

## Arts visuels

### Bande dessinée - Editions

#### 1. **BDE/Atelier** BDE1 - CA 4h/20 (Assistant)

Etre capable de transmettre les outils grammaticaux élémentaires de la bande dessinée (découpage, cadrage, séquence, ellipse, case, strip, page, segmentation, temporalité du récit), les outils de représentation de l'image en bande dessinée (cadrage, avant-plan, arrière-plan, plan-large, plan-rapproché) et d'amener les étudiants à inscrire les personnages dans un espace de représentation : scénographie, dramaturgie, théâtralisation.  
Bonne maîtrise des techniques de représentation (mise en couleur, dessin, collage...).

#### 2. **TT/Techniques Impression et fabrication** Ma BDE2 - CT - 30h/600 (conférencier)

- Technicien , spécialiste de la chromie, des techniques d'acquisition de reproduction et de fabrication.  
- Appréhender les pratiques de reproduction et de fabrication : livre, objet, support numérique...  
- Identifier les enjeux des supports de diffusion appropriés aux procédés de reproduction : chaîne du livre, diffusion numérique, exposition...

#### 3. **Philosophie/Générale** BDE3 - CG 30/600 (conférencier)

### Publicité

#### 4. **Dessin/Dessin et moyen d'expression** PU2 – CA 90h/600 (conférencier)

- Apprendre à maîtriser le dessin « rough lay-out » publicitaire dans le but de présenter, exprimer et défendre une idée ou un concept créatif.  
- Aider à comprendre et restituer un personnage intégré dans un espace composé et cadré.  
- Enseigner un dessin 'juste' et de mémoire, dans le but d'intégrer des personnages et des décors (dessin de story-boards).  
Profil : professionnel du dessin (dessinateur, illustrateur, lay-out man) avec une expérience en agence de publicité ou au contact avec des agences de publicité ou de communication.

#### 5. **Arts Numériques/Animation, multimédia, internet** PU2 – CA 60h/600 (conférencier)

- Aborder les bases du motion design, à l'aide du logiciel Adobe After Effects.  
- Apprendre à maîtriser la structure d'animation et de présentation d'idées/concepts/campagne (case study).  
- Aider à créer des vidéos et animations (infographies) destinées aux réseaux sociaux. Profil : professionnel du motion design, de l'animation. Expérience dans la réalisation de présentations animées. Expérience dans une agence de publicité ou de marketing digital.

#### 6. **Arts numériques/Réseaux** PU2 - CA 60h/600 (conférencier)

- Aborder les bases du webdesign.  
- Analyser et comprendre les interfaces numériques.  
Profil : professionnel du webdesign (webdesigner, front end developer, UI/UX. Expérience dans une agence de publicité ou de webdesign.

#### 7. **Arts numériques/Réseaux** PU2 - CA 30h/600 (conférencier)

- Aborder les notions de création d'un site internet (CMS, Wordpress)  
- Sensibiliser à la notion de responsive design (design adaptatif)  
Profil : professionnel du webdesign (webdesigner, front end developer. Expérience dans une agence de publicité ou de webdesign.

#### 8. **HAA/Nouveaux médias** PU3 - CG 60h/600 (conférencier)

- Former spécifiquement les étudiants au mode d'expression publicitaire dans les médias sociaux (Facebook ads, Google ads).  
- Analyser des stratégies publicitaires actuelles liées aux médias sociaux.

- Aborder les spécificités des audiences et des cibles dans les médias sociaux.
  - Apprendre à maîtriser et exploiter les différents objectifs et formats.
- Profil : professionnel de la création publicitaire. Expérience spécifique des médias sociaux. Maîtrise des aspects stratégiques.

**9. Publicité/Atelier** (culture publicitaire et techniques créatives) PU1 - CA 60h/600 (conférencier)

- Activité d'apprentissage en soutien de l'atelier de création publicitaire.
- Développer la culture publicitaire des étudiants.
- Expliquer et détailler le fonctionnement d'une agence de publicité, la création d'une campagne, le monde de la publicité, la publicité dans les différentes cultures...
- Aborder des campagnes marquantes : les campagnes qui font l'actualité, mais aussi celles qui ont marqué l'histoire de la publicité.
- Enseigner des techniques de stimulation de la créativité : brainstorming, mindmapping, creative challenge...

Profil : professionnel de la création publicitaire (AD ou copy). Expérience démontrée en agence de publicité.

**10. TT/Typographie** PU2 – CT 60/600 (conférencier)

- Aider les étudiants à maîtriser et appliquer les techniques de typographie et de mise en page.
- Collaborer étroitement avec les professeurs d'atelier de manière à prolonger le travail à l'atelier (direction artistique des projets créés à l'atelier).
- Aider à appliquer les techniques de mise en page à des documents de plus en plus complexes.
- Apprendre à maîtriser finement les principaux logiciels de PAO (suite Adobe).

Profil : professionnel de la création publicitaire (AD) ou du graphisme. Expérience démontrée en agence de publicité. Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences.

