

**Option**

Graphisme

**Cours**

Atelier

**Enseignant(s)**

Yannick Carlier

**Année**

BAC 3

**Crédits ECTS**

4

**Volume horaire**

90h

**Périodicité**

Annuelle

**Code**

23C

**Unité d'enseignement**

UE14

**Langue (s)**

Français

**Prérequis**

UE6

**Corequis**

/

**Acquis d'apprentissage spécifique**

L'étudiant-e :

- Apprendra à conceptualiser un projet de communication visuelle
- Développera un laboratoire visuel et graphique en fonction de son projet
- Intégrera des notions d'analyse visuelle et d'autoanalyse sur ses axes à venir
- Apprendra à finaliser graphiquement un projet personnalisé de son début jusqu'à sa finalité en jury extérieur
- Combinera différentes recherches et réflexions visuelles tout en influence des mondes de l'image contemporaine

**Activités d'apprentissage**

- Laboratoire graphique et visuel personnalisées et adaptées à chaque étudiant
- Présentation de documents et référents source de confrontation à leur propre créativité
- Affichages quotidiens de toutes les démarches en confrontations avec argumentaires

**Méthodes d'enseignements et d'apprentissages**

- Analyse des phases de création et des méthodes de conceptualisation
- Formation à des outils de remises en question par l'agir et l'analyse
- Mise en place d'un laboratoire visuel progressif et individualisé, alliant démarche du sens et de la forme

**Modalités d'évaluation**

- Évaluations continues
- Suivi individualisé, affichages et analyses
- Cotation fin décembre et juin

**Option**

Graphisme

**Cours**

Atelier

**Enseignant(s)**

Florent Becquet

**Année**

BAC 3

**Crédits ECTS**

6

**Volume horaire**

90h

**Périodicité**

Annuelle

**Code**

23D

**Unité d'enseignement**

UE14

**Langue (s)**

Français

**Prérequis**

UE6

**Corequis**

/

**Acquis d'apprentissage spécifique**

Approfondissement des connaissances en illustration et en mise en page, développement de la personnalité graphique de l'élève, préparer les étudiant-e-s à une production hebdomadaire et variée.

**Activités d'apprentissage**

Atelier de recherche illustrative et développement de la personnalité graphique, l'étudiant-e réalisera une mise en page complète d'un livre illustré.

**Méthodes d'enseignements et d'apprentissages**

- L'étudiant-e développera ses recherches et conceptualisera ses idées par des travaux explorant de nouveaux procédés permettant la création d'images personnelles et variées en rapport avec des textes donnés en cours.
- Présentation des travaux, idées et concepts.
- Analyse et corrections hebdomadaire.

**Modalités d'évaluation**

- Un bilan est effectué lors des évaluations de décembre et de juin
- Présence au cours obligatoire
- Correction des travaux pendant les cours

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Atelier numérique

**Enseignant(s)**  
Damien Mathé

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
4

**Volume horaire**  
90h

**Périodicité**  
Annuelle

**Code**  
23DM

**Unité d'enseignement**  
UE14

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
UE6

**Corequis**  
/

### Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant-e :

- Apprendra à décoder et à expérimenter de nouveaux codes de communication par l'image
- Créera des images personnelles significatives sur imprimé et sur écran
- Évaluera objectivement la force communicatrice de ses réalisations graphiques
- Intégrera les technologies numériques pour une meilleure qualité de réalisation
- Réalisera en équipe des montages complexes et ambitieux (produits numériques et interactifs)
- Mettra en valeur ses capacités à travailler en équipe et apportera ses propres solutions graphiques lors d'ateliers visuels, éventuellement en partenariat avec des professionnels
- Apprendra à être rigoureux dans la finalisation graphique de ses projets

### Activités d'apprentissage

- Exploration de thèmes et projets de recherche graphique ayant une démarche de création structurée
- Expérimentations par association de traitements graphiques différents
- Mise en scène d'images et de textes sur des supports variés
- Atelier de créations visuelles (éventuellement avec intervenants extérieurs)
- Consolidation du savoir-faire acquis depuis le bloc précédent

### Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Maîtrise de la communication visuelle par le biais d'un atelier interactif exploitant les techniques les plus variées, des plus simples aux plus complexes
- Mise en ligne de contenu pédagogique (<https://www.labographik.be/cours/>)
- Contrôle permanent de l'évolution du travail
- Donner le goût de l'exploration et de l'invention de nouveaux procédés permettant la création d'images singulières et personnelles

### **Modalités d'évaluation**

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Il devra faire preuve d'autonomie, de créativité, et de démontrer sa capacité à poser des choix artistiques pertinents tout au long de la réalisation des projets. Il devra prouver sa maîtrise des outils numériques ainsi que d'en justifier l'utilisation à chaque étape du processus.

Tout étudiant n'ayant pas respecté les conditions et/ou consignes fixées dans le cadre de la fréquentation du cours et de l'exécution des projets verra son évaluation finale minorée en conséquence.

**Contrôle et appréciation finale au mois de juin.**

### **Volume de travail à domicile**

2 à 3 heures par semaine.

### **Matériel et logiciels requis**

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud
- Un appareil photo numérique
- Une tablette graphique

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Atelier/Création Web

**Enseignant(s)**  
Damien Mathé

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
4

**Volume horaire**  
90h

**Périodicité**  
Annuelle

**Code**  
23LD

**Unité d'enseignement**  
UE14

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
UE6

**Corequis**  
/

### Acquis d'apprentissage spécifique

- L'étudiant-e :
- Apprendra les bases de la création pour le Web
- Découvrira les principaux langages utilisés dans la création Web
- Développera une conscience numérique
- Approfondira sa connaissance du Web et en deviendra un utilisateur avancé
- Se sensibilisera aux notions de l'éthique en ligne, et de l'impact des technologies sur la société
- Apprendra à rester créatif malgré les contraintes techniques ou spécifiques
- Créera différents contenus destinés à une publication en ligne
- Définira la direction artistique et graphique du contenu qu'il produira
- Intégrera les technologies numériques intervenant à tous les stades de production
- Combinera les savoir-faire précédemment acquis pour produire des contenus de qualité

### Activités d'apprentissage

- Séances d'apprentissage du code par le biais des 3 langages principaux du Web : HTML, CSS et JavaScript
- Utilisation des compétences et du matériel pour générer du contenu
- Travail individuel ou en binôme
- Adaptation du contenu pour la diffusion en ligne
- Publication de contenus en ligne
- Exploration et analyse de contenu existant

### Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections, microformations et contenu multimédia
- Mise en ligne de contenu pédagogique
- Apprentissage du code via un outil spécifique
- Contrôle permanent de l'évolution du travail

### **Modalités d'évaluation**

L'évaluation tient compte du suivi permanent du cours par l'étudiant. Celui-ci devra avoir acquis les compétences techniques et artistiques fondamentales nécessaires à l'exécution des projets développés au sein du cours. Il devra démontrer sa capacité à être autonome et inventif pour apporter des solutions pertinentes pour son travail.

Tout étudiant n'ayant pas respecté les conditions et/ou consignes fixées dans le cadre de la fréquentation du cours et de l'exécution des projets verra son évaluation finale minorée en conséquence.  
Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

### **Volume de travail à domicile**

1 à 2 heures par semaine.

### **Matériel et logiciels requis**

Un ordinateur portable (Mac, PC ou Linux)  
Un éditeur de code (Sublime Text ou Visual Studio Code)  
Abonnement à Adobe Creative Cloud

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Histoire et Actualités Des  
Arts/Art Contemporain

**Enseignant(s)**  
Magali Vangilbergen

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
2

**Volume horaire**  
30h

**Périodicité**  
Quadrimestrielle

**Code**  
AC23

**Unité d'enseignement**  
UE20

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
Histoire de l'art jusqu'aux  
années 1960

**Corequis**  
/

### Acquis d'apprentissage spécifique

Au terme du cours d'art contemporain, l'étudiant :

- S'informe sur le parcours d'artistes actuels et les pratiques de l'art contemporain en lien avec l'évolution de notre société
- S'interroge sur les éléments qui construisent notre goût et nos pratiques culturelles
- Développe une démarche critique et son sens de l'analyse
- Adopte la terminologie adéquate à la description des œuvres étudiées
- Se nourrit des créations abordées au cours, y puise ses sources d'inspiration, y trouve un « tremplin à la créativité »
- Développe sa personnalité artistique en se positionnant dans le champ de l'art actuel.

