

UE  
01  
02  
03  
04  
05  
06  
07  
08  
09  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23

# arts numériques

2018-2019  
ARTS VISUELS  
ESA SAINT-LUC BRUXELLES



PROGRAMME D'ÉTUDES  
BACHELIER  
TYPE COURT

# sommaire

---

P.4

## **glossaire**

P.7

## **présentation**

P.9

### **BLOC 01**

P.21

### **BLOC 02**

P.31

### **BLOC 03**

P.40

## **annexes**

P.42

## **unités d'enseignement – organigramme**

**PROGRAMME D'ÉTUDES  
BACHELIER  
TYPE COURT**



**2018-2019  
ARTS VISUELS  
ESA SAINT-LUC BRUXELLES**

## **Acquis d'apprentissage**

Énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée ; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences.

## **Activités de remédiation**

Activités d'aide à la réussite ne faisant pas partie d'un programme d'études, visant à combler les lacunes éventuelles d'étudiants ou les aider à suivre ou à reprendre un programme d'études avec de meilleures chances de succès.

## **Bachelier (BA)**

Grade académique de niveau 6 sanctionnant des études de premier cycle de 180 crédits au moins.

## **BLOC**

Un bloc comporte un nombre imposé d'unités et est constitué de 60 Crédits (voir Crédits). L'étudiant inscrit au BLOC 01 doit valider au minimum 45 crédits pour continuer son parcours.

## **Compétence**

Faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en œuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné ; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes.

## **Co-requis d'une unité d'enseignement**

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études qui doivent avoir été suivies préalablement ou au plus tard au cours de la même année académique.

## **Crédit**

Unité correspondant au temps consacré par l'étudiant, au sein d'un programme d'études, à une activité d'apprentissage. Un crédit correspond forfaitairement à 30 heures d'activités d'apprentissage. Cette charge horaire n'est que partiellement consacrée à des enseignements organisés directement par l'établissement, comprend d'autres activités associées, telles les travaux, exercices personnels, préparations, études, projets, recherches documentaires, épreuves ou immersion socio-professionnelle.

## **Cursus**

Ensemble cohérent d'un ou plusieurs cycles d'études constituant une formation initiale déterminée au sein d'un cursus, les grades intermédiaires peuvent être « de transition », donc avoir pour finalité principale la préparation au cycle suivant ou « professionnalisant » pour les formations qui s'arrêtent au bout du premier cycle (type court).

## **Cycle**

Études menant à l'obtention d'un grade académique ; l'enseignement supérieur est organisé en trois cycles.

## Orientation

Ensemble d'unités d'enseignement d'un programme d'un cycle d'études correspondant à un référentiel de compétence et un profil d'enseignement spécifiques et sanctionnés par un grade académique distinct.

## Pré-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études dont les acquis d'apprentissage doivent être certifiés et les crédits correspondants octroyés par le jury avant inscription à cette unité d'enseignement, sauf dérogation accordée par le jury.

## Programme d'études

Ensemble des activités d'apprentissage, regroupées en unités d'enseignement, certaines obligatoires, d'autres au choix individuel de chaque inscrit, conforme au référentiel de compétences d'un cycle d'études ; le programme précise les crédits associés et l'organisation temporelle et en pré-requis ou co-requis des diverses unités d'enseignement.

## Profil d'enseignement

Ensemble structuré des unités d'enseignement, décrites en acquis d'apprentissage, conformes au référentiel de compétences du ou des cycles d'études dont elles font partie, spécifique à un établissement d'enseignement supérieur organisant tout ou partie d'un programme d'études et délivrant les diplômes et certificats associés.

## Quadrimestre

*Du 14/09 au 31/01, du 01/02 au 30/06, du 01/07 au 13/09*

Division organisationnelle des activités d'apprentissage d'une année académique couvrant approximativement quatre mois ; l'année académique est divisée en trois quadrimestres.

## Référentiel de compétences

Ensemble structuré de compétences spécifiques à un grade académique, un titre ou une certification.

## TFE et PFE

Le TFE est un travail rédactionnel de fin d'études qui doit être produit en lien avec le projet de fin d'études (PFE).

## Unité d'enseignement

Activité d'apprentissage ou ensemble d'activités d'apprentissage qui sont regroupées parce qu'elles poursuivent des objectifs communs et constituent un ensemble pédagogique au niveau des acquis d'apprentissage attendus.

## AC :

Actualités culturelles

## AN :

Arts numériques

## AOCH :

Activité obligatoire au choix

## Crédit ECTS :

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

## HAA :

Histoire et actualité des arts

## QUADRI :

Quadrimestre

## SA :

Sciences appliquées

## SHS :

Sciences humaines et sociales

## TT :

Techniques et technologies

## UE :

Unité d'enseignement

---

Le développement des outils numériques a à la fois radicalement modifié les pratiques créatives existantes, tout en donnant naissance à de nouvelles formes artistiques, telles que le jeu vidéo, le net art, la réalité augmentée ou les installations interactives. L'apprentissage du cursus Arts numériques se caractérise par sa pluridisciplinarité, toujours centrée sur le potentiel artistique du médium numérique. La finalité de la formation est de permettre aux étudiants de concevoir des expériences visuelles narratives qui utilisent l'image et la programmation comme moyen d'expression.

