

ARTS NUMERIQUES

Portée par la puissance de calcul de l'ordinateur et le développement d'interfaces électroniques, la création numérique s'est considérablement développée en déclinant des catégories artistiques déjà bien identifiées (réalité augmentée, serious game, interactivité, Net-art ou photographie numérique). Déjà pratiquées dans le cursus d'arts numériques, elles se sont étendues à la création de jeux, de séquences de film ou de documentaire.

En terme d'objectifs, la formation conduit l'étudiant à

- développer sa personnalité en éveillant sa sensibilité créative et son désir d'innover ;
- appréhender le monde artistique contemporain et professionnel en constante évolution et, de facto, développer une curiosité transversale ;
- acquérir une formation technique, graphique, artistique et culturelle par la conception, le développement et la réalisation de projets d'univers interactifs animés, de design de jeux vidéo et de projets web ;
- finaliser un projet en groupe dans des conditions proches de celles d'une production professionnelle respectant un cahier des charges et des contraintes imposées par l'équipe pédagogique.

	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 PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> A partir d'une amorce (texte, scénario, image), créer un décor, des personnages, un court récit et une séquence de 6 plans A partir d'une demande: décrire et illustrer un projet interactif, son concept et sa mécanique narrative 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluer les enjeux du thème proposé Dessiner un décor en perspective Dessiner des personnages de manière structurée et proportionnée 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 A3 crayons couleurs et n/b, gomme, latte
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 et interactivité et à identifier les motivations des candidats Entrevue avec des professeurs de l'option : motivation en rapport avec le contenu de l'option 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer clairement Fournir des arguments motivant ses choix Démontrer un réel intérêt pour l'option 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 de l'option Ouverture à de nouvelles technologies et productions artistiques (visuelles et narratives) Qualité du book 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 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.