

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
 Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB106 Histoire de l'art 1			
Code	ARPB1B06P106	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Benoît DEVUYST (benoit.devuyst@helha.be)		
Coefficient de pondération	40		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette UE vise à développer la culture artistique de l'étudiant(e), de le/la sensibiliser à l'art moderne, au design graphique et à l'art contemporain. L'objectif est qu'ils/elles prennent conscience de ce que représente l'art et de ce qu'il apporte. L'objectif est de leur permettre d'objectiver leurs goûts artistiques et de leur faire découvrir des courants/artistes/etc. qu'ils ne connaissent pas.

La matière alterne contenu ex-cathedra, exercices et visites. Les artistes belges seront autant que possible privilégiés.

Le cours traite aussi des rapports entre l'art et la communication (e. a. publicitaire).

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**

Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit

1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique

Sous Compétence 1.2 S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier

1.2.4 Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue

Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**

Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques

2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

2.1.2 Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel

2.1.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle

2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique

Sous Compétence 2.2 Compétences "Arts appliqués"

2.2.1 Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques

2.2.3 Mobiliser tout type de techniques et d'expression à l'usage professionnel

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cette Unité d'Enseignement, l'étudiant(e) doit :

- avoir acquis une culture générale orientée vers les arts et le design
- être capable de distinguer les grands courants artistiques (modernes et contemporains)
- d'exprimer clairement ses préférences artistiques
- avoir développé son sens esthétique et sa curiosité

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB1B06P106A Histoire de l'art 1

48 h / 4 C

Contenu

- L'art c'est quoi ?

Définition

Art & cultures

Les arts :

- Peinture
- Sculpture
- Architecture
- Littérature
- Arts de la scène
- Bande dessinée

Les époques

Art & provoc

- Histoire du design graphique

- Impression & typographie
- Prémices du design graphique
- Le design graphique aujourd'hui

Démarches d'apprentissage

- Cours magistral qui s'appuie sur de nombreux exemples (fixes/animés) et prévoit une participation active des étudiant(e)s.
- Cours qui mixte distanciel-présentiel-visites. 2 cours en mode présentiel font l'objet d'une évaluation.
- Les visites d'expos/manifestations culturelles ou artistiques sont encouragées. Lors de leurs visites, les étudiant(e)s sont amenés à développer leur sens critique et à éventuellement effectuer un travail individuel ou collectif.

Dispositifs d'aide à la réussite

- Débriefing collectif des travaux en cours de période
- Utilisation de nombreux exemples qui font l'actualité
- Podcasts reprenant les notions clés du cours
- Nombreuses visites

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Podcasts audio

- Syllabus
- Plateforme de lecture des podcasts audio
- Plateforme ConnectED
- Plateforme Teams

4. Modalités d'évaluation

Principe

- Interrogation écrite durant la période
- Examen écrit en clôture de période

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Trv	40				
Période d'évaluation	Exe	60			Exe	100

Trv = Travaux, Exe = Examen écrit

Dispositions complémentaires

- La production journalière n'entre pas en considération au Q3.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation de chaque période.
- Pendant les sessions d'examens, tout(e) étudiant(e) retardataire se verra refuser le droit de participer à l'épreuve et sera envoyé à la Direction.
- La consultation de copies ne vaut que pour les examens.
- En cas d'absence au cours ou aux visites, une copie du CM doit être remise à l'enseignant au plus tard 1 semaine après la période d'absence.
- L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour cette activité d'apprentissage. Tout travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance.

L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :

- L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
- Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
- Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
- Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).