En termes d'objectifs, cette formation conduit l'étudiant à :

- développer sa personnalité en éveillant sa sensibilité créative ainsi que son besoin d'innover dans son propre univers artistique ;
- appréhender le monde artistique contemporain et professionnel en constante évolution et, *de facto*, de développer une curiosité la plus large possible ;
- acquérir une formation technique et artistique dans les domaines de l'image numérique fixe (dessin, illustration numérique, modélisation 3D) et en mouvement (animation), de la narration (scénario, story board) et de la programmation ;
- finaliser un projet en groupe (travail de fin d'études) dans des conditions proches de celles d'une

- 
- production professionnelle en respectant un cahier des charges et les contraintes inhérentes au projet ;**
  - s'adapter à des débouchés débordant le cadre de la création d'œuvres numériques ou narratives (illustrations, performances, installations, cinéma...).**

# BLOC 01

UE  
01  
02  
03  
04  
05  
06  
07  
08

P10  
**UE 01 — atelier d'arts numériques**  
Atelier / Couleur / programmation /  
Image / 3D

P11  
**UE 02 — activité de soutien  
à l'atelier d'arts numériques**  
Dessin et moyens d'expression /  
Initiation à la technique photographique

P12  
**UE 03 — activité de soutien  
à l'atelier d'arts numériques**  
Scénario / Story Board

P13  
**UE 04 — sens et media**  
Image / Media

P14  
**UE 05 — art et culture**  
Image

P15  
**UE 06 — art et culture**  
Esthétique de l'image animée

P16  
**UE 07 — sciences appliquées**  
Ergonomie, Physiologie

P17  
**UE 08 — littérature**  
Littérature

P18  
**UE 09 — art et culture**  
Image

---

## Unité d'enseignement 1

Quadrimestres 1 et 2

### Enseignants

Yannick Antoine

Thierry Cuvelier

Vincent Evrard

Jean Forrest

Hélène Jeudy

Maria del Rosario Melin

Céline Prestavoine

Benjamin Evrard

### Titulaire

Jean Forrest

---

### Crédits / charge horaire

30 Crédits / 425h

### Activités d'apprentissage

- Arts numériques / Atelier (16 Crédits / 200h)
- Informatique / Programmation (4 Crédits / 75h)
- Techniques et technologies / Couleur (3 Crédits / 50h)
- Image / Atelier (4 Crédits / 75h)
- AN / 3D (3 Crédits / 25h)

---

### Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 3, 5, 6

---

### Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5

---



---

## Acquis d'apprentissage

- Élaborer, structurer, composer et mettre en scène une image et un récit.
- Rechercher graphiquement sur papier et créer personnages, univers graphiques et mises en scène communiquant un scénario.
- Assimiler les techniques de base de l'animation 2D.
- Assimiler les bases des logiciels spécifiques (modélisation, animation, interaction et programmation).
- Choisir une typographie adaptée à une communication numérique.
- Exploiter les potentiels du médium numérique dans la création d'applications interactives.
- Formaliser les processus logiques par écrit.
- Comprendre la relation homme/machine (interactivité).
- Créer visuellement par le code (approche générative).
- Analyser un problème logique et appliquer des méthodes de résolution algorithmique.
- Utiliser le web comme médium narratif non-linéaire.
- Analyser la théorie de la couleur comme perception visuelle.
- Connaître le fonctionnement des modes colorimétriques.
- Appréhender les couleurs comme des matières aux qualités tactiles et sonores et en rendre compte dans un univers numérique.

### Évaluation

Évaluation intégrée.



---

## Unité d'enseignement 2

Quadrimestres 1 et 2

---

### Enseignants

Alain Kazinierakis

Mireille Riaume

### Titulaire

Alain Kazinierakis

---

### Crédits / charge horaire

9 Crédits / 125h

---

### Activités d'apprentissage

- Dessin / Dessin et moyens d'expression (6 Crédits / 75h)
- Techniques et technologies / Initiation à la technique photographique (3 Crédits / 50h)

---

### Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 4, 5, 6

---

### Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.3, 2.1, 2.3, 2.5, 2.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1, 4.3

---

---

### Acquis d'apprentissage

- Assimiler les techniques de base de la photographie et du dessin et être capable de faire des choix appropriés.
- Analyser un thème photographique dans un contexte global et spécifique.
- Créer des images et les analyser en utilisant le langage des arts plastiques.
- Défendre et justifier ses choix photographiques, techniques et esthétiques.
- Représenter un espace réel vu en 3D en un espace en 2D.
- Maximaliser la mise en scène par la conscience du cadrage.
- Représenter un personnage en 2D d'après l'observation du modèle dans des temps de pose variés, en mouvement continu et dans un espace.
- Installer un sujet dans un espace au trait ou en clair/obscur.

