

EPREUVE D'ADMISSION 1^{ère} 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	<ul style="list-style-type: none"> • Résumer et analyser un texte imposé 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et structurer de manière cohérente les idées principales d'un texte 	<ul style="list-style-type: none"> • Qualité du résumé • Pertinence de l'analyse • Qualité de l'expression écrite (syntaxe et orthographe) 	<ul style="list-style-type: none"> • Epreuve écrite • Durée : entre 2 et 3 heures
EPREUVE PRACTIQUE	<ul style="list-style-type: none"> • A partir d'un énoncé : décrire et illustrer un projet interactif, son concept et sa mécanique narrative 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Entretien avec les professeurs : motivation en rapport avec le contenu du cursus 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissance réelle du contenu des objectifs du cursus • Ouverture à de nouvelles technologies et productions artistiques (visuelles et narratives) • Qualité du book (portfolio) * • Degré de maîtrise de la trame narrative et d'esprit critique sur des scénarii de films, BD, jeux vidéo... 	<ul style="list-style-type: none"> • Epreuve écrite : 30 minutes • Epreuve orale : 10 à 15 minutes

Les exercices prévus, loin d'enfermer l'étudiant(e) 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.

* si pas de book, le travail dont vous êtes le plus fier réalisé en 20/21 (ex: pochettes contenant des croquis, dessins, photos, des recherches graphiques, des concepts: toutes traces visuelles de votre passion pour les arts en général et/ou numériques...)