### Activités d'apprentissage

Le cours d'art contemporain se définit selon deux axes :

- Une première approche de l'art contemporain par le biais de grandes figures artistiques qui sont la base d'une réflexion sur les enjeux de l'art actuel
- Une seconde approche de l'art contemporain par le biais de différentes thématiques.

### Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Cours magistral sous forme d'exposés qui prennent principalement appui sur des documents iconographiques
- Lectures et analyses d'articles
- Projection de documentaires analysés et remis dans leurs contextes
- Implication active des étudiants par la remise d'un travail
- Soutien aux cours pratiques

### Modalités d'évaluation

Évaluation sur base :

- D'un travail écrit (comparaison critique de deux démarches artistiques contemporaines : l'une d'un artiste étudié au cours et l'autre, d'un artiste hors cours)
- Et d'un examen oral (présentation du travail et mise en perspective avec le cours).

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Dessin

**Enseignant(s)**  
Anouk Sipos

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
6

**Volume horaire**  
90h

**Périodicité**  
Annuelle

**Code**  
DM23

**Unité d'enseignement**  
UE15

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
/

**Corequis**  
/

### Acquis d'apprentissage spécifique

- Le dessin d'observation précise et affine le regard de l'étudiant·e
- L'étudiant·e s'empare de différents outils et techniques afin d'acquérir une personnalité graphique
- Développer des recherches en dessins dans les autres cours

### Activités d'apprentissage

- Dessins d'après modèle vivant
- Sujet : le corps humain
- Techniques variées : carbone, monotype, pointe sèche, encres, fil de fer, diapositive sur modèle, sérigraphie (workshop), etc...

### Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Présentation du travail d'artistes, discussion collective autour de sa pratique plastique
- Notion d'espace dans le dessin : mise en espace, mise en page, cadrage, localisation
- Chaque cours est rythmé par :
  - des poses rapides : ébauches cherchant à placer les lignes structurelles du dessin
  - des poses longues : permettant de pousser l'analyse du sujet

### Modalités d'évaluation

Critères et objectifs à atteindre :

- Savoir observer un corps humain et en saisir le caractère, la spécificité
- Être autonome, posséder un sens autocritique
- Savoir utiliser diverses techniques pour enrichir son dessin et remettre en question ses acquis
- Développement d'un langage graphique personnel sensible au service d'un dessin juste
- Présence au cours avec le matériel adéquat

Cotations :

- 50% en décembre
- 50% en juin

### Volume de travail estimé (hors cours) :

Le temps nécessaire à la préparation du matériel prévu pour le cours et la maintenance - présentation des croquis.

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Histoire et actualités des  
arts : 19<sup>ème</sup> et 20<sup>ème</sup> siècle

**Enseignant(s)**  
Jean-Paul Jacquet

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
3

**Volume horaire**  
45h

**Périodicité**  
Quadrimestrielle

**Code**  
HS23

**Unité d'enseignement**  
UE19

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
/

**Corequis**  
/

### **Acquis d'apprentissage spécifique**

Analyse de la situation post-moderne en art.

### **Activités d'apprentissage**

Sur une période allant de 1945 aux années 80, ce cours d'histoire de l'art reprend l'arborescence, la structure moderne par excellence pour parcourir l'écheveau post-moderne ; prémisse de l'art contemporain, basant l'étude sur les arts plastiques, ce cours reprend toutes les tendances esthétiques de l'après-guerre en Europe et aux États-Unis.

