

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai  
**Fiches UE ARTS NUMERIQUES 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 9 :</b>	<b>Crédits : 35 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Atelier</b>	Sébastien Verbiese
<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	10H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

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

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Arts numériques / Atelier</b>

### Mode d'enseignement

<b>Arts numériques / Atelier</b>
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
<b>Arts numériques / Atelier</b>	
<b>Arts numériques / Atelier</b>	

### Bibliographie

<b>Arts numériques / Atelier</b>

### Mots clés

<b>Arts numériques / Atelier</b>

<b>UE 10 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / Création multimédia vidéo</b>	Vincent Aupaix

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / Création multimédia vidéo</b>	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

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>
<p>Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ 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 ;</li> <li>☐ Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité ;</li> <li>☐ Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc... ;</li> <li>☐ 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 ;</li> <li>☐ 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 ;</li> <li>☐ Favoriser l'épanouissement des nouvelles énergies créatrices et le travail en équipes ;</li> <li>☐ Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>
<p>Programme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ l'enseignement théorique ;</li> <li>☐ les exercices pratiques ;</li> <li>☐ les travaux dirigés ;</li> <li>☐ les projets.</li> </ul> <p>Ces méthodes dynamiques, sont adaptées aux objectifs du cours et elles tiennent compte des caractéristiques des étudiants.</p>

### 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 & 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
<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	4 crédits
<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>	
Évaluation continue	
<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. 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.</p> <p>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.</p>	

### Bibliographie

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>
La documentation, quand elle est nécessaire, est transmise aux étudiants.

### Mots clés

<b>Arts numériques / Création multimédia et vidéo</b>
Expérimentation, compétence, créativité, auto-évaluation

<b>UE 11 :</b>	<b>Crédits : 8 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / 3D</b>	Sébastien Verbiese
<b>Arts numériques / Graphisme</b>	

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

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / 3D</b>	Artistique	Annuel	2H/semaine	juin
<b>Arts numériques / Graphisme</b>	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

<b>Arts numériques / 3D</b>
<p>A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé et pourra expliquer (principaux concepts) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Le choix du sujet par rapport à l'orientation de l'atelier. La finalité et la cible de son projet.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Le choix de sa composition en fonction des contraintes techniques.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Adapter ses concepts 2D en trois dimensions</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Réaliser, de concevoir des modèles 3D en vue d'une impression.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Adapter et développer sa créativité aux contraintes de l'impression 3D sans se laisser enfermer dans les problèmes techniques et faire d'autres propositions.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Réaliser une présentation des modèles par tous les moyens nécessaire.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable en fin de bloc de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Réaliser des modèles 3D sur base de graphisme.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Réaliser et finaliser une impression 3D</li> </ul>
<b>Arts numériques / Graphisme</b>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / 3D</b>
<p>Programme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.</li> <li><input type="checkbox"/> Modélisation 3D low poly/high poly.</li> <li><input type="checkbox"/> Eclairage et rendering simple.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Impression 3D</li> </ul> <p>Organisation</p> <p>Présentation du sujet et des contraintes avec une démonstration magistrale des mécaniques possibles pour l'application.</p>

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.

**Arts numériques / Graphisme**

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

**Arts numériques / 3D**

**Arts numériques / Graphisme**

### Mode d'enseignement

**Arts numériques / 3D**

Présentiel

**Arts numériques / Graphisme**

### 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 / 3D</b>	4 crédits
<b>Arts numériques / Graphisme</b>	4 crédits

**Arts numériques / 3D**

Jury artistique en fin de 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.

Remise des travaux à la fin du bloc de master2 et évaluation par des professeurs de l'option.

**Arts numériques / Graphisme**

## Bibliographie

<b>Arts numériques / 3D</b>
La documentation, quand elle est nécessaire, est transmise aux étudiants.
<b>Arts numériques / Graphisme</b>

## Mots clés

<b>Arts numériques / 3D</b>
Créativité – originalité adapter la créativité graphisme - 3d
<b>Arts numériques / Graphisme</b>

<b>UE 12 :</b>	<b>Crédits : 13 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>				

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

--

--