### Évaluation

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

- TT / Initiation à la technique photographique 40 % ;
- Dessin / Dessin et moyens d'expression 60 %.

---

## Unité d'enseignement 3

Quadrimestres 1 et 2

---

### Enseignants

Jean Forrest

Frédéric Ruymen

Thierry Cuvelier

### Titulaire

Jean Forrest

---

### Crédits / charge horaire

9 Crédits / 100h

---

### Activités d'apprentissage

– Écriture / Scénario

(5 Crédits / 50h)

– Dessin / Story Board

(4 Crédits / 50h)

---

### Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 4, 5

---

### Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,

2.5, 2.6, 3.1, 3.3, 3.5, 4.3, 4.5

---

---

## Acquis d'apprentissage

- Maîtriser le vocabulaire propre à l'écriture scénaristique.
- Transmettre un récit par l'écrit et l'image.
- Concevoir des story-board d'animation.
- Créer un univers et des personnages cohérents par rapport à un scénario personnel.

## Évaluation

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 4**

Quadrimestre 1

**Enseignants**

Philippe Franck

Tristan Ledoux

**Titulaire**

Philippe Franck

---

**Crédits / charge horaire**

4 Crédits / 52h

**Activités d'apprentissage**

– Sémiologie / Image  
[2 Crédits / 26h]

– Histoire et actualité  
des arts / Media  
[2 Crédits / 26h]

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

2, 3

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.2, 1.3, 2.1, 3.5, 4.1, 4.3,  
4.4, 4.5

---



---

**Acquis d'apprentissage**

- Exprimer par écrit et oralement une approche critique des médias en lien avec la société et la culture actuelle.
- Maîtriser les composantes formelles d'énoncés visuels ou mixtes (texte et image) à l'aide des outils conceptuels de la sémiologie (procédés rhétoriques et leurs équivalents iconiques).
- Assimiler les étapes essentielles de la philosophie de la technique et des technologies.
- Dégager les spécificités et cerner les idées principales d'un corpus de texte sur divers enjeux et approches des médias et de la société de l'information.
- Étayer ceux-ci avec des exemples tirés de l'actualité ou de l'histoire des médias.
- Exprimer par écrit et oralement une approche critique de la société de l'information et de différents enjeux des médias.
- Pouvoir argumenter par écrit, dans un style clair et fluide, sur des enjeux et l'actualité des médias via la rédaction d'articles critiques.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

- Sémiologie / Image 50 % ;
- HAA / Media 50 %.

---

**Unité d'enseignement 5**

Quadrimestre 1

---

**Enseignante et titulaire**

Maud Salembier

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 26h

---

**Activité d'apprentissage**

Histoire et actualité des arts /  
Image

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

5, 6

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,  
3.1, 3.5, 4.1, 4.3, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Décrire, analyser et comparer les productions artistiques et des images publicitaires en ayant recours au vocabulaire approprié attendant aux concepts et techniques liés à l'image fixe et en mouvement.
- Analyser oralement et par écrit une création artistique à travers une description des signes plastiques et linguistique argumentée.
- Mettre en lien l'analyse argumentée avec une première interprétation intuitive de l'image.
- Adopter une démarche participative pertinente.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 6**

Quadrimestre 2

---

**Enseignante et titulaire**

Doris Cleven

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 24h

---

**Activité d'apprentissage**

Actualités culturelles /  
Esthétique de l'image animée

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

5, 7

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 2.1, 3.1, 4.1, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Connaître, identifier et situer dans le temps les grands axes historiques, esthétiques et iconographiques de l'image animée.
- Mettre en perspective les techniques, styles ou thématiques issus des différentes périodes de création de l'image animée.
- Décrire oralement et par écrit une œuvre d'animation à travers une observation formelle, technique et iconographique argumentée en tenant compte de son inscription dans le réseau socioculturel et historique qui lui est propre.
- Identifier un auteur, une école ou un style.
- Utiliser un vocabulaire adéquat.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 7**

Quadrimestre 2

---

**Enseignant et titulaire**

Tristan Ledoux

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 24h

---

**Activité d'apprentissage**

Littérature / Générale

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

2, 5

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 2.1, 2.4, 3.1, 3.5,  
4.3, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Identifier et analyser les structures du récit de fiction (narratologie).
- Dégager les enjeux esthétiques et éthiques au-delà de la lecture littérale.
- Inscrire le récit dans un contexte culturel global.
- Caractériser les personnages et déterminer ses fonctions au sein d'un récit.
- Connaître les grandes étapes de l'évolution du personnage et de ses représentations.
- Approfondir un genre ou une thématique déterminée.
- Faire le lien entre la littérature et d'autres modes d'expression.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 8**

Quadrimestre 2

---

**Enseignante et titulaire**

Maud Salembier

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 24h

---

**Activité d'apprentissage**

Histoire et actualité des arts /  
Image

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

5, 6

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,  
3.1, 3.5, 4.1, 4.3, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Décrire, analyser et comparer les productions artistiques et des images publicitaires en ayant recours au vocabulaire approprié attachant aux concepts et techniques liés à l'image fixe et en mouvement.
- Analyser oralement et par écrit une création artistique à travers une description argumentée des signes plastiques et linguistiques.
- Mettre en lien cette analyse avec une première interprétation intuitive de l'image.
- Adopter une démarche participative pertinente.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

