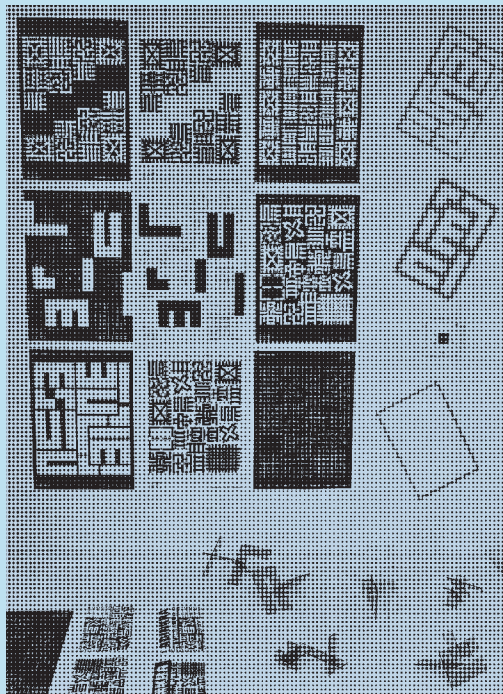


DNA DESIGN  
Site de Pau

## CATALOGUE DE COURS 2025-26



# ÉSAD·PYRÉNÉES

## DNA (grade licence)

Le premier cycle d'études de trois ans a pour objectif de permettre à l'étudiant·e de maîtriser les outils théoriques et techniques fondamentaux liés à la création artistique et d'identifier son projet personnel. Il aboutit au diplôme de premier cycle, le Diplôme National d'Art (DNA) reconnu au grade de Licence (Bac +3).

Ce diplôme comporte l'examen du dossier pédagogique de l'étudiant·e, la présentation d'une sélection de travaux artistiques significatifs de ses trois années d'études et un entretien avec un jury.

L'admission en quatrième année est subordonnée à l'obtention du diplôme de premier cycle et à une décision favorable du directeur de l'École, après avis d'une commission d'enseignant·e·s.



PAU (1<sup>er</sup> cycle)  
DNA DGM 2<sup>e</sup> année  
Semestre 3

Design de communication - Constantes et variables I

Dessin - illustration

Affiches & banderoles - Calligraphie et lettrage

Image & photographie

Objet édité & reliure dans tous ses états

Webdesign

Cultures numériques

Algorithmique

« Média-tract » : vidéo / animation / son

Motion Design

Histoire de l'art - Esthétique

Histoire de l'art - Les avant-gardes artistiques du XX<sup>e</sup> siècle

Histoire du design graphique et de l'écriture typographique

Anglais appliqué au design



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Design de communication : Constantes et variables I

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Jean-Marc Saint-Paul**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours transversal de design graphique en 2e année DGM consiste en un exercice de conceptualisation d'une série d'objets de communication sur la base d'un contenu textuel et iconographique réel. Les étudiant·e·s seront invité·e·s à s'emparer d'un contenu complexe et à l'analyser afin d'en comprendre la structure interne et être en mesure de hiérarchiser les différents types d'information de manière cohérente, grâce à une approche plus précise des questions typographiques et de lisibilité. En parallèle, iels auront à développer un projet graphique inédit qui leur permettra d'aborder les notions de visibilité, d'identité visuelle, de contexte et d'adresse.

### Objectifs (550 signes)

Assimiler les notions de projet, de contexte. Savoir analyser un contenu et une consigne pour se l'approprier et en produire une interprétation graphique pertinente.

Comprendre quelques notions-clés : macro et micro typographie, constantes et variables dans un système global, format et façonnage.

### Méthode (500 signes)

Le cours alterne des projections de références ou des analyses d'objets physiques, du suivi individuel sur table et des présentations collectives avec prise de parole de l'étudiant·e.

### Évaluation (300 signes)

Évaluation continue, au semestre. Capacité d'appropriation des consignes, contraintes et outils, pertinence des réponses, créativité, méthodologie de travail, précision des réalisations, assiduité, qualité des échanges et capacités de recul et d'analyse, critique et formelle.





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Dessin - Illustration

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Mathilde Rives**

Périodicité      Semaine ☒  
Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Exercices pratiques de durées variables mettant en jeu la pratique du dessin et de l'illustration menant à la réalisations d'objets graphiques.

Ces propositions d'exercices ou de mises en situations de commandes seront d'une part l'occasion d'aborder des contraintes techniques, d'explorer différents formats et supports et de se poser la question de la lecture des images produites.

### Objectifs (550 signes)

- Explorer la diversité des rapports texte-image par le biais du dessin.
- Produire des images singulières dans une perspective de mise en forme, en expérimentant différentes techniques et différents formats.
- Être à même de répondre à une commande avec des contraintes tout en développant une démarche personnelle

### Méthode (500 signes)

Nous prendrons appui sur des pratiques graphiques donnant à voir l'éventail large des possibilités du dessin et de l'illustration. Les séances comprendront différents moments de travail : présentations collectives d'ouvrages graphiques, temps de production, des rendez-vous de suivi individuels et des moments de discussions collectives d'analyse du travail produit.

### Évaluation (300 signes)

- Assiduité aux cours
- Implication dans les projets et participation aux discussions collectives.
- Capacité à expérimenter et à s'appropriier les consignes, présentation des recherches en cours puis des travaux aboutis en fin de semestre.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Affiches & banderoles: calligraphie + lettrage

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**François Chastanet**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Conception d'affiches et de banderoles textuelles, petites séries faites main pour des applications locales (panneaux d'expression libre, façades de boutiques, manifestations, etc.) questionnant l'économie de la diffusion dans l'espace public. Comment, avec peu de moyens, se rendre visible dans l'environnement urbain? Chaque étudiant·e devra imaginer une commande fictive (communication d'associations, événements éphémères, concerts). Une attention particulière sera portée à la question des outils d'écriture, c'est-à-dire à la fois la maîtrise des outils historiques et la conception de ses propres outils de dessin en relation directe avec l'analyse du contexte d'inscription en utilisant des objets du quotidien détournés (rouleaux, éponges, mousse, etc.).

### Objectifs (550 signes)

Cet atelier explore le signe écrit et son dessin, entre geste et géométrie, ainsi que les hiérarchies de l'information dans l'espace public et ses différents formats. Les pratiques complémentaires de la calligraphie et du lettrage seront abordées afin de faire apparaître les notions centrales de «ductus» et de «contraste» dans la relation aux différents outils d'écriture. Il s'agira de comprendre les problématiques de combinatoire spatiale quelle que soit la nature du signe et de se familiariser avec les différentes échelles de perception.

### Méthode (500 signes)

Le cours alterne découverte de différents modèles historiques calligraphiques et conception d'affiches manuscrites. Pour mieux appréhender l'ergonomie du geste d'écriture, des «battles» calligraphiques collectives sont organisées à chaque séance, suivies d'un accrochage permettant des débats sur les questions de composition. Chaque étudiant·e devra présenter une série d'affiches peintes avec un scénario d'usage ainsi que l'accumulation des tests issus des différentes esthétiques traversées.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu et évaluation semestrielle, il sera attendu de l'étudiant·e sa capacité à: assimiler des fondamentaux gestuels et plastiques dans le dessin de lettres, s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer le projet.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Image et photographie

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Fernanda Sánchez-Paredes**

**Emmanuelle Rey**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

L'atelier d'image et photographie est un espace de conception d'images. Les étudiant·e·s vont construire des images dont le sens vient des possibilités et de la cohérence de chaque mise en scène.

### Objectifs (550 signes)

- Mettre en jeu la question de la mise en scène photographique, et plus particulièrement la question de la prise de vue en studio, avec les questions de composition, d'éclairage et de chromie.
- Comprendre les problématiques de construction de l'image dans une logique d'édition.

### Méthode (500 signes)

L'étudiant·e expérimente la construction de ces images, au travers d'une commande éditoriale individuelle et collective. Un accompagnement pendant tout le processus de création est établi.

### Évaluation (300 signes)

Le suivi est effectué à l'année et en continu. Les étudiant·e·s doivent transmettre régulièrement l'état des lieux de leurs productions.

Le niveau est estimé par l'analyse du travail et de celui du groupe, lors d'accrochages ou de présentations des productions.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Objet édité et reliure dans tous ses états

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Emmanuelle Rey**

**Fernanda Sánchez-Paredes**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Étude de la terminologie et de l'histoire de la reliure. Réalisation d'une maquette en blanc sur support papier et d'une affiche avec exploration du gris typographique, de la grille et du choix des caractères. Création d'un objet édité combinant texte, images et illustrations vectorielles. Réalisation d'un motif vectoriel et appréhension de la charte graphique sur un support badge.

En option : création d'un kit de reliure nomade et d'un cousoir 4-en-1.

Réflexion sur une édition collective pour l'ensemble de la classe, réunissant les projets photographiques sur la thématique de la piscine.

Travail collectif réparti en groupes, avec une attention particulière à la scénographie de l'exposition.

### Objectifs (550 signes)

Approfondir la compréhension de la forme éditée, de la simple à la complexe, en analysant son évolution, de l'édition individuelle au sein d'un travail d'édition collective.

Transmettre les compétences et outils des techniques de reliure d'art. Acquérir et approfondir les bases de la mise en page, de la typographie, du dessin vectoriel, de la retouche d'images et du photomontage professionnel.

Développer la capacité à présenter et communiquer efficacement ses idées, tout en affinant les savoir-faire.

### Méthode (500 signes)

Alternance entre ateliers pratiques pour la reliure et utilisation de logiciels de création (Adobe Indesign, Photoshop, Illustrator, Acrobat, Trello...). Exploration guidée, expérimentations libres. Mise à disposition d'équipements spécialisés pour le travail artisanal et informatique.

### Évaluation (300 signes)

- Maîtrise des outils, qualité des réalisations, capacité à travailler individuellement, à savoir adapter son travail au sein d'une édition collective.

- Méthodologie de travail individuelle et de groupe.

- Progrès et restitution du travail via une édition documentant les étapes de la reliure.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Webdesign

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Julien Bidoret**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Ce cours se base sur la découverte et l'apprentissage des logiques fondamentales du code, appliquées au champ du design pour l'écran. À partir d'une approche expérimentale des langages du web – HTML, CSS, javascript – on s'attachera à cerner la fluidité de ce média, entendue comme une forme instable (responsive webdesign, place de l'utilisateur) associée à une temporalité et un contenu mouvants (principes de systèmes graphiques). Articulé à l'enseignement de Cultures numériques, les phases d'apprentissage et de pratique s'appuieront sur l'étude de productions contemporaines dans le champ du webdesign pour en découvrir les logiques de conception et de réalisation ; leurs usages, le choix des formes en regard des fonctions, la méthodologie de projet.

### Objectifs (550 signes)

Cette introduction a pour objet la découverte des questions fondamentales du design pour l'écran, de la publication en ligne, des logiques d'interfaces et d'interactivité. À travers une découverte pratique et expérimentale du code comme outil de création et de design, les étudiant·es seront amené·es à développer une exploration personnelle des pratiques du web design.