### **Méthodes d'enseignements et d'apprentissages**

Cours théorique ex-cathedra

### **Modalités d'évaluation**

Travail à remettre

**Option**

Graphisme

**Cours**

Techniques et technologies/  
Infographie

**Enseignant(s)**

Damien Mathé  
Mikael Broidioi

**Année**

BAC 3

**Crédits ECTS**

4

**Volume horaire**

90h

**Périodicité**

Annuelle

**Code**

IM23

**Unité d'enseignement**

UE16

**Langue (s)**

Français

**Prérequis**

UE8

**Corequis**

/

**Acquis d'apprentissage spécifique**

L'étudiant-e :

- Perfectionnera son expérience avec les outils de création numérique
- Consolidera sa maîtrise de la prise de vue (photo et vidéo) ;
- Développera des projets hybrides mélangeant diverses approches techniques et créatives s'appuyant sur des méthodologies connues, ou qui seront développées spécifiquement pour le projet ;
- Gagnera en autonomie en participant au processus de développement des projets ;
- Obtiendra un soutien technique et artistique à la mise en œuvre de son T.F.E.

**Activités d'apprentissage**

- Développement de projets axés sur la création numérique
- Suivi de formations dynamiques et mise en application
- Activités de groupe
- Partenariats avec des acteurs extérieurs
- Analyse individuelle et en groupe
- Workshops ponctuels

**Méthodes d'enseignements et d'apprentissages**

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia
- Mise en ligne de contenu pédagogique :  
(<https://www.labographik.be/cours/>)
- Atelier dynamique et modulable qui s'adapte en fonction des propositions/questions émises par les étudiants

**Modalités d'évaluation**

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Celui-ci devra avoir acquis les compétences techniques fondamentales permettant la création numérique, et devra avoir effectué les choix techniques, graphiques et conceptuels pertinents par rapport à son propre projet.

**Contrôle et appréciation finale au mois de juin.**

### Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud
- Une tablette graphique
- Un appareil photo numérique
- Un ou plusieurs disques durs pour sauvegardes (voire une solution de type cloud)

**Option**

Graphisme

**Cours**

Sciences humaines et  
sociales/Littérature

**Enseignant(s)**

Hugues Robaye

**Année**

BAC 3

**Crédits ECTS**

3

**Volume horaire**

45h

**Périodicité**

Quadrimestrielle

**Code**

LI23

**Unité d'enseignement**

UE22

**Langue (s)**

Français

**Prérequis**

/

**Corequis**

/

**Acquis d'apprentissage spécifiques**

Au terme de l'apprentissage, l'étudiant(e) devrait être en mesure de repérer dans des textes littéraires complexes l'articulation du sens et sa progression, de repérer les spécificités de la langue des auteurs abordés, l'expression spécifique de leur vision du monde.

De présenter certaines personnalités importantes dans le domaine de la création littéraire appliquée à la compréhension du monde contemporain.

De développer son esprit critique par rapport au monde de l'information, de distinguer les niveaux de profondeur des informations auxquelles il est confronté quotidiennement, de l'info aux formes d'expression subtiles présentes dans les textes littéraires.

De réfléchir aux enjeux du monde contemporain, aux différentes formes de développement qu'on y observe et à leurs réponses particulières par rapport aux vivants, aux équilibres entre les écosystèmes et par rapport aux sociétés humaines.

**Acquis d'apprentissage**

Le cours de littérature aborde une double thématique : l'écriture autobiographique et l'écriture de voyage, à partir d'une articulation de textes d'auteurs contemporains et du passé (choisis la plupart du temps en fonction du lien étroit qu'ils tissent entre leur écriture et leur existence, constituant des sortes de « modèles » de comportement dans le monde, susceptibles d'inspirer les étudiants) permettant à l'étudiant de se situer dans une réflexion sur le monde contemporain, ses formes de développement diverses, les questions écologiques qui y sont liées et sur l'apport des différentes cultures aux relations avec le vivant compris dans le sens de l'ensemble des écosystèmes en relations mutuelles.

Le cours intègre aussi l'étude d'une forme particulière de création littéraire, la chanson, à travers des œuvres illustrant les deux thématiques.