# BLOC 02

P.22  
**UE 09 – atelier d'arts numériques**  
Atelier / Programmation / Son

P.23  
**UE 10 – activité de soutien  
à l'atelier d'arts numériques**  
Création multimédia vidéo

P.24  
**UE 11 – activité de soutien  
à l'atelier d'arts numériques**  
Story Board / Scénario

P.25  
**UE 12 – activité de soutien  
à l'atelier d'arts numériques**  
Dessin et moyens d'expression /  
Recherche photographique

P.26  
**UE 13 – analyse textuelle**  
Littérature / Philosophie

P.27  
**UE 14 – art et multimédia**  
Musique / Multimédia / Image

P.28  
**UE 15 – art et culture**  
Image / Analyse de l'image



---

**Unité d'enseignement 9**

Quadrimestres 1 et 2

---

**Enseignants**

Yannick Antoine

Thierry Cuvelier

Vincent Evrard

Philippe Franck

Maria del Rosario Melin

Luc Petitot

**Titulaire**

Yannick Antoine

---

**Crédits / charge horaire**

23 Crédits / 325h

---

**Activités d'apprentissage**

- Arts numériques / Atelier (19 Crédits / 250h)
  - Informatique / Programmation (4 Crédits / 75h)
  - Modules sur le son (5x4h) pas crédits
- 

**Pré-requis**

UE 03

---

**Co-requis**

UE 10, UE 11

---

**Référentiel de compétences**

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5, 6

---

**Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Tirer parti des logiciels spécifiques en 2D, modélisation 3D, animation, interaction et programmation.
- Exploiter les ressources de la programmation pour mettre au point un projet interactif.
- Intégrer les contraintes et les ressources du design interactif dans un projet ludique et/ou pédagogique.
- Créer et réaliser des personnages, univers graphiques et mises en scène.
- Élaborer, structurer et mettre en scène des images, séquences, animatiques, cinématique communiquant un scénario.
- Réaliser une application interactive exploitant les potentiels créatifs du médium numérique.
- Approfondir les concepts liés aux langages de programmation.
- Rechercher, analyser, comprendre, récupérer et utiliser les codes et les bibliothèques externes.
- Analyser les problèmes liés à la résolution algorithmique.
- Intégrer la dimension sonore à la création numérique visuelle.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 10**

Quadrimestres 1 et 2

---

**Enseignant et titulaire**

Guillaume Bouckaert

---

**Crédits / charge horaire**

3 Crédits / 75h

---

**Activité d'apprentissage**

Arts numériques /  
Création multimédia vidéo

---

**Co-requis**

UE 09

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

3, 4, 5, 6

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Comprendre et mettre en pratique les principes de User Interface Design, Game Design, Level Design.
- Intégrer les références nécessaires pour atteindre une culture interactive.
- Acquérir de l'expérience dans le champ du design interactif.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

## Unité d'enseignement 11

Quadrimestres 1 et 2

---

### Enseignants

Jean Forrest

Quentin Gille

### Titulaire

Jean Forrest

---

### Crédits / charge horaire

10 Crédits / 125h

---

### Activités d'apprentissage

– Dessin / Story Board

(6 Crédits / 75h)

– Écriture / Scénario

(4 Crédits / 50h)

---

### Co-requis

UE 09

---

### Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 4, 5, 6

---

### Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,  
2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.2, 3.3, 3.5,  
4.3, 4.5

---

---

## Acquis d'apprentissage

- Mobiliser le vocabulaire scénaristique dans un environnement interactif.
- Transmettre un récit par l'écrit et l'image.
- Créer des story-board d'animation et d'œuvres interactives.
- Créer des univers et des personnages cohérents par rapport à un scénario personnel et une thématique imposée.

## Évaluation

Évaluation intégrée.

---

## Unité d'enseignement 12

Quadrimestres 1 et 2

---

### Enseignants

Dominique Jacobs

Alain Kazinierakis

### Titulaire

Dominique Jacobs

---

### Crédits / charge horaire

8 Crédits / 100h

---

### Activités d'apprentissage

- Dessin / Dessin et moyens d'expression (4 Crédits / 50h)
- Photographie / Recherches photographiques (4 Crédits / 50h)

---

### Pré-requis

UE 02

---

### Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 4, 5, 6

---

### Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5,  
2.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1,  
4.3, 4.5

---

---

### Acquis d'apprentissage

- Approfondir les techniques du dessin et de la photographie.
- Faire des choix techniques appropriés par rapport à la finalité du projet.
- Créer des images et les analyser en utilisant le langage spécifique des arts plastiques.
- Défendre et justifier ses choix graphiques, photographiques, techniques et esthétiques.
- Observer, analyser, reproduire tout sujet d'après nature.
- Composer le visuel au départ du réel et de l'imagination.

