

## RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 1833  
Date dépôt /  
modification 04/10/2021  
Date validation 14/12/2021

### BACHELIER EN ARTS PLASTIQUES, VISUELS ET DE L'ESPACE : DESIGN NUMÉRIQUE

FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	6
SECTEUR	4. ART	DOMAINE D'ÉTUDES	22. Arts plastiques, visuels et de l'espace
TYPE	LONG	CYCLE	PREMIER
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	180

#### **A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT**

L'enseignement artistique dispensé dans l'enseignement supérieur se doit d'être un lieu multidisciplinaire de recherche et de création dans lesquels les arts et leur enseignement s'inventent de manière indissociable. Les arts qui s'y développent sont non seulement envisagés comme productions sociales mais également comme agents sociaux qui participent à la connaissance, à l'évolution et à la transformation de la société. En prise sur les leçons des arts passés et contemporains, sur la pensée et les sciences, l'enseignement de l'art est prospectif, il stimule l'ouverture au futur, à l'inédit.

L'enseignement artistique dispensé dans l'enseignement supérieur participe à l'élaboration d'une pensée des arts et à la constitution critique d'un ensemble des connaissances de pratiques et d'attitudes qui définissent les disciplines artistiques et les possibilités de leurs rencontres.

La recherche artistique exige des étudiants la mise en œuvre critique des savoirs acquis et en cours d'acquisition, relatifs à une pensée des arts, à une pratique, à une histoire et à une situation culturelle et sociale.

L'enseignement des arts place l'étudiant en situation de développer une autonomie créatrice et d'élaborer la singularité d'une démarche sans négliger sa responsabilité sociale. Il assure au niveau académique le plus élevé l'acquisition de méthodologie et d'aptitudes dans le champ du savoir. Il transmet les connaissances théoriques, techniques et la formation pratique indispensables à la synthèse artistique et à la reconnaissance de la compétence.

L'enseignement des arts renforce la dimension internationale des pratiques et des recherches par la mise en place d'initiatives et de programmes en collaboration avec les institutions d'autres pays en favorisant la mobilité et l'échange d'enseignants et d'étudiants à tous les niveaux des structures.

L'enseignement des arts prépare l'étudiant, par une étude concertée des fonctions dévolues à l'art et à l'artiste, à son rôle de citoyen qui intervient activement en tant qu'artiste dans la société. Il prépare en outre à l'enseignement des disciplines artistiques, à l'action culturelle, à l'activité professionnelle et à l'exercice des techniques de la création artistique.

L'enseignement des arts associe des professionnels praticiens et des chercheurs à la formation artistique et favorise l'implication active des enseignants dans la pratique de leurs disciplines.

*(Source : Article 3 du décret du 17 mai 1999 relatif à l'enseignement supérieur artistique)*

## **B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION**

Cette formation permet aux étudiant·e·s de disposer des outils critiques nécessaires pour pouvoir s'émanciper d'une situation où un logiciel de production façonnerait l'ensemble des productions artistiques.

En outre, cette formation vise à permettre aux étudiant·e·s de découvrir des outils différents, de se les approprier, de les détourner et de s'en fabriquer sur le modèle des logiciels libres.

L'appropriation de ces nouveaux outils vise à permettre la recherche de nouveaux processus et de nouvelles esthétiques.

## **C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION**

Le grade de **bachelier en arts plastiques, visuels et de l'espace : design numérique**, est décerné aux étudiant·e·s qui :

1. expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances et des compétences approfondies en arts numériques à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite de leurs études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer, en arts numériques une réflexion et des propositions artistiques ;
4. présentent une production artistique également validée en dehors du champ académique ;
5. collectent, analysent et interprètent, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue d'inventer des propositions artistiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales artistiques et éthiques ;
6. présentent leurs productions artistiques et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.