



Licence 3

Arts & Métiers de l'Image

**Présentation de la formation
& Livret des enseignements**

Année universitaire

2026-2027

Table des matières

Présentation générale.....	3
Équipe pédagogique et administrative.....	4
Iconographie et nouvelles images 5	8
Ciné-Club 5.....	12
Réalisation audiovisuelle	13
Nouvelles Images, Nouvelles Écritures 1.....	14
Scénarisation	15
Musique et Médias	16
Gestion de projet	17
Coaching CV	18
Méthodes d'enquête et de recherche.....	19
Méthodes de création et processus créatif	19
Nouvelles Images, Nouvelles Écritures 2.....	21
Scénarisation 2.....	22
Acteurs et spectateurs dans les dispositifs spectaculaires à l'ère du numérique	23
Musique et Médias	24
Réalisation d'un court-métrage de fiction	25
Ciné-Club 6.....	26
Methodologie du mini-mémoire	27
Stage.....	28
Projet créatif	28

Présentation générale

La licence Arts & Métiers de l'Image (AMI) est une formation pluridisciplinaire en trois ans, dédiée aux théories, techniques et pratiques professionnelles de l'image. Elle allie des enseignements destinés à procurer une culture visuelle et iconographique globale, et une forte professionnalisation permise par les travaux pratiques puis, en dernière année, le projet tuteuré et le stage.

Les cours sont répartis sur deux campus de l'Université Côte d'Azur : le campus Carlone de Nice pour les enseignements théoriques et le Campus Méliès de Cannes pour la plupart des travaux pratiques. L'effectif réduit de la formation permet de garantir un temps de pratique individuelle sur les outils à disposition, de faciliter les interactions entre les membres d'une même promotion et entre les promotions, et de mettre en place un suivi pédagogique rapproché.

Dans la continuité de la Licence 1 et de la Licence 2, la troisième année de Licence AMI accentue l'ouverture vers les nouvelles images d'une part, et vers d'autres disciplines académiques d'autre part. Qui plus est, cette année diplômante intègre une dimension professionnalisante plus marquée, avec une mise en situation pratique au premier semestre, un court-métrage de fiction à réaliser au second semestre, puis alternativement un stage d'au moins six semaines ou la réalisation d'un projet créatif. Une semaine d'initiation à la critique fait aussi partie de la formation, au mois de novembre, en partenariat avec la Semaine de la Critique. Enfin, dans la perspective de poursuites d'études en Master, cette troisième année propose une initiation à la recherche avec des cours de méthodologie et un mémoire de Licence à construire au fil de l'année pour le concrétiser au second semestre.

Pour faciliter cette découverte ou cet approfondissement des pratiques de recherches en études audiovisuelles et en SHS, l'emploi du temps des étudiant·e·s tiendra donc compte des événements scientifiques pertinents pour leur formation, pour les y intégrer.

Équipe pédagogique et administrative

Responsables du diplôme et de la Licence 3 AMI

Christel Taillibert – christel.taillibert@univ-cotedazur.fr

Christel Taillibert est Professeur en Sciences de l'information et de la communication. Après un doctorat en Histoire du cinéma, ses recherches interrogent selon une perspective transhistorique les relations entre le cinéma et l'éducation : l'histoire de la cinématographie éducative, l'éducation à l'image, les festivals de films, la cinéphilie et ses déclinaisons en ligne, etc. Ses travaux récents se penchent aussi sur les mutations de l'écosystème audiovisuel sur le Web d'une part et, d'autre part, sur les réemplois contemporains des films amateurs.

Cours assurés : Ciné-Club (S5)

Charles Meyer - charles.meyer@univ-cotedazur.fr

Maître de conférences en Nouvelles Écritures Audiovisuelles, ses travaux de recherche portent sur le jeu vidéo et en particulier les écritures sonores de ce média. Il étudie plus particulièrement les voix et leur place dans les stratégies immersives vidéoludiques, pour mieux comprendre comment elles peuvent susciter différentes formes d'engagement de la part de la personne qui joue.