**11. TT/Typographie** PU1 – CT 60/600 (conférencier)

- Initier les étudiants à la typographie et à la maîtrise des polices de caractères.
- Intégrer les notions de base et le vocabulaire spécifique à la typographie.
- Aider à appliquer les principes typographiques à des documents de différentes natures.
- Aider à maîtriser les principaux logiciels de PAO (suite Adobe).

Profil : professionnel de la création publicitaire (AD) ou du graphisme. Expérience démontrée en agence de publicité. Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences.

**12. TT/Production** PU2 – CT 30/600 (conférencier)

- Apprendre à trouver des informations et des références utiles à l'élaboration d'un projet graphique complet.
- Aider à explorer de manière créative des pistes de solutions pour répondre à une demande artistique, financière et/ou technique.
- Guider les étudiants pour qu'ils puissent gérer un projet et développer une personnalité graphique à travers les notions apprises.
- Aider les étudiants à réaliser des documents « prêts à imprimer » et techniquement irréprochables.

Profil : professionnel en graphisme, mise au net ou production. Expérience démontrée en agence de publicité. Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences.

**13. TT/Production** PU3 – CT 30/600 (conférencier)

- Appliquer les techniques et principes du design, de la typographie et mise en page à des documents de plusieurs pages : brochure, leaflet, livre...
- Guider les étudiants pour qu'ils puissent gérer un projet et développer une personnalité graphique à travers les notions apprises.
- Aider les étudiants à réaliser des documents « prêts à imprimer » et techniquement irréprochables.

Profil : professionnel en graphisme, mise au net ou production. Expérience démontrée en agence de publicité. Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences.

#### 14. **Typo/Design Graphique** PU3 – CT 60/600 (conférencier)

- Collaborer étroitement avec les professeurs d'atelier de manière à prolonger le travail de conception mené à l'atelier (direction artistique des projets).
- Aider à appliquer les techniques de mise en page à des documents de plus en plus complexes.
- Aider les étudiants à affirmer leur personnalité graphique dans la réalisation de leurs documents.

Profil : professionnel publicitaire (AD). Expérience démontrée en agence de publicité. Maîtrise des techniques typographiques, du design et de la mise en page. Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences.

### Arts numériques

#### 15. **AN/Création multimédia vidéo** AN2&3 - CA 75h/600 (conférencier)

- Transmettre des principes de User Interface Design, Game Design, Level Design, suivi d'une mise en pratique.
- Partager des références concrètes pour enrichir la culture interactive des étudiants.
- Avoir de l'expérience dans le design interactif pour des productions créatives, artistiques et narratives.

#### 16. **Arts numériques/3D** AN1 - CA 30h/600 (conférencier)

- Compétences théoriques et pratiques.
- Compétence dans la mise en place et l'élaboration d'une image et de sa structure.
- Compétences avancées en modélisation 3D pour le temps réel, de création de matériaux et dans le « texturage ».
- Guidance des étudiants dans leurs travaux pratiques.
- Connaissance de Maya/Unity/Photoshop/...

### Graphisme

#### 17. **Graphisme/Atelier** GR1 - CA 4/16 (professeur)

Voir livret de l'étudiant GR (UE1)

#### 18. **TT/Production** GR2 - CT 60h/600 (conférencier)

Compétences théoriques et pratiques:

- Maîtriser les règles de mise en page et de typographie (la micro typo, les grilles de mises en pages, placement des images, gestion du texte et de l'image et les problématiques de production liées au monde professionnel).
- Utiliser les outils et les techniques infographiques et digitales au service du développement de la créativité, du travail de l'image et de l'expérimentation graphique.
- Accompagner les étudiants dans la gestion de l'ensemble des paramètres techniques de création du domaine graphique (publication, identités visuelles, création d'image, ...).
- Travailler en équipe et gérer un groupe en s'intégrant dans la lignée pédagogique de l'atelier.

#### 19. **TT/Production** GR3 - CT 60h/600 (conférencier)

- L'objectif du cours est d'initier l'étudiant aux exigences de l'image imprimée en questionnant les objets suivants : l'original, la reproduction, la page, le pli. Ce qui revient à poser les fondamentaux nécessaires pour accéder à la pratique du livre.
- Connaissance de l'outil infographique et des exigences de l'imprimé .
- Introduction à la typographie et à l'art du livre à travers ses différentes acceptions, son actualité, son histoire, ainsi que par le biais d'exercices qui posent les bases de la pratique typographique (lettrage, composition de texte, etc.).
- Travailler en équipe et gérer un groupe en s'intégrant dans la lignée pédagogique de l'atelier.

## Arts de l'espace

### Dessin et technologie en architecture

20. **Sciences et sciences appliquées/Topographie** DTA2 - CG 60h/600 (conférencier)

- Connaître et appliquer les principes de base de la topographie pour dessiner des plans et implanter différents éléments de construction.
- Interpréter les principales données d'un levé topographique et calculer une reprise de mitoyenneté.

## Administration

21. INTERIM - **Assistant (e) administratif (ve)** – Attaché niveau 2 ou 2+ (CESS ou Bachelier) - 19h/38

Intérim du 1er juin au 1er novembre 2018 - Qualités requises : Rigueur et flexibilité (horaires à discuter). Atout supplémentaire : bonne connaissance de l'enseignement supérieur artistique et capacité à travailler en équipe.