**Méthodes d'enseignement et d'apprentissage**

Le cours se partage entre présentations d'auteurs marquants, lectures commentées de textes et échanges avec l'auditoire, analyse de documents audiovisuels.

Supports : syllabus, extraits de textes (littéraires et scientifiques) : portefeuille de lecture, supports audiovisuels : émissions, chansons, renvoi vers des supports en ligne.

**Modalités d'évaluation**

Examen écrit composé de deux questions. L'une à préparer à domicile, ; l'autre, de mémoire et réflexion.

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Suivi de mémoire/théorie

**Enseignant(s)**  
Fabrice Sabatier

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
4

**Volume horaire**  
45h

**Périodicité**  
Annuelle

**Code**  
ME23

**Unité d'enseignement**  
UE24

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
/

**Corequis**  
UE28 – Jury artistique

### Acquis d'apprentissage spécifique

- Savoir tisser des liens entre différentes formes de connaissances et de savoirs (théoriques, critiques, sensibles) ;
- Faire émerger des questionnements qui prennent racines dans le travail artistique, les nourrir par de la documentation et des méthodes de recherche ;
- Acquérir une capacité critique par rapport à son travail et aux ressources extérieures ;
- Distinguer les différents types de sources, les citer correctement et construire une bibliographie cohérente ;
- Construire un discours écrit structuré témoignant d'une capacité d'analyse et de synthèse ;
- Développer une autonomie et une méthode de travail personnelle.

### Activités d'apprentissages

- L'étudiant-es choisi un sujet qui trouve son origine dans sa pratique artistique et son travail de fin d'étude ;
- Il ou elle effectue des recherches documentaires pour nourrir sa réflexion et mettre en perspective sa pratique par rapport à ses références ;
- Il ou elle cadre ses intentions et structure son raisonnement à travers des exercices d'écriture.
- Il ou elle rédige un rapport écrit témoignant de ses recherches et de la façon dont celles-ci nourrissent sa pratique artistique et faisant preuve d'un recul critique par rapport à son travail.

### Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Le cours alterne :

- Des apports théoriques et méthodologiques, en classe entière, permettant aux étudiant-es de saisir les enjeux du mémoire et la démarche à suivre pour construire un rapport écrit qui rende compte d'une pensée structurée ;
- Des exercices, graphiques et d'écriture, principalement réalisés en classe, permettant aux étudiant-es de cerner leurs intentions, de délimiter progressivement leur sujet, de rassembler de la documentation et d'en extraire des questions, des enjeux et des réflexions ;
- Des discussions individuelles ou en petits groupes afin d'accompagner l'ensemble du processus (du choix du sujet à la rédaction).

### **Modalités d'évaluation**

Évaluation du rapport écrit par un jury.

Parmi les critères d'évaluation du mémoire final :

Problématisation / justesse du questionnement (Précision et pertinence) ;

Exploration / Recherche et documentation (Richesse et appropriation des références théoriques et artistiques) ;

Développement / Qualité et progression de la réflexion (Structure du discours, articulation des savoirs théoriques, critiques et sensibles) ;

Positionnement / Regard personnel (Capacité critique, capacité à énoncer un point de vue personnel, appropriation du sujet, originalité de l'approche) ;

Cohérence / Ouverture sur le projet artistique (Articulation des questionnements théoriques à des enjeux issus de la pratique artistique de l'étudiant.e.) ;

Rédaction / Qualité d'écriture (Clarté, style, orthographe, syntaxe) ;

Présentation / Approche graphique et visuelle (Images, mise-en-page, lisibilité).

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Sociologie

**Enseignant(s)**  
Jean-Paul Jacquet

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
3

**Volume horaire**  
45h

**Périodicité**  
Quadrimestrielle

**Code**  
SO23

**Unité d'enseignement**  
UE21

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
/

**Corequis**  
/

### **Acquis d'apprentissage spécifique**

Sensibiliser et chercher à comprendre la fonction de l'œuvre d'art à travers la compréhension de ceux qui l'on créée et de ceux qui la présente.  
Etudier ses relations avec les sphères politiques et celles du commerce.  
Expliquer l'œuvre d'art en cernant comment le public la reçoit et la perçoit.

