

Arts numériques / infographie (Décret Paysage, 2013)

Cycle : Bloc 2 Master Spécialisé (Master 120 crédits)

Option : toutes les Options

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 180 h

Crédit : 16

Pondération : 6

Obligatoire : - Bande dessinée et Illustration : à choix avec les trois cours suivants : Dessin / dessin et moyens d'expression, Gravure / atelier, Image dans le milieu / atelier
- Dessin : à choix avec les six cours suivants : Gravure, Illustration / atelier, Image dans le milieu / atelier, Peinture / atelier, Publicité / atelier, Vidéographie / atelier
- les autres Options : à choix avec deux cours suivants : Dessin / dessin et moyens d'expression, Image dans le milieu / atelier

Langue d'enseignement : français

Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

Enseignant : Ronald Dagonnier, ronald.dagonnier@esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- présenter leurs productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permettra de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés ;
- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette unité d'enseignement, l'étudiant sera capable de :

- réaliser une production d'arts numériques associée à son projet artistique.

Le cours est personnalisé au projet de l'étudiant. Il est ainsi difficile d'en déterminer le contenu. Quelques orientations possibles :

- animation compositing ;
- animation 3D ;
- interactivité ;
- mapping vidéo ;
- mix-média, installation multimédia ;
- Impression 3D (scanner 3D, découpe laser...).

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Remise à niveau (prérequis). Pédagogie active et différenciée. Pédagogie de groupe. Pédagogie par projet personnalisé. Résolution de problème. Accompagnement personnalisé et individualisé. Savoir, savoir-faire et savoir-être numériques abordés par la pratique.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue aux étapes critiques.
- Évaluation autant sur le résultat que sur le processus.
- Évaluation de fin d'année : équipe pluridisciplinaire composés de l'équipe de l'atelier source et du professeur du cours d'Arts numériques / infographie.

Critères d'évaluation

- autonomie ;
- argumentation des choix opérés (techniques, esthétiques... ;
- créativité (ingéniosité, bidouillage, bricolage, détournement), expérimentation, interdisciplinarité ;
- degré d'intégration de sa création d'arts numériques / infographie au sein de son projet artistique ;
- implication dans son projet et qualité des échanges avec l'équipe pédagogique et les personnes-ressources ;
- auto-évaluation, recul critique, pistes d'amélioration ;
- singularité et ancrage dans la personnalité de l'étudiant esthétique ;
- conduite du projet (méthode de travail, communication, travail en équipe, gestion du temps, ouverture...);
- mise en exposition ;
- maîtrise des techniques numériques et des fonctionnalités des outils numériques ;
- actualisation des compétences.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

L'étudiant prend toutes les notes qu'il juge utiles. Ressource à mobiliser : références bibliographiques, sitographiques et audiovisuelles, portefeuille de ressources textuelles et audiovisuelles.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Suivre en parallèle l'Unité d'Enseignement (UE) l'atelier de la même Option : *Discipline / atelier* Bloc 2 Master Spécialisé.