Cours assurés : Nouvelles Images, Nouvelles Écritures (S5 et S6), Coaching CV (S5)

Responsable de la Licence 1 et de la Licence 2 AMI

Sophie Raimond - sophie.raimond@univ-cotedazur.fr

Sophie Raimond est maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication (Écritures plurielles et Nouvelles narrations) à Université Côte d'Azur. Agrégée de Lettres modernes, diplômée d'études approfondies en Littérature comparée et docteure en Sciences de l'information et de la communication, elle développe ses recherches au sein du Laboratoire Interdisciplinaire Récits, Cultures Et Sociétés (LIRCES). Ses travaux portent sur la création audiovisuelle, la pratique artistique du réemploi et les relations texte/image, avec une attention particulière aux enjeux esthétiques et politiques du cinéma de Jean-Luc Godard et, plus récemment, aux réemplois contemporains du film amateur.

Cours assurés : Ciné-Club (S5)

Gestionnaire de scolarité

Laëtitia Leroux,

Contact par ticket GLPI ou avec les coordonnées suivantes :

Bureau : A004

Téléphone : 04.89.15.17.49

Disponibilités de Mme Leroux :

- Sur le campus Carlone : lundi, mardi, jeudi, vendredi de 8h30 à 12h30 et de 13h à 16h45
- En télétravail le mercredi matin (8h30 – 12h00 ; les appels sont transférés vers le portable de Mme Leroux)
- Absente le mercredi après-midi

Enseignant·e·s

Laetitia Biscarrat - Laetitia.BISCARRAT@univ-cotedazur.fr

Cours assuré : Politique des représentations médiatiques (S5)

Emanuele De Luca - Emanuele.DE-LUCA@univ-cotedazur.fr

Cours assuré : Acteurs et spectateurs dans les dispositifs spectaculaires à l'ère du numérique (S6)

David Fernandez - david.fernandez@univ-cotedazur.fr

Ingénieur des systèmes et techniques audiovisuels et multimédias à l'Université Côte d'Azur, il met en œuvre la production audiovisuelle et multimédia en lien avec la captation, le traitement, la transmission, la diffusion et le stockage des flux. Il contribue à la politique de valorisation de la recherche et à la diffusion des savoirs, en développant des dispositifs techniques au service de la communauté universitaire. Son expertise soutient la création d'outils pédagogiques et scientifiques innovants, renforçant ainsi l'articulation entre technologie, recherche et transmission des connaissances.

Cours assurés : Réalisation Audiovisuelle (S5), Réalisation d'un court-métrage de fiction (S6)

Romain Gimenes – romain.gimenes@univ-cotedazur.fr

Professeur certifié de lettres et de cinéma-audiovisuel au Lycée Bristol à Cannes.

Cours assuré : Gestion de projet (S5), Réalisation audiovisuelle (S5), Réalisation d'un court-métrage de fiction (S6)

Florian Gourio – florian.GOURIO@univ-cotedazur.fr

Professeur de composition électroacoustique, composition à l'image et d'arts numériques au conservatoire de Cannes. Il est également compositeur, interprète et instrumentiste.

Cours assuré : Musique et Médias (S5 et S6)

Stéphane Hervé - Stephane.HERVE@univ-cotedazur.fr

Cours assuré : Acteurs et spectateurs dans les dispositifs spectaculaires à l'ère du numérique (S6)

Vincent Jourdan - jourdan.vincent@gmail.com

Auteur et conférencier spécialisé dans le cinéma, j'anime depuis sept ans l'atelier cinéma de Cannes Université, autour de l'analyse filmique et de l'histoire du cinéma, et intervient pour l'école Studio M. J'ai publié plusieurs ouvrages spécialisés (Sergio Corbucci, Sergio Sollima, le cinéma gothique italien...) et collabore à diverses revues en ligne. Je suis également le fondateur et Président de Regard Indépendant, association niçoise qui organise formations et diffusions autour du format Super 8.