### **Activités d'apprentissage**

Première partie : Histoire du statut de l'artiste et des systèmes de présentation de l'objet artistique, du lieu de culte aux institutions muséales, de l'antiquité à la période contemporaine.

Deuxième partie : Analyse des différentes sphères du domaine des arts plastiques ; l'artiste, les pouvoirs publics, le marché de l'art, les galeries, les grandes expositions, les lieux alternatifs, la presse écrite et audiovisuelle. Si ces analyses relèvent d'une synthèse des écoles de sociologie, on pourra néanmoins y remarquer une prédominance sur l'approche de Pierre Bourdieu, modèle du genre avec, entre autres, son ouvrage sur Manet, analyse la plus probante d'une sociologie de l'art.

Troisième partie : Un travail sur le terrain, sur base de rencontres – entrevues avec des protagonistes du monde de l'art sera demandé aux étudiants ayant pour but l'analyse d'une des sphères de production ou de réception de l'objet artistique.

### **Méthodes d'enseignements et d'apprentissages**

Cours théorique ex-cathedra

### **Modalités d'évaluation**

Travail à remettre

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Typographie

**Enseignant(s)**  
Bruno Lombardo

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
3

**Volume horaire**  
120h

**Périodicité**  
Annuelle

**Code**  
TY23

**Unité d'enseignement**  
UE18

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
UE9

**Corequis**  
/

### Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant-e :

- Mettra en place une structure éditoriale d'un journal.
- Devra gérer le contenu éditorial d'un journal.
- Devra trouver des solutions graphiques et typographiques pour créer un journal.
- Mettra en place une structure d'édition numérique

### Activités d'apprentissage

- L'étudiant-e recevra lors de chaque atelier interactif une fiche de cours reprenant les informations nécessaires à la mise en place de la démonstration vue en classe
- Prise de notes
- La formation se fera par le biais d'ateliers interactifs, utilisant projections et contenu multimédia

1. Le travail des textes tabulés
2. Création des tableaux dans les logiciels de mise en page
3. Les styles de tableaux
4. Le mode éditeur
5. Le suivi éditorial
6. La gestion des pages
7. La distribution des fichiers
8. La publication digitale

- Workshop de courte durée avec le concours d'acteurs extérieurs
- [Mise en ligne de contenu pédagogique](#)
- L'étudiant-e devra mettre en pratique les apprentissages des logiciels de mise en page dans les exercices d'atelier graphique et l'élaboration d'un magazine.

### Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant la projection et du contenu multimédia
- Mise en place d'exercices de conception graphique typographique faisant appel aux moyens de créations numériques et des logiciels de mise en page.
- Donner le goût de l'investigation et de la créativité permettant la conception de texte et d'images

### Modalités d'évaluation

- Une évaluation se fera au long de l'année académique par le biais d'un exercice faisant appel aux acquis de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année.
- Un bilan sera effectué lors d'une évaluation en décembre et en mai.

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Écriture  
Texte et mise en récit

**Enseignante**  
Dominique Moreau

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
3

**Volume horaire**  
45h

**Périodicité**  
Quadrimestrielle

**Code**  
EO23

**Unité d'enseignement**  
UE17

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
UE10

**Corequis**  
UE14  
UE15  
UE16  
UE18  
UE19  
UE20  
UE21  
UE22  
UE24

### Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant(e) :

- Structure sa pensée via un document écrit ;
- Présente oralement un projet argumenté, devant le groupe classe et devant un public extérieur ;
- S'exprime avec clarté et de manière audible ;
- Maîtrise le stress dû à toute présentation orale et garde son sang-froid ;
- Répond à des questions inattendues ;
- S'auto-évalue et se remet en question.

### Activités d'apprentissage

Ce cours vise à accompagner l'étudiant(e) dans la présentation orale de son projet de jury de fin d'études.