### Méthode (500 signes)

Les apprentissages progressifs se succéderont en articulant des temps de transmission techniques et des phases d'expérimentation personnelles. La progressivité de l'enseignement implique une assiduité importante : quel que soit le degré technique de l'étudiant·e, l'implication est la base de la progression.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la publication et la documentation des projets ainsi que sur la progression dans l'appropriation personnelle des outils techniques, graphiques et conceptuels abordés. La "qualité technique" des productions n'est pas un enjeu évalué.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Cultures numériques

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Julien Bidoret**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Ce cours propose aux étudiant·es de développer leur regard et leur connaissance du monde de la création et du design numérique. Dans des champs aussi variés que le creative coding, le design d'interface, la typographie, les pratiques numériques vernaculaires, artistiques ou expérimentales, la critique et la pensée des médias, l'analyse des usages émergents ou l'histoire du design numérique, les étudiant·es seront amené·es à découvrir la diversité des pratiques contemporaines dans les champs de l'art et du design. Les cours feront l'objet d'introductions générales sur des thématiques connectées aux enjeux contemporains, qui s'ouvriront sur des temps de recherches individuelles ou en groupe, poursuivis par des temps de discussion et de débat.

### Objectifs (550 signes)

Appréhender la diversité des cultures numériques et des liens qu'elles entretiennent avec les enjeux du design contemporain. Percevoir les enjeux du numérique dans le champ du design, construire un regard critique sur les pratiques numériques contemporaines, développer la recherche documentaire, la méthodologie de recherche, la capacité de dialogue, de synthèse et de retransmission.

### Méthode (500 signes)

Plusieurs temps forts ont lieu chaque semestre, pour éclairer des propositions de mise en œuvre pratique, à la fois graphiques et documentaires. À partir de l'étude de figures établies ou émergentes issues du champ du design des nouveaux médias comme de problématiques contemporaines liées à ces champs, les étudiant·es auront à se documenter, à dialoguer et à partager publiquement leurs recherches.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la qualité de présentation des recherches individuelles et de groupe ainsi que sur la participation pendant les temps de cours, les temps collectifs et de débats.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Algorithmique

### Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corentin Brulé**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Initiation à la génération de formes par le code et au design algorithmique. En partant des pionnier·es de l'art numérique, on étudiera et on cherchera à reproduire des formes conçues au cours du XXe siècle (œuvres « pré-informatiques », recherches scientifiques, expérimentations visuelles des avants-gardes, « retour au code » des designers...) pour en comprendre les enjeux techniques, esthétiques et conceptuels.

Ensuite, vous serez amené·e à développer votre propre langage visuel en mobilisant ces fondamentaux avec un outil actuel, standard et ouvert (P5.js).

Nous explorerons le dessin et la conception en favorisant une approche par l'écriture (de recette, de protocole et de programmes).

Au fur et à mesure, nous introduirons progressivement la notion d'entrée (input) par l'interactivité.

### Objectifs (550 signes)

Comprendre la notion de programme, ce qu'elle apporte dans la conception de formes et de projets, ainsi que ses enjeux culturels et esthétiques. Acquérir les fondamentaux de la programmation. Mettre en perspective des créations avec le contexte technique dans laquelle elles sont nées. Être capable de se projeter dans ce type de pratique, d'évaluer ses capacités et besoins techniques, de formuler ses attentes et de les réévaluer au fur et à mesure de l'apprentissage. Adopter de bonnes pratiques de recherche et de partage d'information.

### Méthode (500 signes)

Mise en perspective historique des outils et pratiques numériques.

Analyse d'œuvre, lecture de code source.

Cours en pas-à-pas d'un langage de programmation orienté création visuelle (P5.js). Apprentissage des notions fondamentales de logique et d'algorithmique (boucles, conditions...) par des exemples visuels et concrets. Expérimentations individuelles par l'écriture, la schématisation, la lecture de code et l'essai/erreur.

### Évaluation (300 signes)

- Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité et la capacité à se réapproprier l'outil numérique qu'importe le niveau de départ.

- Évaluation du travail personnel : intégration des fondamentaux, curiosité de recherche et d'expérimentation, rigueur, cohérence des propositions.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## "Média-Tract" : Vidéo, animation, son

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Jean-Paul Labro**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Appuyé par la présentation de formes historiques et contemporaines issues des médias et du cinéma documentaire engagé, le cours sera dédié à l'étude du « ciné-tract » historique et à la réalisation de « Média-tracts ». Pensé spécifiquement pour une diffusion sur les réseaux sociaux via les plateformes en ligne (Youtube, Vimeo) et les applications pour smartphone (Instagram...) le « Média-tract » reprend à son compte les enjeux historiques du Ciné-tract. À l'instar de celui-ci, le « Média-tract » est un brûlot contestataire et incisif qui doit permettre à l'étudiant·e de se positionner et d'exprimer un point de vue critique sur notre environnement proche et/ou lointain. Cette consigne de travail est individuelle.

### Objectifs (550 signes)

- Apprendre à situer ses idées avec clarté dans un champs social, politique, écologique...
- Savoir affirmer un parti-pris esthétique dans le cadre concret d'un projet qui associe design, vidéo et enjeu documentaire.

### Méthode (500 signes)

- Présentation de documents vidéos et cinématographiques en cours et analyse collective des objets présentés.
- Discussion collective autour des travaux vidéos présentés par l'étudiant·e à plusieurs étapes de réalisation.
- Échanges avec l'enseignant pour concevoir la programmation vidéo thématisée;
- Édition de programmes et d'affiches, présentation "publique" de la programmation.

### Évaluation (300 signes)

Maîtrise des enjeux critiques liés à son propre travail.  
Qualité plastique des réalisations.  
Engagement individuel et collectif dans le projet de programmation : pertinence de la proposition, qualité de la présentation écrite et orale.





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Motion design I

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Vincent Meyer**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

L'introduction et l'initiation au motion design se fera par le partage d'une culture historique et contemporaine de la discipline. Le projet de l'étudiant sera mené en parallèle de l'acquisition des bases pratiques et des fondamentaux de l'animation à l'aide des nouvelles perspectives qu'offre le numérique tout en restant sensible aux qualités des formes « traditionnelles » de l'animation. Un accent particulier sera mis sur la relation image/son/espace ainsi que la sensibilisation aux approches théoriques spécifiques. Une bonne connaissance de l'histoire et l'actualité du champ de l'image en mouvement permettra la mise en place d'une démarche personnelle et d'un positionnement critique.

### Objectifs (550 signes)

Le motion design intègre l'ajout du mouvement au graphisme. Il propose une exploration des outils et des concepts spécifiques des anciens et des nouveaux médias. Les étudiants seront amenés à produire des films d'animés et par ce biais à porter une réflexion.

### Méthode (500 signes)

Une transmission par l'expérience propose des allers-retours entre approches théoriques (lecture critique, présentation d'œuvres commentées) et approches pratiques (outils et projet). Le suivi sera collectif et individuel, il permettra d'estimer la progression de l'étudiant, l'évolution de sa réflexion et de sa production.

### Évaluation (300 signes)

Les recherches théoriques et expérimentations plastiques sont évaluées en contrôle continu et une réalisation finale sera produite pour chaque semestre.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire de l'art - Esthétique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corinne Melin**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Il s'agira de comprendre l'articulation entre une forme, une technique et la société dans laquelle l'usager /l'individu est impliqué, de la naissance de l'industrie à aujourd'hui.

Tout d'abord, nous étudierons les représentations et les croyances attachées aux changements technologiques, de l'image analogique à l'image à l'ère numérique. Puis, nous focaliserons sur les relations imaginées, imaginables entre art, design et fiction. Nous nous appuierons sur un thème, les arts multimédias tels que le cinéma et la littérature.

### Objectifs (550 signes)

Maîtrise des connaissances, connaître et savoir restituer un champ référentiel relatif à un sujet précis.

### Méthode (500 signes)

Cours magistraux avec analyses à chaque cours de documents visuels et textuels.

### Évaluation (300 signes)

Assiduité et participation au cours, implication orale ainsi que rédaction de textes critiques et analytiques sur les sujets proposés par l'enseignant.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire de l'art : les avant-gardes du XXe siècle

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Aleksandra Lypaczewska**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours poursuivra le programme de l'année précédente. Cette présentation chronologique permettra d'approfondir les connaissances au sujet des mouvements d'avant-garde : le fauvisme, le cubisme, l'expressionnisme, le dadaïsme, le surréalisme et l'école du Bauhaus. Les œuvres seront présentées sur la trame des événements historiques, sociétaux et des bouleversements techniques.

### Objectifs (550 signes)

Donner aux étudiants les outils nécessaires pour comprendre l'œuvre et le contexte historique de sa création. Consolider les connaissances acquises depuis la première année.

### Méthode (500 signes)

Cours magistral et commentaire d'œuvres représentatives des périodes étudiées : peintures, sculptures, danse, photographies. Le cours sera enrichi par le visionnage de films didactiques.

### Évaluation (300 signes)

Test de connaissances, participation active et assiduité.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire du design graphique et de l'écriture typographique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Cours d'histoire allant du XIXe à nos jours pour le design graphique et du début de l'imprimerie au XVe jusqu'à la révolution industrielle au XIXe pour l'écriture typographique.

Les séances explorent les différents mouvements et courants qui jalonnent l'histoire du graphisme, de l'Art & Craft jusqu'à l'émergence et la démocratisation du numérique, en passant par le Futurisme, le style international, etc.

L'histoire de l'écriture typographique, quant à elle, se concentre sur les débuts de l'imprimerie et des techniques d'impression, ainsi que sur la création de polices de caractères par des typographes qui ont façonné la discipline.

### Objectifs (550 signes)

- Découvrir des artistes et designers graphiques
- Connaître les grandes phases de l'histoire du design graphique et typographique pour comprendre le design actuel
- Comprendre comment le graphisme s'articule et est façonné par son environnement
- Identifier, contextualiser les évolutions, idées et les réflexions autour du design graphique

### Méthode (500 signes)

Cours magistral

### Évaluation (300 signes)

- Assiduité, implication et participation en cours
- Production écrite



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Anglais appliqué au design

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Claire-Marie Tordeux**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☒ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Tous les échanges doivent se faire en anglais. Après une première séance d'ice-breaking et d'échanges sur le contenu et les attentes des deux côtés, les étudiant·e·s effectueront un test de positionnement afin de les répartir par niveaux.

Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine.

La pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiant·e·s.

Les ressources proposées pour l'apprentissage sont majoritairement ciblées sur des supports authentiques, qui permettent d'alterner le travail sur toutes les compétences langagières.

### Objectifs (550 signes)

En partant des niveaux de chacun, l'anglais en art se fait dans une approche à visée actionnelle.

Des supports authentiques et des outils variés permettent à l'étudiant·e de s'approprier son apprentissage et de progresser.

Niveau visé à la fin cycle 1 : B2/C1, à la fin du cycle 2 : C1/C2.

### Méthode (500 signes)

Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant·e actif dans sa pratique.

En lui donnant, notamment, les ressources nécessaires à l'apprentissage du vocabulaire de base, l'étudiant·e doit devenir de plus en plus autonome dans sa pratique.