Cours assuré : Scénarisation (S6)

Arnaud Maillet – arnaud.maillet@univ-cotedazur.fr

Cours assuré : Iconographie et nouvelles images (S5)

Serge Lorenzo Milan – serge.milan@univ-cotedazur.fr

Agrégé et maître de conférences en langue, littérature et civilisation italiennes à Université Côte d'Azur, où il anime également depuis une vingtaine d'années un ciné-club inter-facultés. Ses publications concernent essentiellement le Futurisme et les avant-gardes européennes, ainsi que le cinéma. Rédacteur des *Cahiers de Narratologie*.

Cours assuré : Ciné-Club (S6)

Thomas Morisset - Thomas.MORISSET@univ-cotedazur.fr

Cours assuré : Philosophie contemporaine des images (S5)

Laurent Trémeau - laurent.tremeau@gmail.com

Cours assuré : Scénarisation (S5)

Livret des
enseignements

Semestre 5

UE 1 – Iconographie et culture visuelle 5

Iconographie et nouvelles images 5

Arnaud Maillet – 16h

« Iconographie et politique ».

« Ce cours a pour objet l'interrogation suivante : comment produire une image qui fasse sens symboliquement, sinon politiquement ?

Afin de lier iconographie et politique, nous partirons de la question pratique suivante : comment filmer toute forme de communauté ? Sinon : comment faire communauté avec les moyens du cinéma ?

À telle enseigne, de quelle manière John Ford ou Sergueï Eisenstein s'y prennent-ils pour mettre en œuvre une communauté, cinématographiquement parlant ? Quelles formes cinématographiques Eisenstein utilise-t-il pour montrer la formation de l'union des matelots en lutte contre la caste des officiers qui les opprime à bord du cuirassé Potemkine, ou la lutte des classes des ouvriers en grève, puis bientôt en révolte, dans les usines ? Comment filmer les différences entre les nations indiennes et la nation états-unienne ? De quelles façons les récits communautaires et les pratiques de l'espace communiquent-ils ? Comment Ford filme-t-il la vie dans un camp fortifié de la cavalerie isolé dans le désert afin de montrer la fabrique de la communauté américaine ? Quelle gestion politique du champ et de l'hors-champ Ford fait-il pour filmer l'étranger, notamment lorsque ce dernier surgit de l'hors-champ pour entrer dans le champ de la communauté ? De quelle manière filmer le choix entre la préférence pour la loi du Talion, l'ancienne loi de l'Ouest, et celle de la nouvelle loi qui promeut l'éducation des citoyens américains ? Quels sont les mythes cinématographiques qui ont permis de souder la communauté américaine, selon Ford ? Quel est le statut du héros dans la communauté ? Et à quelles conditions est-il préférable d'imprimer la légende du héros plutôt que la réalité des faits bruts ?

A l'inverse, comment Michael Cimino et le Nouvel Hollywood nous montrent-ils l'impossibilité pour leurs personnages de faire communauté en tombant dans le communautarisme ?

Et à l'heure du cinéma du constat, que devient l'héritage de Ford auprès de Clint Eastwood avec ses convictions libertariennes ?

Enfin, qu'est-ce que le cinéma documentaire d'un Robert Flaherty, d'un Dziga Vertov, d'un Joris Ivens, d'un Jean Rouch ou d'un Jean-Marie Straub, par exemple, nous montre des conditions de possibilités de toute forme de communauté ? A quelles conditions une image manipulée (effets spéciaux, montage, accéléré/ralenti...) peut-elle néanmoins dire chez Flaherty ou Vertov quelque chose de la vérité des conditions de vie, d'existence ou de résistance d'une communauté ? Etc. Etc.

»

Bibliographie succincte :

Luc Boltansky, Eve Chiapello, Le nouvel esprit du capitalisme, Paris, Gallimard, 2011, rééd. 2024.

Sergueï Eisenstein, Vladimir Nijny, Mettre en scène, Paris, UGE, 1973, rééd. Leçons de mise en scène, Paris, FEMIS, 1898, puis 2001.

Amos Vogel, Le Cinéma, art subversif, Paris, Capricci, 2016.