**Activité 1** / 12 h. / Approche formelle et corporelle / activités de formation et d'auto-formation.

- Exercices de communication verbale et non verbale, jeux d'improvisation et jeux de rôles.
- Exercices autour du non verbal. Apprendre à être détendu et décontracté, illustrer ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés. Travailler la communication non verbale.
- Exercices autour de la voix : volume, articulation, débit, intonation.
- Conditionnement physique à la détente.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

**Activité 2** / 12 h. / Approche de la communication par la présentation orale / activités de formation et d'auto-formation.

- Exercices de structuration des idées et de l'argumentation qui les lie.
- Exercices de recours aux exemples.
- Exercices de correction linguistique et de posture.
- Conditionnement physique à la détente.
- Visionnement des vidéos des présentations orales filmées.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

**Activité 3** / 6 h. / Présentation orale du projet de jury de fin d'études / activités de formation et d'auto-formation.

- Exercices de structuration des idées et de l'argumentation qui les lie.
- Exercices de recours aux exemples.
- Exercices de correction linguistique et de posture.
- Conditionnement physique à la détente.

- Visionnement des vidéos des présentations orales filmées.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

### **Méthodes d'enseignements et d'apprentissages**

- Séances de cours collectif et interactif, dans un local aéré et suffisamment grand, avec sol propre (type salle de gym).
- Lors des présentations orales, l'étudiant est filmé.
- Le partage de questions et de réflexions est encouragé, de même que la bienveillance.

### **Modalités d'évaluation**

Pondération sur 20 points :

- Évaluation intégrée / 10 points
- Présence et implication / 10 points

**Option**  
Graphisme

**Cours**  
Écriture/Exposé oral

**Enseignante**  
Dominique Moreau

**Année**  
BAC 3

**Crédits ECTS**  
2

**Volume horaire**  
30h

**Périodicité**  
Quadrimestrielle

**Code**  
TM23

**Unité d'enseignement**  
UE 17

**Langue (s)**  
Français

**Prérequis**  
UE10

**Corequis**

UE14  
UE15  
UE16  
UE18  
UE19  
UE20  
UE21  
UE22  
UE24

## Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant(e) :

- Développe son intérêt sur les relations entre littérature et graphisme ;
- Découvre son potentiel de création par l'écriture grâce à des techniques appropriées ;
- Développe ses compétences narratives et de structuration en rapport avec l'illustration ;
- Identifie les différents types de rapports texte/image de l'album ;
- Pratique le découpage de récit et formalise ce découpage dans un storyboard ;
- Développe ses capacités de lisibilité/fluidité ;
- Exerce son esprit critique.

## Activités d'apprentissage

**Activité 1** / 21 h. / Découverte et analyse des relations entre graphisme et littérature / activités de formation et d'auto-formation.

- Questionnement sur la place du graphiste dans la conception d'ouvrages littéraires. À travers quelques exemples non conventionnels où le graphisme - et singulièrement le travail de la typographie - participe de l'écriture, la découverte et l'analyse considèrent le champ des possibles de la création graphique dans la production littéraire.
- Partage de questions et réflexions.
- Exercices d'écriture de formes brèves et créatives (exercices oulipiens, petite nouvelle).
- Mise en commun des résultats et commentaires.

**Activité 2** / 24 h. / Approche de la narration / activités de formation et d'auto-formation.

- Cours magistraux avec apport multimédia sur le schéma actantiel, les axes dramatiques, les questions de temps et de lieu, la construction du personnage.
- Cours magistraux sur le rapport texte/image dans l'album.
- Lecture et analyse individuelles d'un texte court. Séquençage et visualisation sous la forme d'un découpage du récit en storyboard.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

## Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

### Activité 1

- Séances de cours interactif avec suivi régulier du travail de rédaction par la professeure.
- Information et organisation de l'évaluation continue, des consignes et délais.

### **Activité 2**

- Cours magistral, collectif, en auditoire, avec projection de supports multimédias.

### **Modalités d'évaluation**

Pondération sur 20 points :

- Activité d'apprentissage 1 - évaluation intégrée / 8 points
- Activité d'apprentissage 2 - évaluation non intégrée / 7 points
- Présence aux séances de cours / 5 points