### Évaluation (300 signes)

- Vérifications continue de l'acquisition du vocabulaire dans le domaine de l'art et du design
- Présence en cours, participation, remise de travaux, savoir parler et décrire plusieurs pratiques et médiums
- Évaluation finale sur présentation des projets

PAU (1<sup>er</sup> cycle)  
DNA DGM 2<sup>e</sup> année  
Semestre 4

Dessin - illustration

Faire signe: logotype & pictogrammes

Image & photographie

Objet édité & reliure dans tous ses états

Webdesign

Cultures numériques

Algorithmique

Lettrage et dessin de caractères

« Dystopub » : Vidéo / photographie / animation / son

Motion Design

Histoire de l'art - Esthétique

Histoire du design graphique et de l'écriture typographique

Histoire de l'art du XVII<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle

Anglais appliqué au design



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Dessin - Illustration

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Mathilde Rives**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Exercices pratiques de durées variables mettant en jeu la pratique du dessin et de l'illustration menant à la réalisations d'objets graphiques.

Ces propositions d'exercices ou de mises en situations de commandes seront d'une part l'occasion d'aborder des contraintes techniques, d'explorer différents formats et supports et de se poser la question de la lecture des images produites.

### Objectifs (550 signes)

- Explorer la diversité des rapports texte-image par le biais du dessin.
- Produire des images singulières dans une perspective de mise en forme, en expérimentant différentes techniques et différents formats.
- Être à même de répondre à une commande avec des contraintes tout en développant une démarche personnelle

### Méthode (500 signes)

Nous prendrons appui sur des pratiques graphiques donnant à voir l'éventail large des possibilités du dessin et de l'illustration. Les séances comprendront différents moments de travail : présentations collectives d'ouvrages graphiques, temps de production, des rendez-vous de suivi individuels et des moments de discussions collectives d'analyse du travail produit.

### Évaluation (300 signes)

- Assiduité aux cours
- Implication dans les projets et participation aux discussions collectives.
- Capacité à expérimenter et à s'appropriier les consignes, présentation des recherches en cours puis des travaux aboutis en fin de semestre.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Faire signe: logotypes & pictogrammes

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**François Chastanet**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

De l'espace public à nos écrans portables, notre environnement visuel quotidien est saturé de logotypes, pictogrammes et emojis. Leur qualité est souvent questionnable sur le plan formel, mais comment le voir? En dessinant soi-même. Après une première phase de découverte basée sur la conception d'un monogramme (réunion de plusieurs lettres en un seul motif) personnel, chaque étudiant·e développera un contre-projet de logotype à partir d'un symbole existant représentant une institution publique, une entreprise, une association ou un groupe informel, une application digitale de son choix. Par la suite, chaque étudiant·e concevra une séquence de pictogrammes figuratifs ou directionnels fonctionnant au même niveau de représentation et au sein d'un univers esthétique cohérent.

### Objectifs (550 signes)

Concevoir un signe synthétique et efficace, comprendre les différentes échelles de perception et la «résistance» visuelle d'un signe dans différents contextes d'utilisation: apprendre à voir. Expérimenter le passage de l'esquisse gestuelle sur papier au dessin vectoriel «stabilisé» à l'écran (avec puis sans scan préalable du motif). Comprendre la différence fondamentale entre logotype et pictogramme, parcourir la longue histoire des monogrammes, appréhender l'histoire spécifique des pictogrammes au 20e et 21e siècles et leur origine.

### Méthode (500 signes)

Chaque étudiant·e devra concevoir une série de différents logotypes et pictogrammes monochromes associés à un univers culturel de référence de son choix. Des déclinaisons en couleur seront envisageables dans un second temps, notamment pour les écrans. L'atelier s'appuiera sur une méthodologie précise de dessin vectoriel (notamment sur les logiciels Illustrator, Inkscape, Glyphs ou Fonttra) en synergie avec le cours de dessin de caractères typographiques du semestre 4.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu et évaluation semestrielle: originalité des propositions plastiques, compréhension des enjeux de dessin et de perception, maîtrise du dessin de signe, prise en charge de la méthodologie proposée de dessin vectoriel (quel que soit le logiciel).





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Image et photographie

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Fernanda Sánchez-Paredes**

**Emmanuelle Rey**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

L'atelier d'image et photographie est un espace de conception d'images. Les étudiant·e·s vont construire des images dont le sens vient des possibilités et de la cohérence de chaque mise en scène.

### Objectifs (550 signes)

- Mettre en jeu la question de la mise en scène photographique, et plus particulièrement la question de la prise de vue en studio, avec les questions de composition, d'éclairage et de chromie.
- Comprendre les problématiques de construction de l'image dans une logique d'édition.

### Méthode (500 signes)

L'étudiant·e expérimente la construction de ces images, au travers d'une commande éditoriale individuelle et collective. Un accompagnement pendant tout le processus de création est établi.

### Évaluation (300 signes)

Le suivi est effectué à l'année et en continu. Les étudiant·e·s doivent transmettre régulièrement l'état des lieux de leurs productions.

Le niveau est estimé par l'analyse du travail et de celui du groupe, lors d'accrochages ou de présentations des productions.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Objet édité et reliure dans tous ses états

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Emmanuelle Rey**

**Fernanda Sánchez-Paredes**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Étude de la terminologie et de l'histoire de la reliure. Réalisation d'une maquette en blanc sur support papier et d'une affiche avec exploration du gris typographique, de la grille et du choix des caractères. Création d'un objet édité combinant texte, images et illustrations vectorielles. Réalisation d'un motif vectoriel et appréhension de la charte graphique sur un support badge.

En option : création d'un kit de reliure nomade et d'un cousoir 4-en-1.

Réflexion sur une édition collective pour l'ensemble de la classe, réunissant les projets photographiques sur la thématique de la piscine.

Travail collectif réparti en groupes, avec une attention particulière à la scénographie de l'exposition.

### Objectifs (550 signes)

Approfondir la compréhension de la forme éditée, de la simple à la complexe, en analysant son évolution, de l'édition individuelle au sein d'un travail d'édition collective.

Transmettre les compétences et outils des techniques de reliure d'art. Acquérir et approfondir les bases de la mise en page, de la typographie, du dessin vectoriel, de la retouche d'images et du photomontage professionnel.

Développer la capacité à présenter et communiquer efficacement ses idées, tout en affinant les savoir-faire.

### Méthode (500 signes)

Alternance entre ateliers pratiques pour la reliure et utilisation de logiciels de création (Adobe Indesign, Photoshop, Illustrator, Acrobat, Trello...). Exploration guidée, expérimentations libres. Mise à disposition d'équipements spécialisés pour le travail artisanal et informatique.

### Évaluation (300 signes)

- Maîtrise des outils, qualité des réalisations, capacité à travailler individuellement, à savoir adapter son travail au sein d'une édition collective.

- Méthodologie de travail individuelle et de groupe.

- Progrès et restitution du travail via une édition documentant les étapes de la reliure.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Webdesign

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Julien Bidoret**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Ce cours se base sur la découverte et l'apprentissage des logiques fondamentales du code, appliquées au champ du design pour l'écran. À partir d'une approche expérimentale des langages du web – HTML, CSS, javascript – on s'attachera à cerner la fluidité de ce média, entendue comme une forme instable (responsive web design, place de l'utilisateur) associée à une temporalité et un contenu mouvants (principes de systèmes graphiques). Articulé à l'enseignement de Cultures numériques, les phases d'apprentissage et de pratique s'appuieront sur l'étude de productions contemporaines dans le champ du web design pour en découvrir les logiques de conception et de réalisation, leurs usages, le choix des formes en regard des fonctions, la méthodologie de projet.

### Objectifs (550 signes)

Cette introduction a pour objet la découverte des questions fondamentales du design pour l'écran, de la publication en ligne, des logiques d'interfaces et d'interactivité. À travers une découverte pratique et expérimentale du code comme outil de création et de design, les étudiant·es seront amené·es à développer une exploration personnelle des pratiques du web design.

### Méthode (500 signes)

Les apprentissages progressifs se succéderont en articulant des temps de transmission techniques et des phases d'expérimentation personnelles. La progressivité de l'enseignement implique une assiduité importante : quel que soit le degré technique de l'étudiant·e, l'implication est la base de la progression.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la publication et la documentation des projets ainsi que sur la progression dans l'appropriation personnelle des outils techniques, graphiques et conceptuels abordés. La "qualité technique" des productions n'est pas un enjeu évalué.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Cultures numériques

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Julien Bidoret**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Ce cours propose aux étudiant·es de développer leur regard et leur connaissance du monde de la création et du design numérique. Dans des champs aussi variés que le creative coding, le design d'interface, la typographie, les pratiques numériques vernaculaires, artistiques ou expérimentales, la critique et la pensée des médias, l'analyse des usages émergents ou l'histoire du design numérique, les étudiant·es seront amené·es à découvrir la diversité des pratiques contemporaines dans les champs de l'art et du design. Les cours feront l'objet d'introductions générales sur des thématiques connectées aux enjeux contemporains, qui s'ouvriront sur des temps de recherches individuelles ou en groupe, poursuivis par des temps de discussion et de débat.

### Objectifs (550 signes)

Appréhender la diversité des cultures numériques et des liens qu'elles entretiennent avec les enjeux du design contemporain. Percevoir les enjeux du numérique dans le champ du design, construire un regard critique sur les pratiques numériques contemporaines, développer la recherche documentaire, la méthodologie de recherche, la capacité de dialogue, de synthèse et de retransmission.

### Méthode (500 signes)

Plusieurs temps forts ont lieu chaque semestre, pour éclairer des propositions de mise en œuvre pratique, à la fois graphiques et documentaires. À partir de l'étude de figures établies ou émergentes issues du champ du design des nouveaux médias comme de problématiques contemporaines liées à ces champs, les étudiant·es auront à se documenter, à dialoguer et à partager publiquement leurs recherches.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la qualité de présentation des recherches individuelles et de groupe ainsi que sur la participation pendant les temps de cours, les temps collectifs et de débats.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Algorithmique

### Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corentin Brulé**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Initiation à la génération de formes par le code et au design algorithmique. En partant des pionnier·es de l'art numérique, on étudiera et on cherchera à reproduire des formes conçues au cours du XXe siècle (œuvres « pré-informatiques », recherches scientifiques, expérimentations visuelles des avants-gardes, « retour au code » des designers...) pour en comprendre les enjeux techniques, esthétiques et conceptuels.

Ensuite, vous serez amené·e à développer votre propre langage visuel en mobilisant ces fondamentaux avec un outil actuel, standard et ouvert (P5.js).

Nous explorerons le dessin et la conception en favorisant une approche par l'écriture (de recette, de protocole et de programmes).

Au fur et à mesure, nous introduirons progressivement la notion d'entrée (input) par l'interactivité.

### Objectifs (550 signes)

Comprendre la notion de programme, ce qu'elle apporte dans la conception de formes et de projets, ainsi que ses enjeux culturels et esthétiques. Acquérir les fondamentaux de la programmation. Mettre en perspective des créations avec le contexte technique dans laquelle elles sont nées. Être capable de se projeter dans ce type de pratique, d'évaluer ses capacités et besoins techniques, de formuler ses attentes et de les réévaluer au fur et à mesure de l'apprentissage. Adopter de bonnes pratiques de recherche et de partage d'information.