### Évaluation

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

- Dessin / Dessin et moyens d'expression 50 % ;
- Photographie / Recherches photographiques 50 %.

---

**Unité d'enseignement 13**

Quadrimestre 1

---

**Enseignants**

Matthias De Jonghe

Tristan Ledoux

**Titulaire**

Tristan Ledoux

---

**Crédits / charge horaire**

4 Crédits / 52h

---

**Activités d'apprentissage**

– Littérature / Générale

(2 Crédits / 26h)

– Philosophie / Générale

(2 Crédits / 26h)

---

**Référentiel de compétences**

**(cf. annexe 1)**

2, 3

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4,

3.1, 3.5, 4.1, 4.3, 4.4, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Percevoir les enjeux de la situation philosophique, en particulier de l'esthétique et pouvoir les mobiliser dans le cadre d'une réflexion sur la production artistique contemporaine.
- Énoncer des jugements critiques et produire des analyses pertinentes au sujet d'événements à caractère artistique.
- Inscrire ces jugements dans une perspective historique et un contexte culturel élargi.
- Utiliser la démarche théorique comme un outil de réflexion, d'analyse et d'engagement critique.
- Développer en groupe une problématique sur un sujet abordé au cours.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

– Littérature / Générale 50 % ;

– Philosophie / Générale 50 %.

**Unité d'enseignement 14**

Quadrimestre 2

**Enseignants**

Philippe Franck  
Frédéric Ruymen  
Olivier Spinewine

**Titulaire**

Frédéric Ruymen

**Crédits / charge horaire**

6 Crédits / 72h

**Activités d'apprentissage**

- Actualités culturelles / Musique (2 Crédits / 24h)
- Actualités culturelles / Multimédia (Application et théorie) (2 Crédits / 24h)
- Sémiologie / Image (2 Crédits / 24h)

**Référentiel de compétences (cf. annexe 1)**

2, 5

**Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.5, 4.1, 4.3, 4.5

**Acquis d'apprentissage**

- Maîtriser le vocabulaire musical de base.
- Analyser la bande sonore d'un film.
- Restituer et faire des liens entre les connaissances acquises dans les différentes activités d'apprentissage.
- Appliquer des méthodes de lecture de l'image à de nouvelles images.
- Concevoir un travail (multimédia) argumenté qui questionne, développe ou prolonge les connaissances acquises.
- Dégager les spécificités et cerner les idées principales d'un corpus de texte analysant divers enjeux et approches des créations multimédias et des cultures numériques.
- Étayer ceux-ci avec des exemples d'œuvres multimédia.
- Exprimer par écrit et oralement une approche critique des œuvres numériques et de différents enjeux des multimédias.
- Formuler par écrit, dans un style clair et fluide, les enjeux et l'actualité du multimédia et des cultures numériques via la rédaction d'articles critiques.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

- AC / Musique 35 % ;
- AC / Multimédia (Application et théorie) 30 % ;
- Sémiologie / Image 35 %.

**Unité d'enseignement 15**

Quadrimestre 2

**Enseignants**

Philippe Franck

Maud Salembier

**Titulaire**

Maud Salembier

**Crédits / charge horaire**

6 Crédits / 72h

**Activités d'apprentissage**

– Histoire et actualité des arts / Image  
(4 Crédits / 48h)

– Histoire et actualité des arts / Analyse de l'image  
(2 Crédits / 24h)

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

2, 5

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1,  
3.5, 4.1, 4.3, 4.5

**Acquis d'apprentissage**

- Exploiter des ressources bibliographiques pertinentes.
- Connaître, identifier et mettre en perspective les grands axes iconographiques des productions visuelles.
- Dégager les spécificités du contenu et cerner les idées principales d'un corpus de texte analysant divers enjeux et approches de l'analyse de l'image numérique.
- Étayer ceux-ci avec des exemples d'œuvres numériques.
- Exprimer par écrit et oralement une approche critique des œuvres numériques et de différents enjeux des créations visuelles numériques.
- Formuler par écrit, dans un style clair et fluide, les enjeux et l'actualité du multimédia et des cultures numériques via la rédaction d'articles critiques.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

- Histoire et actualité des arts / Image 60 % ;
- Histoire et actualité des arts / Analyse de l'image 40 %.

23  
22  
21  
20  
19  
18  
17  
16

UE

# BLOC 03

P.32  
**UE 16 – atelier d'arts numériques + TFE**  
Atelier / Scénario / Programmation /  
Création multimédia vidéo

P.33  
**UE 17 – transdisciplinarité**  
Stages

P.34  
**UE 18 – activité de soutien  
à l'atelier d'arts numériques**  
Dessin et moyens d'expression

