Mode d'enseignement

<b>Stages / Externes</b>

### 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
<b>Stages / Externes</b>	16 crédits
<b>Stages / Externes</b>	

### Bibliographie

<b>Stages / Externes</b>

### Mots clés

<b>Stages / Externes</b>
--------------------------

--