### Méthode (500 signes)

Mise en perspective historique des outils et pratiques numériques.

Analyse d'œuvre, lecture de code source.

Cours en pas-à-pas d'un langage de programmation orienté création visuelle (P5.js). Apprentissage des notions fondamentales de logique et d'algorithmique (boucles, conditions...) par des exemples visuels et concrets. Expérimentations individuelles par l'écriture, la schématisation, la lecture de code et l'essai/erreur.

### Évaluation (300 signes)

- Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité et la capacité à se réapproprier l'outil numérique qu'importe le niveau de départ.

- Évaluation du travail personnel : intégration des fondamentaux, curiosité de recherche et d'expérimentation, rigueur, cohérence des propositions.



À Pau • ANNÉE 1 Design ☐

À Pau • ANNÉE 2 Design ☒

À Pau • ANNÉE 3 Design ☐

À Pau • ANNÉE 4 Design ☐

À Pau • ANNÉE 5 Design ☐

À Pau • ANNÉE 1 ART ☐

À Pau • ANNÉE 2 ART ☐

À Pau • ANNÉE 3 ART ☐

## Lettrages & dessin de caractères I

### Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

### Enseignant·e

**Perrine Saint Martin**  
**Jean-Marc Saint-Paul**

### Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

«Lettrages & dessin de caractères I» sera cette année le lieu d'un projet collectif de «revival» (redessin contemporain digital) à partir des lettres gravées présentées dans le musée Narbo Via. Ces pierres issues de la cité redécouverte de Narbo Martius, première colonie romaine fondée hors d'Italie en 118 avant notre ère sont rassemblées dans un bâtiment conçu par l'Agence Foster + Partners à Narbonne et inauguré en 2021. Nous commencerons par découvrir différents types de calligraphies afin de comprendre le ductus et dans un second temps à partir des photographies les spécificités de la gravure lapidaire et sa reproduction digitale: formes dessinées et tracés vectoriels.

### Objectifs (550 signes)

Découverte des fondamentaux en design graphique et typographie: Le dessin de lettre constituera une première approche de l'espace par l'apprentissage de la gestion du noir et du blanc, du rythme et des proportions permettant de développer la sensibilité à l'espace.

### Méthode (500 signes)

Ce cours s'accompagnera de projections sur le contexte de redécouverte de cette collection de pierres gravées et de la conception de ce lieu et s'appuiera sur les articles d'Alejandro Lo Celso et Edward Catich. L'alternance de rendez-vous individuels et de présentation collective permettra à l'étudiant·e d'explicitier sa démarche en s'appuyant sur des références adéquates et maîtrisées.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu & évaluation semestrielle, il sera attendu de l'étudiant·e sa capacité à: travailler en équipe; s'appuyer sur des références maîtrisées et de montrer sa capacité à faire évoluer le projet.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## "Dystopub" : vidéo, photographie, animation, son

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Jean-Paul Labro**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le terme Dystopub est construit avec les mots dystopie et publicité. Seul·e et en équipe, il s'agira pour l'étudiant·e de réaliser un objet vidéo publicitaire issu d'un monde imaginaire dystopique. Parce que la Dystopub entend utiliser la (science)fiction publicitaire pour représenter un monde que l'on critique et que l'on moque, s'opposer au caractère consumériste de la publicité par le détournement, l'humour, la parodie et la poésie sera clairement un parti pris de travail recevable.

### Objectifs (550 signes)

Développer son esprit critique autant que son imaginaire. Savoir travailler en équipe. Comprendre les mécanismes de la publicité et de la propagande. Saisir les enjeux de la réappropriation. Développer ses compétences cinématographiques en extérieur et en studio.

### Méthode (500 signes)

- Présentation de documents vidéos, télévisuelles et cinématographiques en cours.
- Consignes de travail qui vont de l'élaboration du projet (note d'intention, mockup...) à la réalisation individuelle et collective d'une Dystopub.
- Analyse collective des objets réalisés.

### Évaluation (300 signes)

Compréhension des enjeux critiques de la consigne de travail.  
Maîtrise et pertinence du propos.  
Qualité plastique de la réalisation.  
Engagement individuel et collectif dans le projet.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire de l'art - Esthétique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corinne Melin**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Il s'agira de comprendre l'articulation entre une forme, une technique et la société dans laquelle l'usager /l'individu est impliqué, de la naissance de l'industrie à aujourd'hui.

Tout d'abord, nous étudierons les représentations et les croyances attachées aux changements technologiques, de l'image analogique à l'image à l'ère numérique. Puis, nous focaliserons sur les relations imaginées, imaginables entre art, design et fiction. Nous nous appuierons sur un thème, les arts multimédias tels que le cinéma et la littérature.

### Objectifs (550 signes)

Maîtrise des connaissances, connaître et savoir restituer un champ référentiel relatif à un sujet précis.

### Méthode (500 signes)

Cours magistraux avec analyses à chaque cours de documents visuels et textuels.

### Évaluation (300 signes)

Assiduité et participation au cours, implication orale ainsi que rédaction de textes critiques et analytiques sur les sujets proposés par l'enseignant.





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire du design graphique et de l'écriture typographique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Cours d'histoire allant du XIXe à nos jours pour le design graphique et du début de l'imprimerie au XVe jusqu'à la révolution industrielle au XIXe pour l'écriture typographique.

Les séances explorent les différents mouvements et courants qui jalonnent l'histoire du graphisme, de l'Art & Craft jusqu'à l'émergence et la démocratisation du numérique, en passant par le Futurisme, le style international, etc.

L'histoire de l'écriture typographique, quant à elle, se concentre sur les débuts de l'imprimerie et des techniques d'impression, ainsi que sur la création de polices de caractères par des typographes qui ont façonné la discipline.

### Objectifs (550 signes)

- Découvrir des artistes et designers graphiques
- Connaître les grandes phases de l'histoire du design graphique et typographique pour comprendre le design actuel
- Comprendre comment le graphisme s'articule et est façonné par son environnement
- Identifier, contextualiser les évolutions, idées et les réflexions du design graphique

### Méthode (500 signes)

Cours magistral en amphithéâtre

### Évaluation (300 signes)

- Implication et participation en cours
- Production écrite



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☒

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire de l'art : du XVIIe au XIXe siècle

### Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

### Enseignant·e

**Aleksandra Lypaczewska**

### Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours poursuivra le programme de l'année précédente. Cette présentation abordera les périodes suivantes : baroque, classicisme, rococo, néoclassicisme, romantisme et réalisme. L'étude des œuvres plus anciennes et celles du début du XXe siècle, vues au semestre précédent, permettra d'établir les liens transhistoriques entre les créations des différentes époques (peinture, sculpture, architecture, arts décoratives, musique) et de saisir la logique des résonances et des ruptures esthétiques qui animent l'histoire des arts.

### Objectifs (550 signes)

Donner aux étudiants les outils nécessaires pour comprendre l'œuvre et le contexte historique de sa création. Consolider les connaissances acquises depuis la première année.

### Méthode (500 signes)

Cours magistral et commentaire d'œuvres représentatives des périodes étudiées : peintures, sculptures, danse, photographies. Le cours sera enrichi par le visionnage de films didactiques.

### Évaluation (300 signes)

Test de connaissances, participation active et assiduité.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☒

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Anglais appliqué au design

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Claire-Marie Tordeux**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☒ S5 ☐  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Tous les échanges doivent se faire en anglais. Après une première séance d'ice-breaking et d'échanges sur le contenu et les attentes des deux côtés, les étudiant·e·s effectueront un test de positionnement afin de les répartir par niveaux.

Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine.

La pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiant·e·s.

Les ressources proposées pour l'apprentissage sont majoritairement ciblées sur des supports authentiques, qui permettent d'alterner le travail sur toutes les compétences langagières.

### Objectifs (550 signes)

En partant des niveaux de chacun, l'anglais en art se fait dans une approche à visée actionnelle.

Des supports authentiques et des outils variés permettent à l'étudiant·e de s'approprier son apprentissage et de progresser.

Niveau visé à la fin cycle 1 : B2/C1, à la fin du cycle 2 : C1/C2.

### Méthode (500 signes)

Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant·e actif dans sa pratique.

En lui donnant, notamment, les ressources nécessaires à l'apprentissage du vocabulaire de base, l'étudiant·e doit devenir de plus en plus autonome dans sa pratique.

### Évaluation (300 signes)

- Vérifications continue de l'acquisition du vocabulaire dans le domaine de l'art et du design
- Présence en cours, participation, remise de travaux, savoir parler et décrire plusieurs pratiques et médiums
- Évaluation finale sur présentation des projets

PAU (1<sup>er</sup> cycle)  
DNA DGM 3<sup>e</sup> année  
Semestre 5

**Suivi du document écrit** : rendez-vous individuels

Design de communication - Constantes et variables II

Dessin - illustration

Édition & typographie, de l'unique au multiple

Motion Design

Identité visuelle - Transports publics

Visualisation de données

Webdesign - outils et usages

Vidéo documentaire : «Écrire le projeté»

Option : Image & photographie

Bureau des projets

Actualité et culture du design graphique

Histoire de l'art - Esthétique

Histoire du design graphique: médiums et représentations

Histoire de l'art - Les avant-gardes artistiques 1903-1933

Anglais appliqué au design



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Suivi du document écrit

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

**Corinne Melin**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒

S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Les étudiant·e·s seront accompagné·e·s dans la construction d'une pensée réflexive et critique à l'appui de leurs réalisations plastiques.

Ils sont également formé·e·s à la méthodologie de la recherche et à formaliser une problématique.

Les étudiant·e·s sont suivi·e·s à étapes régulières, accompagné·e·s dans leur travail de recherche et de rédaction de leur document écrit.

### Objectifs (550 signes)

- Accompagner et encadrer les étudiant·e·s dans l'élaboration de leur document écrit ;
- Conduire l'étudiant·e à formuler une pensée, à la structurer pour favoriser le développement du projet graphique ;
- Élaborer une problématique de recherche ;
- Développer une méthodologie de recherche ;
- Savoir rédiger et présenter un travail de recherche.

### Méthode (500 signes)

Cours de méthodologies, suivi individualisé (oral), suivi des écrits (texte).

Les étudiant·e·s sont invité·e·s à s'inscrire pour des rendez-vous individuels hebdomadaires ou à la quinzaine

### Évaluation (300 signes)

- Capacité à délimiter un objet d'étude, à établir un corpus, un plan, et à argumenter.
- Assiduité et régularité dans le travail d'élaboration du document et les rendez-vous
- Capacité à poser sa recherche



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Design de communication : Constantes et variables II

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Jean-Marc Saint-Paul**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours transversal de design graphique au premier semestre de 3e année DGM consiste en un projet d'identité visuelle basé sur la conception d'une série d'affiches. Les étudiant·e·s sont invité·e·s à se poser la question de la pérennité d'un système graphique combinatoire dans le temps. Et à envisager comment, saison après saison, événement après événement, arriver à bien prendre en compte la persistance de certains éléments de reconnaissance de la structure émettrice, aborder la question de l'adresse au(x) public(s) de manière constante, maintenir une écriture visuelle globale cohérente tout en trouvant une solution de différenciation à chaque occurrence.