P.35  
**UE 19 – activité d'intégration  
professionnelle**  
Stages

P.36  
**UE 20 – techniques et technologies**  
Image numérique

P.37  
**UE 21 – Sens et media**  
Philosophie

P.38  
**UE 22 – analyse textuelle**  
Littérature / Philosophie

P.39  
**UE 23 – aspects juridiques**  
Droit



---

**Unité d'enseignement 16**

Quadrimestres 1 et 2

**Enseignants**

Yannick Antoine

Guillaume Bouckaert

Thierry Cuvelier

Maria del Rosario Melin

Vincent Evrard

Jean Forrest

Quentin Gille

Luc Petitot

**Titulaire**

Quentin Gille

---

**Crédits / charge horaire**

26 Crédits / 300h

---

**Activités d'apprentissage**

- Arts numériques / Atelier (18 Crédits / 150h)
- Écriture / Scénario (3 Crédits / 25h)
- Informatique / Programmation (3 crédits / 75h)
- AN / Création multimédia Vidéo (2 Crédits / 50h)
- TFE

---

**Pré-requis** | **Co-requis**

UE 09, UE 11 | UE 17

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5,  
2.6, 2.7, 2.8, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5,  
4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5

---

**Acquis d'apprentissage**

- Concevoir, composer et réaliser une œuvre narrative, visuelle et animée à caractère ludique, culturelle et/ou pédagogique sur des supports audio-visuels numériques interactifs.
- Exploiter les ressources de la programmation pour mettre au point un projet interactif.
- Maîtriser les principes de User Interface Design, Game Design, Level Design.
- Travailler sur un projet collectif.
- Avoir une attitude autonome.
- Rédiger un travail rédactionnel de fin d'études (TFE) en lien avec le PFE.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 17**

Quadrimestres 1 et 2

---

**Enseignants / titulaires**

(Selon la discipline artistique choisie par l'étudiant)

Nicolas Belayew

Yves Fonck

Juan Paparella

Hubert Teheux

Anne Valkenborgh

---

**Crédits / charge horaire**

6 Crédits / 75h

---

**Activité d'apprentissage**

Stages / Atelier

---

**Référentiel de compétences (cf. annexe 1)**

1, 5, 6

---

**Co-requis**

UE 16

---

**Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)**

2.3, 4.5, 5.3, 5.5, 6.2, 8.1

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Investir une discipline artistique située hors de son champ disciplinaire habituel parmi quatre propositions : sérigraphie, sculpture, gravure ou photographie.
- Découvrir les spécificités de la technique choisie, seul ou en groupe, au travers d'exercices imposés ou de projets libres.
- Expérimenter diverses approches et maîtriser les bases de la discipline.
- Créer un projet artistique à partir de contraintes imposées et selon la philosophie de l'atelier.
- Démontrer un intérêt pour le champ de la discipline choisie : lectures, références d'artistes, etc.
- Être curieux et proactif.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 18**

Quadrimestres 1 et 2

---

**Enseignante et titulaire**

Dominique Jacobs

---

**Crédits / charge horaire**

6 Crédits / 50h

---

**Activité d'apprentissage**

Dessin / Dessin et moyens  
d'expression

---

**Pré-requis**

UE 12

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

1, 4, 5, 6

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5,  
2.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1,  
4.3, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Faire des choix techniques appropriés par rapport à la finalité du projet.
- Créer des images et les analyser en utilisant le langage spécifique des arts plastiques.
- Restituer graphiquement des matières, textures, ombres, ambiances... à partir de l'observation du réel
- Composer le visuel au départ du réel et de l'imagination.
- Adapter ou inventer graphiquement toutes idées personnelles, tous concepts, créations particulières au départ du réel.
- Défendre et justifier ses choix graphiques, techniques et esthétiques.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 19**

Quadrimestres 1 et 2

---

**Enseignant et titulaire**

Quentin Gille

---

**Crédits / charge horaire**

10 Crédits / 100h

---

**Activité d'apprentissage**

Stages

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

1, 2, 3, 4, 6, 7

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 2.7,  
2.8, 3.1, 3.4, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- S'adapter et s'ouvrir au monde professionnel.
- Mettre en pratique sa formation sur le terrain.
- S'intégrer socialement et professionnellement.
- Rédiger et poser une réflexion écrite sur le vécu du stage à travers un rapport.
- Échanger et verbaliser son expérience lors d'une défense orale.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 20**

Quadrimestre 1

---

**Enseignant et titulaire**

Philippe Franck

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 26h

---

**Activité d'apprentissage**

Techniques et technologies /  
Image numérique

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

2, 5

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1,  
3.5, 4.1, 4.3, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Dégager les spécificités du contenu et cerner les idées principales d'un corpus de texte analysant divers enjeux et approches de l'analyse de l'image numérique.
- Étayer ceux-ci avec des exemples d'œuvres numériques.
- Exprimer par écrit et oralement une approche critique des œuvres numériques et de différents enjeux des créations visuelles numériques.
- Formuler par écrit, dans un style clair et fluide, les enjeux et l'actualité du multimédia et des cultures numériques via la rédaction d'articles critiques.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 21**

