

EPREUVE D'ADMISSION 1ère année (bloc 1)

ARTS NUMERIQUES

Le développement des outils numériques a radicalement modifié les pratiques créatrices existantes, tout en donnant naissance à de nouvelles formes artistiques. L'apprentissage du cursus Arts Numériques se caractérise par sa pluridisciplinarité, 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 terme 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, storyboard), et de la programmation
- finaliser un projet en groupe (travail de fin d'études) dans des conditions proches de celles d'une production professionnelle avec le respect d'un cahier de charges et de contraintes
- s'adapter à des débouchés débordant le cadre de la création d'œuvres numériques ou narratives (illustrations, performances, installations, cinéma...)

	EXERCICES	COMPETENCES	EVALUATION	MODALITES PRATIQUES
EPREUVE THEORIQUE	• A- Test de raisonnement logique • B- Test de maîtrise de la langue française : lire un texte, imaginer un titre, définir des mots, rédiger un avis critique ...	• Reasonner • Maîtriser de façon suffisante la langue française	• A- Réponses justes ou fausses • B- Pertinence du titre, de l'avis et des définitions • B- Qualité de l'expression écrite (syntaxe et orthographe) • La correction tiendra compte des difficultés spécifiques des candidats (troubles de l'apprentissage etc.)	• Epreuve écrite • Durée : entre 2 et 3 heures
EPREUVE PRATIQUE	• A partir d'un énoncé : décrire et illustrer un projet interactif, son concept et sa mécanique narrative	• Evaluer les enjeux du thème proposé • Elaborer un scénario succinct • Composer et mettre en scène des images et des éléments graphiques • Elaborer un concept et le réaliser graphiquement	• Compréhension de la demande • Pertinence de la réponse • Rigueur et clarté de la présentation et du dessin • Culture, curiosité et sensibilité artistique • Qualité du projet narratif	• Epreuve pratique • Durée : 5 demi-jours • Matériel à apporter : papiers A4/A3, crayons couleurs et n/b, marqueurs, pinceaux etc., gomme, latte, colle, tapis de coupe A3
EPREUVE DE MOTIVATION	• Questionnaire écrit visant à connaître les références littéraires et centres d'intérêts des candidats (peintures, expositions, cinéma, interactivité) et à identifier les motivations des candidats • Entrevue avec les professeurs : motivation en rapport avec le contenu du cursus	• Communiquer clairement • Fournir des arguments motivant ses choix • Démontrer un réel intérêt pour le cursus • Faire preuve d'ouverture d'esprit et d'éclectisme en matière de productions artistiques	• Connaissance réelle du contenu des objectifs du cursus • Ouverture à de nouvelles technologies et productions artistiques (visuelles et narratives) • Qualité du portfolio (book) • Degré de maîtrise de la trame narrative et d'esprit critique sur des scénarii de films, BD, jeux vidéo...	• Epreuve écrite : 30 minutes • Epreuve orale : 10 à 15 minutes • Apporter un portfolio (book)

Les exercices prévus, loin d'enfermer l'étudiant dans un style, lui permettront de s'exprimer en toute liberté et nous donneront une idée sur son potentiel et sur la meilleure orientation possible.