### Objectifs (550 signes)

Assimiler les notions de projet, de contexte. Savoir analyser un contenu et une consigne pour se l'approprier et en produire une interprétation graphique pertinente. Quelques notions-clés : hiérarchisation typo, lettrage, photos ou illustration, rapports texte-image, déclinaison d'un système.

### Méthode (500 signes)

Le cours alterne des projections de références ou des analyses d'objets physiques, du suivi individuel sur table et des présentations collectives avec prise de parole de l'étudiant·e.

### Évaluation (300 signes)

Évaluation continue, au semestre. Capacité d'appropriation des consignes, contraintes et outils, pertinence des réponses, créativité, méthodologie de travail, précision des réalisations, assiduité, qualité des échanges et capacités de recul et d'analyse, critique et formelle.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Dessin - Illustration

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Mathilde Rives**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

**Contenu (800 signes)**

Les étudiant·e·s seront amené·e·s à s'emparer des contraintes proposées de façon à définir leurs propres territoires de recherches et à affirmer leur démarche personnelle.

Nous prendrons la pratique du dessin, et toute la latitude qu'elle comprend, comme point de départ pour raconter en image.

**Objectifs (550 signes)**

- Être en mesure de conceptualiser un sujet par le dessin, l'image, l'illustration au sens large.
- Développer et affirmer un langage graphique tout en interrogeant les modes de narration visuelle.
- Penser conjointement à la conception, la réalisation et au mode de publication d'un projet.

**Méthode (500 signes)**

Nous nous appuierons sur des pratiques graphiques illustrées spécifiques en lien avec les thématiques de travail.

Les temps en atelier se divisent ensuite en temps de production, des rendez-vous de suivi individuel et des moments de discussions collectives d'analyse du travail produit.

**Évaluation (300 signes)**

- Assiduité aux cours, implication dans les projets et participation aux discussions collectives.
- Capacité à expérimenter, qualité de la démarche et des réalisations, autonomie dans le travail.
- Caractère progressif du travail et présentation de projets finalisés.



À Pau • ANNÉE 1 Design ☐

À Pau • ANNÉE 2 Design ☐

À Pau • ANNÉE 3 Design ☒

À Pau • ANNÉE 4 Design ☐

À Pau • ANNÉE 5 Design ☐

À Pau • ANNÉE 1 ART ☐

À Pau • ANNÉE 2 ART ☐

À Pau • ANNÉE 3 ART ☐

## Édition & typographie, de l'unique au multiple

### Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

### Enseignant·e

**Perrine Saint Martin**

### Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒

S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Cet atelier sera un lieu d'expérimentation autour de l'objet imprimé ou chaque étudiant·e se verra confronté·e à la conception éditoriale d'un objet, de son format à ses moyens de reproduction, une attention particulière sera donnée aux questions de macro et micro-typographie. À travers la relation texte / image, chacun·e expérimentera différents partis pris graphiques. L'espace de la page devra être appréhendé par la construction d'une grille modulaire, véritable architecture invisible qui permet d'articuler un propos, une narration, et devra aborder les questions de gestion et d'utilisation d'une police de caractères dans un texte long, le gris et l'image du texte.

### Objectifs (550 signes)

Appréhender un projet éditorial dans son ensemble, avec pour ambition la maîtrise des fondamentaux de la gestion de l'espace de la page à différentes échelles: de la macro-typographie à la micro-typographie.

### Méthode (500 signes)

Une approche pratique, méthodologique et théorique permettra de développer chez l'étudiant·e sa capacité à mettre en place une approche critique du design graphique. Le semestre sera ponctué par des présentations collectives sur l'avancée du projet permettant à l'étudiant·e de montrer sa capacité à prendre la parole, d'explicitier sa démarche en y intégrant des références pertinentes en relation avec le projet mené.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu, évaluation semestrielle. Il sera attendu de l'étudiant·e qu'il soit capable dans le cadre de rendez-vous individuels d'expliquer ses intentions, de s'appuyer sur des références maîtrisées. Qualité des réalisations, implication, assiduité et curiosité sont aussi attendues.





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Motion design II

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Vincent Meyer**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Par le croisement et la rencontre des médiums, à l'aide de l'image en mouvement et sonore, les étudiants produiront un film qui questionnera un sujet de société.

L'accompagnement dans l'élaboration du projet se fait en développant une approche « multi-médium ». Des séances collectives de présentation, décryptage et analyse d'œuvres ainsi que le partage d'une culture contemporaine spécifique du domaine sont organisées avec l'ensemble du groupe. Un accent particulier est mis sur les problématiques de design graphique dans la relation de l'image au sens et au son. Au besoin, des mises à niveau pratiques sont proposées.

En vue du diplôme, les productions seront mises en espace avec un questionnement des supports de projection et de la scénographie.

### Objectifs (550 signes)

Dans cet atelier les étudiants sont amenés à se forger des méthodes de création originales et élaborer une réflexion sur la construction et le rôle des images composites, des images composées dans leurs relations au temps, au mouvement et à l'espace, ainsi que dans un contexte de diffusion précis.

### Méthode (500 signes)

Les temps pédagogiques sont constitués d'apports culturels, théoriques et pratiques, d'analyse critique d'œuvres et de productions, de cours techniques, et d'entretiens individuels. Le suivi des projets représente une majeure partie du temps afin de peaufiner les projets dans la perspective du diplôme.

### Évaluation (300 signes)

La capacité à ouvrir la réflexion à partir d'un sujet donné, l'autonomie technique comme les qualités plastiques et la pertinence de la réalisation seront évaluées.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Identité visuelle: transports publics

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**François Chastanet**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

À partir de la récente ligne de bus «à haut niveau de service électrique à hydrogène» (ligne F ou Fébus) de la société Idélis desservant 14 stations à Pau, il s'agira d'analyser les partis-pris visuels et de proposer un contre-projet graphique sur différents aspects touchant au fonctionnement quotidien pour les usagers: cartographie, logotype, éléments directionnels, choix typographiques et chromatiques, cartes d'abonnement etc. Nous initierons ce projet par la conception collective de pictogrammes pour chaque station, en résonance avec les qualités de chaque lieu, son histoire ou son ambiance architecturale. Suite à cette première expérimentation permettant d'appréhender le contexte, chaque étudiant·e devra définir une question spécifique, un scénario d'usage complémentaire à traiter.

### Objectifs (550 signes)

Cet atelier abordera les logiques des programmes d'identité visuelle, le dessin de signes (logotypes, signatures typographiques, pictogrammes) et la place de l'outil typographique dans la définition d'une charte graphique. Le déploiement des projets sera envisagé sur trois échelles différentes: la page imprimée, l'écran et la signalétique. Initiation au design d'utilité publique et au design de systèmes, prise en charge des besoins visuels de réseaux se déployant à grande échelle.

### Méthode (500 signes)

Chaque étudiant·e dessinera une série de pictogrammes dans la phase collective puis mettra en place un projet individuel questionnant un ou plusieurs aspect(s) spécifique(s) d'un contre-projet d'identité visuelle. Le projet se construira entre dessin vectoriel (Illustrator, Inkscape, Glyphs ou Fontra) et mise en page d'un carnet de synthèse sur Indesign spécifiant les déclinaisons et variantes.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu et évaluation semestrielle: qualité de la démarche de projet et compréhension des enjeux d'identité, originalité des propositions plastiques, maîtrise du dessin.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Visualisation de données

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corentin Brulé**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Ce cours propose une exploration autour de la didactique visuelle et de la visualisation de données : deux champs du design qui se donnent pour rôle de rendre visibles des phénomènes invisibles ou compréhensibles des situations complexes.

L'objectif est de travailler, de la récolte des données à leur mise en forme, une « chaîne de transformation », en utilisant ou en fabriquant différents outils/protocoles.

L'informatique étant à la fois envisagé comme un outil pour traiter une grande quantité d'informations mais aussi pour générer des formes en lien avec le réel, pour donner vie à des espaces, des interfaces et des dispositifs numériques, analogiques ou physiques.

Nous explorerons la création d'un langage visuel interagissant avec des jeux de données publiques et des capteurs électronique

### Objectifs (550 signes)

- Mettre en pratique la notion de programme dans la conception de formes.
- Explorer des outils et formats de stockage et d'échange d'informations, ainsi que les principales formes de visualisation de données.
- Appréhender des notions de science de l'information : complexité, silence et bruit, discrétisation (dégager des données à partir du réel).
- Développer un regard critique sur les biais et les mésusages des données et de leurs visualisations.

### Méthode (500 signes)

- Mise en perspective historique des outils et pratiques numériques et d'autres outils de calcul, traitement et stockage de l'information.
- Projet collectif construit autour de la notion de terrain de recherche/enquête.
- Renforcer et appliquer les fondamentaux du code, découvrir différents outils de traitement de l'information et de génération de formes.

### Évaluation (300 signes)

- Application des fondamentaux, curiosité de recherche et d'expérimentation, rigueur, entre-aide et partage d'information.
- Compréhension et prise en compte des enjeux du terrain, pertinence des propositions et l'implication dans leur mise en œuvre.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Webdesign, outils et usages

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Julien Bidoret**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours sera consacrée à l'approfondissement de la maîtrise technique et conceptuelle des outils et enjeux du web design contemporain. En s'appuyant sur une base de travail commune axée sur les questions de la publication en ligne, chaque étudiant·e pourra s'approprier à son niveau les propositions techniques et culturelles faites pendant le cours. Les enjeux de la composition typographique à l'écran, du web design adaptatif et du web to print seront centrales. Des introductions aux systèmes de gestion de contenus, aux langages serveur et à des outils numériques alternatifs seront proposées.

### Objectifs (550 signes)

Ce cours sera l'occasion d'approfondir et de développer les connaissances fondamentales dans le champ du web design, tant du point de vue technique (pratique du code, connaissance des outils) que culturel (question des usages, gestion de projet, méthodologie) en s'appropriant des logiques de publication en ligne.

### Méthode (500 signes)

Les apprentissages progressifs se succéderont en articulant des temps de transmission techniques et des phases d'expérimentation personnelles. La progressivité de l'enseignement implique une assiduité importante : quel que soit le degré technique de l'étudiant·e, l'implication est la base de la progression.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu basé sur l'implication, l'assiduité, la publication et la documentation des projets ainsi que l'appropriation personnelle des outils techniques, graphiques et conceptuels abordés.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Vidéo documentaire, "Écrire le projet" : vidéo, animation, son

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Jean-Paul Labro**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

**Contenu (800 signes)**

Il s'agit de se confronter au réel pour le représenter et faire émerger un projet de film documentaire. Pour cela, les étudiant·e·s devront « prendre position », dans la lignée d'artistes et d'auteurs·trices engagé·e·s dans une démarche poétique, politique... Le semestre 5 est dédié à l'écriture du projet documentaire : note d'intention, scénarios, synopsis, fiche technique, repérage photographique et vidéo... Il s'agira de rendre perceptible l'idée du projet, sa ligne de force conceptuelle et pratique ainsi que ses besoins logistiques et techniques, son économie (temps, moyens techniques, humains, financiers).