Quadrimestre 1

---

**Enseignante et titulaire**

Pascale Seys

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 26h

---

**Activité d'apprentissage**

Philosophie / Générale

---

**Co-requis**

UE 22

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

2, 5

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1,  
4.3, 4.4, 4.5

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Utiliser la démarche théorique comme un outil de réflexion, d'analyse et d'engagement critique.
- Développer et approfondir une problématique abordée au cours.
- Développer une perception de la globalité.
- Maîtriser le vocabulaire et les outils conceptuels propres à la philosophie en général et aux sciences humaines en particulier.
- Identifier la permanence et l'évolution historique des questionnements philosophiques.
- Se situer dans et par rapport à un héritage culturel en aiguisant son esprit critique.
- Réinterpréter dans le contexte contemporain le souci de « la vie bonne » et de ce que signifie « habiter le monde » depuis l'Antiquité.
- Comprendre l'apport fondamental de la philosophie, des sciences humaines et des théories sociales et humaines aux arts virtuels.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 22**

Quadrimestre 2

---

**Enseignants**

Frédéric Ruymen

Pascale Seys

**Titulaire**

Pascale Seys

---

**Crédits / charge horaire**

6 Crédits / 48h

---

**Activités d'apprentissage**

- Littérature / Générale  
(3 Crédits / 24h)
- Philosophie / Générale  
(3 Crédits / 24h)

---

**pé-requis**

UE 13

---

**Co-requis**

UE 21

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

2, 5

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1,  
4.3, 4.4, 4.5

---

**Acquis d'apprentissage**

- Utiliser la démarche théorique comme un outil de réflexion, d'analyse et d'engagement critique.
- Développer et approfondir une problématique abordée au cours.
- Développer une perception de la globalité.
- Maîtriser le vocabulaire et les outils conceptuels propres à la philosophie en général et aux sciences humaines en particulier.
- Identifier la permanence et l'évolution historique des questionnements philosophiques.
- Se situer dans et par rapport à un héritage culturel en aiguisant son esprit critique.
- Réinterpréter dans le contexte contemporain le souci de « la vie bonne » et de ce que signifie « habiter le monde » depuis l'Antiquité.
- Comprendre l'apport fondamental de la philosophie, des sciences humaines et des théories sociales humaines aux arts virtuels.

---

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

Coefficient de pondération :

- Littérature / Générale 40 % ;
- Philosophie / Générale 60 %.

---

**Unité d'enseignement 23**

Quadrimestre 2

---

**Enseignant et titulaire**

Antoine Boute

---

**Crédits / charge horaire**

2 Crédits / 24h

---

**Activité d'apprentissage**

Sciences humaines  
et sociales / Droit

---

**Référentiel de compétences  
(cf. annexe 1)**

5, 7

---

**Compétences spécifiques  
et acquis d'apprentissage  
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 2.2, 4.1

---

**Acquis d'apprentissage**

- Assimiler les bases du système juridique belge.
- Maîtriser le vocabulaire juridique de base.
- Distinguer les différents domaines de droit applicables à la pratique artistique de l'étudiant et en comprendre l'architecture.
- Rechercher, repérer, analyser, comprendre et utiliser la législation applicable à des problèmes juridiques concrets.
- Structurer et élaborer l'analyse juridique de situations concrètes.
- Transmettre à l'oral et à l'écrit le résultat de recherches dans le domaine du droit.
- Mettre en perspective critique la réponse que le droit positif apporte aux problématiques posées par des situations concrètes.
- Dégager les enjeux généraux de problèmes juridiques concrets et développer un avis critique par rapport à ceux-ci.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.



---

## **ANNEXE 1**

### **RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES**

---

Dans le domaine des arts plastiques, visuels et de l'espace, le grade de bachelier (TC) en Arts numériques est décerné aux étudiants qui :

1. expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique et socio-politique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances et des compétences approfondies en Arts numériques à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences dans le cadre d'une activité socio-professionnelle et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer en Arts numériques une réflexion dans la conception, le développement et la réalisation de projets d'univers interactifs animés, de design de jeux vidéo et de projets web ;
4. présentent une production artistique également validée en dehors du champ académique ;
5. collectent, analysent et interprètent, de façon pertinente, des données — généralement dans leur domaine de création — en vue d'inventer des projets de narrations graphiques et d'interactivité et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales, artistiques et éthiques ;
6. présentent leurs productions artistiques et communiquent à leur propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome et/ou dans le cadre d'études ultérieures.

---

**ANNEXE 2**  
**COMPÉTENCES**  
**SPÉCIFIQUES**  
**ET ACQUIS**  
**D'APPRENTISSAGE**  
**TERMINAUX**

---

Au terme du 1<sup>er</sup> cycle en Arts numériques, l'étudiant(e) sera capable de :

- 1. Intégrer les connaissances acquises au cours du cycle.**
  - 1.1 Mener une recherche documentaire.
  - 1.2 Maîtriser les concepts utilisés.
  - 1.3 Intégrer, articuler et mettre en perspective des informations diversifiées (informatique, media, cinéma, histoire des arts en général, sciences humaines et sociales, techniques du récit et de l'image, etc.).
  