**Objectifs (550 signes)**

- Apprendre à situer ses idées avec clarté dans un champs artistique autant que social, politique, écologique...
- Apprendre à concevoir et écrire un projet de film documentaire.
- Savoir affirmer un parti-pris esthétique dans le cadre concret d'un projet documentaire.

**Méthode (500 signes)**

- Présentation de documents vidéos et cinématographiques en cours et analyse collective des objets présentés.
- Discussion collective autour des projets documentaires présentés par l'étudiant·e
- Réalisation d'un entretien filmé lié au projet documentaire

**Évaluation (300 signes)**

Maitrise des enjeux critiques liés à son propre travail.  
Qualité conceptuelle et formelle du projet.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Option Image & Photographie

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Fernanda Sánchez-Paredes**

**Emmanuelle Rey**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒

S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

L'atelier propose un terrain d'expérimentation hors l'école. Une attention spéciale est dédiée à l'observation et la perception des espaces et de lumières. L'étudiant·e est invité·e à développer sa singularité dans la conception et fabrication de l'image par l'expérimentation. Cet espace de travail doit permettre d'énoncer progressivement une série de projets, qui qualifie plus précisément la pratique de l'étudiant au regard de notions fondamentales telles que la fiction et le document. Les projets proposés permettent d'interroger ces deux notions au travers de projets sollicitant des formes éditées individuelles et collectives.

### Objectifs (550 signes)

L'atelier propose à l'étudiant·e d'explorer sa pratique de l'image dans des problématiques contemporaines liées aux questions documentaires et fictionnelles. Cet espace de travail doit permettre d'énoncer progressivement une série de projets, qui qualifie plus précisément la pratique de l'étudiant·e.

### Méthode (500 signes)

L'étudiant·e expérimente l'image au travers des thèmes spécifiques. Progressivement, iel est amené à faire ses propres choix quant à la façon de répondre aux commandes. Iel se qualifie sa pratique, se forge un point de vue sur son approche de l'image, au regard des productions contemporaines. Cette autonomie s'accompagne d'un approfondissement des fondamentaux techniques (format de prise de vue, le traitement de l'image, l'assemblage, l'édition).

### Évaluation (300 signes)

- Suivi effectué à l'année et en continu
- Capacité d'appropriation des outils mis à disposition
- Pertinence des réponses, finesse et créativité, respect des phases de travail
- Développement d'un sens critique quant à l'usage des technologies, rigueur et précision dans la finition des réalisations



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☒

## Bureau des projets

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Jean-Paul Labro**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Apprendre à créer une association loi 1901 pour soutenir un projet professionnel collectif et individuel dans le champ de l'art et du design. À partir d'un dispositif associatif ou non, comprendre comment mettre en œuvre un projet artistique, culturel : événement, espace de création collectif... Savoir rédiger le projet selon des enjeux clairement définis, des contenus artistiques solides, une évaluation technique et budgétaire cohérente. Apprendre à faire des démarches auprès des tutelles institutionnelles et de partenaires privés. Savoir comment concevoir et réaliser un projet d'intervention pédagogique dans différents milieux (scolaire, hospitalier...). Apprendre à repérer les appels d'offres et à répondre à un cahier des charges : 1% artistique, concours, résidence de création.

### Objectifs (550 signes)

Permettre à l'étudiant.e d'acquérir des outils et savoir-faire en vue d'atteindre une autonomie professionnelle dans ses démarches individuelles et collectives dans le champ de l'art et du design.

### Méthode (500 signes)

Il s'agit de rendez-vous individuels et/ou collectifs qui se font à la demande de l'étudiant.e. Les rendez-vous sont sollicités par voie électronique auprès de l'enseignant.

### Évaluation (300 signes)

Pas d'évaluation.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire du design graphique : médiums et représentations

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Cours historique traitant de la question de la représentation au travers de médiums comme l'affiche (affiche coloniale, féministe, touristique, de prévention, etc.) mais revenant également sur l'évolution de médiums et objets graphiques comme le livre jeunesse, la carte postale, le timbre, la carte, etc.

### Objectifs (550 signes)

- Approfondir les connaissances abordées en 2ème année
- Découvrir des artistes et designers graphiques

### Méthode (500 signes)

Cours magistral en amphithéâtre

### Évaluation (300 signes)

- Implication et participation en cours
- Production écrite





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Actualité et culture du design graphique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

A partir d'une exposition, d'un événement, d'une conférence, d'un article ou encore d'un ouvrage, le cours examine une problématique contemporaine dans laquelle le design intervient ou interroge.

Les cours peuvent ainsi aborder des questions et notions tournant autour de l'inclusion, la démocratie, la politique, la violence, ou encore le care, etc. et d'évoquer des designers et certains de leurs travaux de manières plus précises.

### Objectifs (550 signes)

- Découvrir le travail de designers et d'autres manière de faire du design
- Acquérir une connaissance des enjeux du design contemporain

### Méthode (500 signes)

Cours théorique suivi d'échanges et de débats autour des éléments présentés lors de la séance.

### Évaluation (300 signes)

Assiduité, implication et participation en cours



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire de l'art - Esthétique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corinne Melin**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Après avoir rappelé la nature des images à l'ère numérique, nous interrogerons la nécessité de penser les innovations techniques à l'appui des imaginaires qu'elles produisent, et qui facilitent leurs assimilations. Puis nous aborderons le design fiction et ses manières de penser l'IA.

### Objectifs (550 signes)

L'étudiant est évalué dans sa capacité à délimiter un objet d'étude, à établir un corpus, un plan, et à argumenter.

### Méthode (500 signes)

Cours magistraux avec analyses à chaque cours de documents visuels et textuels.

### Évaluation (300 signes)

Assiduité et participation au cours, implication orale ainsi que rédaction de textes critiques et analytiques sur les sujets proposés par l'enseignant.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire du design graphique : médiums et représentations

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Cours historique traitant de la question de la représentation au travers de médiums comme l'affiche (affiche coloniale, féministe, touristique, de prévention, etc.) mais revenant également sur l'évolution de médiums et objets graphiques comme le livre jeunesse, la carte postale, le timbre, la carte, etc.

### Objectifs (550 signes)

- Approfondir les connaissances abordées en 2ème année
- Découvrir des artistes et designers graphiques

### Méthode (500 signes)

Cours magistral en amphithéâtre

### Évaluation (300 signes)

- Implication et participation en cours
- Production écrite



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Les avant-gardes artistiques : 1903 / 1933

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Aleksandra Lypaczewska**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours poursuivra le programme de l'année précédente. Cette présentation chronologique permettra d'approfondir les connaissances au sujet des mouvements d'avant-garde : le fauvisme, le cubisme, l'expressionnisme, le dadaïsme, le surréalisme et l'école du Bauhaus. Les œuvres seront présentées sur la trame des événements historiques, sociétaux et des bouleversements techniques.

### Objectifs (550 signes)

Enrichir les connaissances acquises depuis la première année. Donner aux étudiants les outils nécessaires pour comprendre l'œuvre et le contexte de sa création. Démontrer la logique des résonances entre les différentes formes de création artistique.

### Méthode (500 signes)

Cours magistral et commentaire d'œuvres représentatives des périodes étudiées : peintures, sculptures, photographie, film et architecture.

Le cours sera enrichi par le visionnage de films didactiques.

### Évaluation (300 signes)

Test de connaissances, participation active et assiduité.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Anglais appliqué au design

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Claire-Marie Tordeux**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☒  
S6 ☐ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Tous les échanges doivent se faire en anglais. Après une première séance d'ice-breaking et d'échanges sur le contenu et les attentes des deux côtés, les étudiant·e·s effectueront un test de positionnement afin de les répartir par niveaux.

Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine, alternée avec des RDV en binôme ou individuels selon les disponibilités des étudiant·e·s.

Ces rendez-vous de 30 minutes sont pris à l'avance par les étudiant·e·s.

La pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiants.

Un créneau d'anglais à visée professionnelle en groupe sur des thématiques définies à l'avance est proposé : TOEIC.

L'étudiant·e est invité·e à faire son portfolio en anglais.

### Objectifs (550 signes)

En partant des niveaux de chacun, l'anglais en art se fait dans une approche à visée actionnelle.

Des supports authentiques et des outils variés permettent à l'étudiant·e de s'approprier son apprentissage et de progresser.

Niveau visé à la fin cycle 1 : B2/C1, à la fin du cycle 2 : C1/C2.

### Méthode (500 signes)

Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant·e actif dans sa pratique. Alternance de séances en groupe classe, avec des séances en entretien afin d'individualiser le parcours de formation, de planifier les objectifs à atteindre et de travailler les besoins spécifiques des étudiant·e·s selon leurs pratiques.

### Évaluation (300 signes)

- Vérifications continue de l'acquisition du vocabulaire dans le domaine de l'art et du design
- Présence en cours, participation, remise de travaux, savoir parler et décrire plusieurs pratiques et médiums
- Évaluation finale sur présentation des projets

PAU (1<sup>er</sup> cycle)  
DNA DGM 3<sup>e</sup> année  
Semestre 6

**Suivi de projet** : rencontre sur projet & mise en espace DNA

**Suivi du document écrit** : rendez-vous individuels

**1 ou 2 option(s) au choix** dans le champ des pratiques du design:

- Design de médiation
- Lettrage et dessin de caractères
- Motion Design
- Signalétique et espace public
- Visualisation de données
- Web design : écritures numériques

**1 option au choix** en pratiques plastiques:

- Dessin - illustration
- Image & Photographie
- Vidéo documentaire «Réaliser le projet»

Bureau des projets

Actualité du design graphique

Histoire de l'art - Esthétique

Histoire du design graphique: médiums et représentations

Histoire de l'art - Les avant-gardes artistiques 1903-1933

Photographie et cinéma - début de l'histoire

Anglais appliqué au design



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Rencontres sur projet & Mise en espace DNA

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**François Chastanet**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Accrochage hebdomadaire pour la préparation au passage du DNA, afin de développer la capacité d'articuler fond et forme dans la présentation orale d'un parcours au sein d'un espace spécifique. Un travail méthodologique complémentaire de représentation spatiale de type plan / élévation et maquettes tridimensionnelles à l'échelle sera demandé afin d'aborder les logiques de scénographie d'exposition et d'investissement d'un espace. Seront abordées les spécificités de monstration didactique dans le champ du design graphique (comment montrer un livre, un signe, une interface écran, etc.). Ce temps de mise en espace et d'anticipation via un travail sur plan permettra à chaque étudiant·e de mieux définir son territoire personnel, tant sur le plan thématique que plastique.

### Objectifs (550 signes)

Préparation au DNA par une pratique d'accrochage et de présentation orale à partir d'une sélection de projets afin d'être en capacité de synthétiser et de hiérarchiser un parcours. Énoncer clairement le statut et les enjeux de chacun des travaux et les expérimentations proposées dans le champ du design graphique; favoriser l'émergence du projet personnel de l'étudiant·e en vue d'une inscription en Master 2 ou d'une intégration professionnelle.

### Méthode (500 signes)

Rendez-vous individuels et expérimentations d'accrochage échelle 1 dans les espaces de l'établissement associés à un travail sur plan. Définir la hiérarchie et l'ordre d'apparition des différents travaux présentés pour le DNA.

### Évaluation (300 signes)

Qualité d'écoute et d'échange, capacité de relecture d'un parcours, prise en charge de la construction d'une démarche cohérente et intelligible.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Suivi du document écrit

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours consiste à suivre les étudiant·e·s à étapes régulières pour les accompagner dans leur travail de recherche et de rédaction de leur document écrit. Les étudiant·e·s sont également formé·e·s à la méthodologie de la recherche et à formaliser une problématique lors de séance collectives.

### Objectifs (550 signes)

- Accompagner et encadrer les étudiant·e·s dans l'élaboration de leur document écrit
- Élaborer une problématique de recherche
- Développer une méthodologie de recherche
- Savoir rédiger et présenter un travail de recherche

### Méthode (500 signes)

Les étudiant·e·s sont invité·e·s à s'inscrire pour des rendez-vous individuels hebdomadaires ou à la quinzaine

### Évaluation (300 signes)

Assiduité et la régularité dans le travail d'élaboration du document et les rendez-vous  
Capacité à concevoir une problématique et un plan, ainsi qu'à poser sa recherche





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Design de médiation: un design d'utilité publique ?

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Jean-Marc Saint-Paul**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours optionnel de design graphique au second semestre de 3e année DGM consiste en une première approche du design d'information et/ou de médiation. Chaque année, un·e intervenant·e extérieur·e, spécialiste de son champ, vient sensibiliser les étudiant·e·s à un sujet de société spécifique, mais suffisamment ouvert pour qu'ils puissent développer un projet singulier. Celui-ci pourra prendre la forme que l'étudiant·e estimera la plus pertinente : de la série de brochures à l'installation scénographique dans l'espace public, en passant par le livre, l'affiche... C'est une pensée globale et systémique qui est encouragée, dans laquelle les questions de contexte et d'adresse sont centrales.

### Objectifs (550 signes)

Assimiler les notions de projet, de contexte. Savoir analyser un contenu et une consigne pour se l'approprier et en produire une interprétation graphique pertinente. Quelques notions-clés : système global, échelle du projet et diffusion, macro et micro typographie, visualisation de données.

### Méthode (500 signes)

Le cours alterne des projections de références ou des analyses d'objets physiques, du suivi individuel sur table et des présentations collectives avec prise de parole de l'étudiant·e.

### Évaluation (300 signes)

Évaluation continue, au semestre. Capacité d'appropriation des consignes, contraintes et outils, pertinence des réponses, créativité, méthodologie de travail, précision des réalisations, assiduité, qualité des échanges et capacités de recul et d'analyse, critique et formelle.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Lettrage et dessin de caractères II

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Perrine Saint Martin**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

«Dessin de labeur II» sera le lieu d'expérimentations formelles à travers le re-dessin d'une police de caractères de labeur existante. Chaque étudiant·e sera amené·e à faire le choix précis d'un caractère ancien dans lequel iel s'intéressera plus particulièrement au rapport esthétique de l'alphabet qui le compose et au gris de texte qu'il permet. Iel s'interrogera sur l'approche à mettre en œuvre pour cette digitalisation: suivre avec exactitude la forme existante ou une interprétation plus libre conservant les caractéristiques originelles et identitaires du caractère. Chaque caractère devra comporter tous les glyphes nécessaires à une utilisation contemporaine.

### Objectifs (550 signes)

Cet atelier permettra d'approfondir les bases pratiques, méthodologiques et théoriques autour des questions de rythme et de proportions, construction de la lettre, le passage d'un signe à un système combinatoire. Maîtrise de l'environnement de l'application Glyphs, outil de dessin vectoriel.

### Méthode (500 signes)

Les séances de travail s'articuleront autour de trois temps:

- analyse et monstration de travaux de dessinateur·rice·s de caractères
- présentation par les étudiant·e·s eux-mêmes de références en lien avec leurs expérimentations
- rendez-vous sur projet.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu & évaluation semestrielle: il sera attendu de l'étudiant·e qu'il soit capable dans le cadre de rendez-vous individuels d'expliquer ses intentions, de s'appuyer sur des références maîtrisées.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Motion design

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Vincent Meyer**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

L'option fonctionne comme un atelier avec des temps collectifs et des temps individuels de travail principalement orientés vers le développement d'un projet collectif ainsi que d'un échange et d'un suivi spécifique des étudiants autour de leurs projets (de diplôme ou autre). Le cours est constitué d'un ensemble de temps pédagogiques qui sont séquencés sur mesure en fonction du groupe.

### Objectifs (550 signes)

Dans le cadre de cette option un projet de motion design (ou design graphique en mouvement) avec un contexte donné, réel ou fictif, en vue d'une diffusion publique. Vous bénéficierez d'échanges nourris et d'un accompagnement privilégié durant toute d'élaboration de la réalisation.

### Méthode (500 signes)

La capacité à ouvrir la réflexion à partir d'un sujet donné, l'autonomie conceptuelle technique sera l'objectif de ces temps pédagogiques.

### Évaluation (300 signes)

Les qualités plastiques et la pertinence de la réalisation seront évaluées. Tout comme l'investissement et l'engagement dans cette option.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Signalétique & espace public

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**François Chastanet**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Dans la continuité de la proposition de travail du semestre 5 sur l'identité visuelle des réseaux de transports publics, ce cours prolongera le déploiement signalétique des expérimentations engagées. Seront abordées les spécificités des projets se confrontant aux contraintes de l'espace public et ses supports (mobilier urbain, abris-bus, standardisation des panneaux publicitaires, panneaux amovibles événementiels complémentaires, durabilité, etc.). Le développement de polices de caractères de titrage signalétique (modifications de signes d'une fonte existante, ajouts de pictogrammes, création originale) sera envisagé, tout comme la conception de signes en volume, en utilisant les possibilités offertes par le fablab de l'école en découpe numérique ou impression 3D.

### Objectifs (550 signes)

Expérimenter les logiques de graphisme dans l'espace tridimensionnel dans un aller-retour entre éléments standards et non-standards. Comprendre les logiques de design de systèmes se déployant dans l'espace public et parallèlement être en capacité de penser des exceptions. Initiation aux représentations architecturales (maîtrise des projections planes basiques: plan, élévation, coupe via un travail de dessin vectoriel et d'organisation de calques) et aux questions d'échelle de représentation.

### Méthode (500 signes)

À partir d'une pratique initiale d'arpentage urbain (relevés dessinés et / ou photographiques), la proposition de chaque étudiant·e se construira entre utilisation des outils de représentations (croquis, plans, axonométries, photomontages ou maquettes tridimensionnelles) et expérimentation à taille réelle de fragments de l'intervention signalétique envisagée.

### Évaluation (300 signes)

Contrôle continu et évaluation semestrielle: qualité de la démarche de projet, originalité des propositions plastiques et prise en charge de la question des représentations de l'espace tridimensionnel.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Visualisation de données

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Corentin Brulé**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Ce cours propose une exploration autour de la didactique visuelle et de la visualisation de données : deux champs du design qui se donnent pour rôle de rendre visibles des phénomènes invisibles ou compréhensibles des situations complexes.

L'objectif est de travailler, de la récolte des données à leur mise en forme, une « chaîne de transformation », en utilisant ou en fabriquant différents outils/protocoles.

L'informatique étant à la fois envisagé comme un outil pour traiter une grande quantité d'informations mais aussi pour générer des formes en lien avec le réel, pour donner vie à des espaces, des interfaces et des dispositifs numériques, analogiques ou physiques.

Nous explorerons la création d'un langage visuel interagissant avec des jeux de données publiques et des capteurs électronique

### Objectifs (550 signes)

- Mettre en pratique la notion de programme dans la conception de formes.
- Explorer des outils et formats de stockage et d'échange d'informations, ainsi que les principales formes de visualisation de données.
- Appréhender des notions de science de l'information : complexité, silence et bruit, discrétisation (dégager des données à partir du réel).
- Développer un regard critique sur les biais et les mésusages des données et de leurs visualisations.

### Méthode (500 signes)

- Mise en perspective historique des outils et pratiques numériques et d'autres outils de calcul, traitement et stockage de l'information.
- Projet collectif construit autour de la notion de terrain de recherche/enquête.
- Renforcer et appliquer les fondamentaux du code, découvrir différents outils de traitement de l'information et de génération de formes.

### Évaluation (300 signes)

- Application des fondamentaux, curiosité de recherche et d'expérimentation, rigueur, entre-aide et partage d'information.
- Compréhension et prise en compte des enjeux du terrain, pertinence des propositions et l'implication dans leur mise en œuvre.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Webdesign, écritures numériques

### Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

### Enseignant·e

**Julien Bidoret**

### Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours se partagera entre des temps d'ouverture culturelle et d'accompagnement technique. Des questions issues du champ des humanités numériques basées sur des études de cas et de contextes variés seront abordées à travers le prisme du web design : évolution des usages et des outils, mouvement des communs et du logiciel libre, mutations de l'écosystème et du rôle du designer. L'accompagnement technique permettra d'évoquer ou de mettre en pratique les possibilités offertes par les langages et technologies du web (publication en ligne, interactions entre usagers, temps réel, objets et dispositifs connectés) à travers un approfondissement des apprentissages HTML, CSS et javascript mais également par l'introduction à de nouveaux langages ou interfaces : php, python, outils libres. Un projet collectif permettra à chacun·e de s'engager à son niveau.

### Objectifs (550 signes)

En prolongement des enseignements suivis en semestres 3, 4 et 5, l'option webdesign, écritures numériques permettra d'approfondir les notions fondamentales du design pour l'écran et pour le web : expérience utilisateur, design mobile, d'interaction ou de services, accessibilité...

### Méthode (500 signes)

Le contexte de l'option permettra la mise en œuvre d'une dynamique de groupe dans laquelle sera privilégié la discussion autour des thématiques abordées dans les temps culturels ou théoriques. La progressivité des apprentissages techniques sera ajustée selon l'évolution des projets individuels.

### Évaluation (300 signes)

L'évaluation continue sera basée sur l'implication des étudiant·es, leur prise d'autonomie dans le développement des projets, l'adéquation entre approches conceptuelles, graphiques et techniques, et progressivement sur la mise en perspectives de leurs expérimentations avec leur projet de diplôme.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Dessin - Illustration

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Mathilde Rives**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

**Contenu (800 signes)**

Les étudiant·e·s seront amené·e·s à s'emparer des contraintes proposées de façon à définir leurs propres territoires de recherches et à affirmer leur démarche personnelle.

Nous prendrons la pratique du dessin, et toute la latitude qu'elle comprend, comme point de départ pour raconter en image.

**Objectifs (550 signes)**

- Être en mesure de conceptualiser un sujet par le dessin, l'image, l'illustration au sens large.
- Développer et affirmer un langage graphique tout en interrogeant les modes de narration visuelle.
- Penser conjointement à la conception, la réalisation et au mode de publication d'un projet.