- 2. Concevoir, composer et réaliser un projet d'œuvre narrative, visuelle et animée, à caractère ludique, culturel et/ou pédagogique, sur des supports audio-visuels numériques interactifs.**
  - 2.1 Faire preuve d'esprit de synthèse, de pertinence et de cohérence.
  - 2.2 Mener une démarche basée sur l'expérimentation, l'étude de champs connexes, l'approche intuitive et l'exploration intellectuelle.
  - 2.3 Identifier les objectifs, les fonctions, les besoins et les contraintes d'une demande.
  - 2.4 Construire une démarche appropriée vis-à-vis d'une thématique donnée.
  - 2.5 Maîtriser les paramètres de représentation graphique et narrative (lumière, couleur, volume, mouvement...).
  - 2.6 Maîtriser les techniques spécifiques mobilisées dans le projet.
  - 2.7 Se positionner en tant que créateur-concepteur (vision critique et positionnement adapté, originalité du propos...).
  - 2.8 Finaliser un projet en respectant des contraintes de production « professionnelles ».
  
- 3. Communiquer le projet.**
  - 3.1 Défendre oralement le projet de manière claire et concise.
  - 3.2 Choisir des techniques de représentation appropriées.
  - 3.3 Respecter les conventions de représentation graphique imposées.
  - 3.4 Maîtriser l'outil informatique (logiciels, protocoles de numérisation, formats, résolution).
  - 3.5 Être réceptif à la critique.
  
- 4. Avoir une attitude autonome.**
  - 4.1 Prendre en compte les implications éthiques de la création contemporaine.
  - 4.2 Présenter un programme personnel.
  - 4.3 Faire preuve d'ouverture d'esprit, de transversalité et de polyvalence.
  - 4.4 Adopter une attitude responsable, déterminée et engagée.
  - 4.5 Acquérir un esprit (auto)critique.

QUADRI 01+02

**UE 16**  
**Atelier AN +TFE**

- AN / Atelier
- Écriture / Scénario
- Informatique / Programmation
- AN / Création multimedia video

- ☑ UE 09
- ☑ UE 11
- ↻ UE 17

26 crédits

**UE 17**  
**trans-disciplinarité**

- Stages / Atelier

- ↻ UE 16

6 crédits

**UE 18**  
**Activité de soutien à l'atelier AN**

- Dessin / Dessin et moyens d'expression

- ☑ UE 12

6 crédits

**UE 19**  
**Activité d'intégration professionnelle**

- Stages

10 crédits

QUADRI 01

**UE 20**  
**Techniques et technologies**

- TT / Image numérique

2 crédits

**UE 21**  
**Sens et media**

- Philosophie / générale

- ↻ UE 22

2 crédits

QUADRI 02

**UE 22**  
**Analyse textuelle**

- Littérature / générale
- Philosophie / générale

- ☑ UE 13
- ↻ UE 21

6 crédits

**UE 23**  
**Aspects juridiques**

- SHS / Droit

2 crédits

BLOC 03 60 CRÉDITS

QUADRI 01+02

**UE 09**  
**Atelier AN**

- AN / Atelier
- Informatique / Programmation
- Modules sur le son

- ☑ UE 03
- ↻ UE 10
- ↻ UE 11

23 crédits

**UE 10**  
**Activité de soutien à l'atelier AN**

- AN / Création multimedia vidéo

- ↻ UE 09

3 crédits

**UE 11**  
**Activité de soutien à l'atelier AN**

- Écriture / Scénario
- Dessin / Story Board

- ↻ UE 09

10 crédits

**UE 12**  
**Activité de soutien à l'atelier AN**

- Dessin / Dessin et moyens d'expression
- TT / Recherches photographiques

- ☑ UE 02

8 crédits

QUADRI 01

**UE 13**  
**Analyse textuelle**

- Littérature / Générale
- Philosophie / Générale

4 crédits

QUADRI 02

**UE 14**  
**Art et multimédia**

- AC / Musique
- AC / Multimédia (Application et théorie)
- Sémiologie / Image

6 crédits

**UE 15**  
**Art et culture**

- HAA / image
- HAA / Analyse de l'image

6 crédits

BLOC 02 60 CRÉDITS

QUADRI 01+02

**UE 01**  
**Atelier AN**

- AN / Atelier
- TT / Couleur
- Informatique / Programmation
- Image / Atelier
- AN / 3D

30 crédits

**UE 02**  
**Activité de soutien à l'atelier AN**

- Dessin / Dessin et moyens d'expression
- TT / Initiation technique photographique

9 crédits

**UE 03**  
**Techniques et technologies**

- Écriture / Scénario
- Dessin / Story-board

9 crédits

QUADRI 01

**UE 04**  
**Sens et media**

- Sémiologie / Image
- HAA / Media

4 crédits

QUADRI 02

**UE 05**  
**Art et culture**

- HAA / image

2 crédits

QUADRI 02

**UE 06**  
**Art et culture**

- AC / Esthétique de l'image animée

2 crédits

**UE 07**  
**Littérature**

- Littérature / Générale

2 crédits

**UE 08**  
**Art et culture**

- HAA / image

2 crédits

BLOC 01 60 CRÉDITS