**Méthode (500 signes)**

Nous nous appuierons sur des pratiques graphiques illustrées spécifiques en lien avec les thématiques de travail.

Les temps en atelier se divisent ensuite en temps de production, des rendez-vous de suivi individuel et des moments de discussions collectives d'analyse du travail produit.

**Évaluation (300 signes)**

- Assiduité aux cours, implication dans les projets et participation aux discussions collectives
- Capacité à expérimenter, qualité de la démarche et des réalisations, autonomie dans le travail
- Caractère progressif du travail et présentation de projets finalisés



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Image & Photographie

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Fernanda Sánchez-Paredes**

**Emmanuelle Rey**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐

S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Une continuité à divers projets liés à l'image réalisés dans les semestres précédents. La finalisation et formalisation de ces projets représentent une réflexion au médium et au support de présentation. Préparation des travaux pour les diplômes.

### Objectifs (550 signes)

Aboutir les expérimentations et formaliser les projets liés à l'image. Définir les finitions et les supports plus adaptés.

### Méthode (500 signes)

L'étudiant·e expérimente l'image au travers des thèmes spécifiques. Progressivement, iel est amené à faire ses propres choix quant à la façon de répondre aux commandes. Iel se qualifie sa pratique, se forge un point de vue sur son approche de l'image, au regard des productions contemporaines.

Cette autonomie s'accompagne d'un approfondissement des fondamentaux techniques (format de prise de vue, le traitement de l'image, l'assemblage, l'édition).

### Évaluation (300 signes)

- Suivi effectué à l'année et en continu
- Capacité d'appropriation des outils mis à disposition
- Pertinence des réponses, finesse et créativité, respect des phases de travail
- Développement d'un sens critique quant à l'usage des technologies, rigueur et précision dans la finition des réalisations





À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Vidéo documentaire, "Réaliser le projet" : vidéo, animation, son

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Jean-Paul Labro**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐

S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

**Contenu (800 signes)**

Au semestre 6 les étudiant·e·s passeront à la réalisation de leur projet et approfondiront la pratique de l'image vidéo et du son. Cette seconde étape demande l'adaptation du projet à la réalité de terrain lors du tournage. En second lieu, l'étape de montage permettra aux étudiant·e·s de comprendre les mécanismes de l'écriture « filmique ».

Enfin, il s'agira d'étudier le contexte le mieux adapté à la présentation du film documentaire, dans un rapport idéal et pertinent à l'espace d'accrochage ainsi qu'à la contrainte temporelle d'un passage de diplôme : choix d'extrait ou réalisation d'une bande annonce.

**Objectifs (550 signes)**

- Pouvoir appréhender les contraintes du réel
- Comprendre comment utiliser les matériaux et pratiques du film documentaire : prise de vue et de son, mise en scène, images d'archives, animation, montage.
- Apprendre à gérer l'économie d'un projet de film mis en œuvre sur un semestre

**Méthode (500 signes)**

- Réalisation individuelle d'un objet filmique
- Suivi individualisé des projets documentaires au cours des étapes de réalisation : tournage, déruchage, montage

**Évaluation (300 signes)**

Pertinence du propos documentaire  
Qualité plastique des productions  
Engagement dans le travail  
Capacité à convoquer un champ référentiel pertinent.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☒

## Bureau des projets

Catégorie du cours

Obligatoire ☐ Optionnel ☒

Enseignant·e

**Jean-Paul Labro**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Apprendre à créer une association loi 1901 pour soutenir un projet professionnel collectif et individuel dans le champ de l'art et du design. À partir d'un dispositif associatif ou non, comprendre comment mettre en œuvre un projet artistique, culturel : événement, espace de création collectif... Savoir rédiger le projet selon des enjeux clairement définis, des contenus artistiques solides, une évaluation technique et budgétaire cohérente. Apprendre à faire des démarches auprès des tutelles institutionnelles et de partenaires privés. Savoir comment concevoir et réaliser un projet d'intervention pédagogique dans différents milieux (scolaire, hospitalier...). Apprendre à repérer les appels d'offres et à répondre à un cahier des charges : 1% artistique, concours, résidence de création.

### Objectifs (550 signes)

Permettre à l'étudiant.e d'acquérir des outils et savoir-faire en vue d'atteindre une autonomie professionnelle dans ses démarches individuelles et collectives dans le champ de l'art et du design.

### Méthode (500 signes)

Il s'agit de rendez-vous individuels et/ou collectifs qui se font à la demande de l'étudiant.e. Les rendez-vous sont sollicités par voie électronique auprès de l'enseignant.

### Évaluation (300 signes)

Pas d'évaluation.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Actualité du design graphique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

A partir d'une exposition, d'un événement, d'une conférence, d'un article ou encore d'un ouvrage, le cours examine une problématique contemporaine dans laquelle le design intervient ou interroge.

Les cours peuvent ainsi aborder des questions et notions tournant autour de l'inclusion, la démocratie, la politique, la violence, ou encore le care, etc. et d'évoquer des designers et certains de leurs travaux de manières plus précises.

### Objectifs (550 signes)

- Découvrir le travail de designers et d'autres manière de faire du design
- Acquérir une connaissance des enjeux du design contemporain

### Méthode (500 signes)

Cours théorique suivi d'échanges et de débats autour des éléments présentés lors de la séance.

### Évaluation (300 signes)

Implication et participation en cours



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire de l'art - Esthétique

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Corinne Melin**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

Contenu 800 signes

Après avoir rappelé la nature des images à l'ère numérique, nous interrogerons la nécessité de penser les innovations techniques à l'appui des imaginaires qu'elles produisent, et qui facilitent leurs assimilations. Puis nous aborderons le design fiction et ses manières de penser l'IA.

Objectifs 550 signes

L'étudiant est évalué dans sa capacité à délimiter un objet d'étude, à établir un corpus, un plan, et à argumenter.

Méthode 500 signes

Cours magistraux avec analyses à chaque cours de documents visuels et textuels.

Évaluation 300 signes

Assiduité et participation au cours, implication orale ainsi que rédaction de textes critiques et analytiques sur les sujets proposés par l'enseignant.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Histoire du design graphique : médiums et représentations

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Alexandra Aïn**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☒

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Cours historique traitant de la question de la représentation au travers de médiums comme l'affiche (affiche coloniale, féministe, touristique, de prévention, etc.) mais revenant également sur l'évolution de médiums et objets graphiques comme le livre jeunesse, la carte postale, le timbre, la carte, etc.

### Objectifs (550 signes)

- Approfondir les connaissances abordées en 2ème année
- Découvrir des artistes et designers graphiques

### Méthode (500 signes)

Cours magistral en amphithéâtre

### Évaluation (300 signes)

- Implication et participation en cours
- Production écrite



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☐

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☒

## Les avant-gardes artistiques : 1903/1933

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Aleksandra Lypaczewska**

Périodicité

Semaine ☐

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours poursuivra le programme de l'année précédente. Cette présentation chronologique permettra d'approfondir les connaissances au sujet des mouvements d'avant-garde: le fauvisme, le cubisme, l'expressionnisme, le dadaïsme, le surréalisme et l'école du Bauhaus. Les œuvres seront présentées sur la trame des événements historiques, sociétaux et des bouleversements techniques.

### Objectifs (550 signes)

Enrichir les connaissances acquises depuis la première année. Donner aux étudiants les outils nécessaires pour comprendre l'œuvre et le contexte de sa création.

Démontrer la logique des résonances entre les différentes formes de création artistique.

### Méthode (500 signes)

Cours magistral et commentaire d'œuvres représentatives des périodes étudiées : peintures, sculptures, photographie, film et architecture. Le cours sera enrichi par le visionnage de films didactiques.

### Évaluation (300 signes)



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Photographie et cinéma : Début de l'histoire

### Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

### Enseignant·e

**Aleksandra Lypaczewska**

### Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐  
S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Le cours sera consacré l'avènement de la photographie et du cinéma.  
Nous allons d'abord étudier les grandes étapes de l'invention de la photographie, ses principaux courants esthétiques du XIXème et du début du XXème siècle ainsi que son impact sur l'histoire de la société de ces époques.

La présentation de machines précinématographiques introduira le cours consacré à l'histoire des débuts du cinéma que nous poursuivrons par la présentation et les commentaires des premières images mobiles ainsi que des avancées techniques qui ont contribué à l'avènement du 7ème art.

### Objectifs (550 signes)

- Enrichir les connaissances acquises depuis la première année.
- Démontrer la logique des résonances entre les différentes formes de création artistique de l'image fixe à l'image mobile.

### Méthode (500 signes)

Cours magistral et commentaires d'œuvres (photographies, premiers films de l'histoire du cinéma).

### Évaluation (300 signes)

Présentation orale, participation active et assiduité.



À Pau · ANNÉE 1 Design ☐

À Pau · ANNÉE 2 Design ☐

À Pau · ANNÉE 3 Design ☒

À Pau · ANNÉE 4 Design ☐

À Pau · ANNÉE 5 Design ☐

À Pau · ANNÉE 1 ART ☐

À Pau · ANNÉE 2 ART ☐

À Pau · ANNÉE 3 ART ☐

## Anglais appliqué au design

Catégorie du cours

Obligatoire ☒ Optionnel ☐

Enseignant·e

**Claire-Marie Tordeux**

Périodicité

Semaine ☒

Quinzaine ☐

Semestre S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐

S6 ☒ S7 ☐ S8 ☐ S9 ☐ S10 ☐

### Contenu (800 signes)

Tous les échanges doivent se faire en anglais. Après une première séance d'ice-breaking et d'échanges sur le contenu et les attentes des deux côtés, les étudiant·e·s effectueront un test de positionnement afin de les répartir par niveaux.

Le présentiel prend la forme d'une séance en groupe classe en quinzaine, alternée avec des RDV en binôme ou individuels selon les disponibilités des étudiant·e·s.

Ces rendez-vous de 30 minutes sont pris à l'avance par les étudiant·e·s.

La pratique de la langue se fera notamment par des exposés centrés sur diverses pratiques artistiques ainsi que sur les travaux personnels des étudiants.

Un créneau d'anglais à visée professionnelle en groupe sur des thématiques définies à l'avance est proposé : TOEIC.

L'étudiant·e est invité·e à faire son portfolio en anglais.

### Objectifs (550 signes)

En partant des niveaux de chacun, l'anglais en art se fait dans une approche à visée actionnelle.

Des supports authentiques et des outils variés permettent à l'étudiant·e de s'approprier son apprentissage et de progresser.

Niveau visé à la fin cycle 1 : B2/C1, à la fin du cycle 2 : C1/C2.

### Méthode (500 signes)

Pédagogie de projet, il s'agit de rendre l'étudiant·e actif dans sa pratique. Alternance de séances en groupe classe, avec des séances en entretien afin d'individualiser le parcours de formation, de planifier les objectifs à atteindre et de travailler les besoins spécifiques des étudiant·e·s selon leurs pratiques.

### Évaluation (300 signes)

- Vérifications continue de l'acquisition du vocabulaire dans le domaine de l'art et du design
- Présence en cours, participation, remise de travaux, savoir parler et décrire plusieurs pratiques et médiums
- Évaluation finale sur présentation des projets