Philosophie contemporaine des images

Thomas Morisset - 36h

Les dispositions vidéoludiques

Le problème qui guidera ce séminaire est le suivant : les jeux vidéo nous disposent-ils à une vie mauvaise ? Répondre philosophiquement à cette question, c'est engager une méditation sur le potentiel de culture et d'aliénation qu'ont les jeux vidéo, comme médium particulièrement signifiant pour la pensée contemporaine des images.

Plus spécifiquement, ce cours se focalisera sur trois dispositions vidéoludiques saillantes dont il espère montrer la fécondité autant que les écueils : la disposition à sentir la techno-diversité, la disposition à dissoudre les récits et la disposition à sentir l'éclat des efforts.

Le cadre théorique du cours sera celui de la philosophie esthétique et discutera de manière privilégiée les textes de Walter Benjamin. Au delà des seuls jeux vidéo, ce cours constituera aussi une introduction à ses thèses sur les liens entre technique, esthétique et politique afin de donner accès aux étudiant·e·s à un jalon important de la pensée des images technologiquement constituées.

Conseils bibliographiques

Parmi les textes de Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* sera particulièrement travaillé. Il sera principalement fait référence à l'édition Allia (2003, trad. Lionel Duvoy) en cours et on ne saurait trop conseiller la lecture intégrale de ce court texte, dans cette édition ou dans une autre, avant et/ou pendant le séminaire.

Pour une introduction aux enjeux de la philosophie des jeux vidéo, on pourra aussi consulter Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo* [2011], La Découverte, 2017 et/ou McKenzie Wark, *Théorie du gamer* [2007], trad. Noé Le Blanc, Amsterdam, 2019.

Une bibliographie plus complète sera fournie en début d'année.

Politique des représentations médiatiques

Laetitia Biscarrat – 18h

Ciné-Club 5

Christel Taillibert & Sophie Raimond – 20h TD

Cet enseignement a pour objectif de faire découvrir aux étudiant.es des films projetés en version intégrale et en version originale sous-titrée afin qu'ils ou elles développent une pratique de la théorie critique et enrichissent leur culture cinématographique. La programmation des 10 séances du ciné-club est pensée, chaque année, autour d'une thématique commune ou d'un procédé formel fédérateur, avec un souci de diversité aussi bien sur le plan historique (du cinéma muet au cinéma contemporain), sur le plan géographique (cinéma d'ici et d'ailleurs), sur le plan du genre et du format (longs métrages de fiction ou documentaires, grands genres cinématographiques, films de « tournage » ou de « montage », etc.). Chaque projection est précédée d'une présentation qui croise un regard sociologique, attentif aux questions de réception et d'imaginaire sociétal, et un regard esthétique sur les techniques de mise en scène, les effets formels et les choix narratifs.

Année 2025-2026 : cycle "Dictateurs"

Année 2024-2025 : cycle "Femmes, Méditerranée".

Année 2023-2024 : cycle "Révoltes, révolutions".

Année 2022-2021 : cycle "Le monde d'après".

UE 2 – Nouvelles écritures et immersivité 1

Réalisation audiovisuelle

David Fernandez, Romain Gimenes – 36h

Cet enseignement prend la forme d'une semaine intensive de réalisation d'un court-métrage à partir d'un scénario court imposé. Il s'agira donc de produire, en groupe, un découpage et un plan de travail à partir de ce scénario pour tourner puis post-produire le court-métrage en l'espace d'une semaine.

Cet exercice se déroulera au cours de la semaine du 19 au 23 octobre.

Nouvelles Images, Nouvelles Écritures 1

Charles Meyer – 18h

Ce cours de pratique est dédié à la création audiovisuelle pour les médias immersifs. Plus particulièrement, il se concentrera sur la fabrication d'images pour le jeu vidéo, la réalité virtuelle (VR), la vidéo 360° et la réalité étendue (XR).

Son premier objectif est de doter les étudiants et les étudiantes des connaissances indispensables à la réalisation de productions immersives et interactives : approche théorique de ces dispositifs ; *workflow* et outils des médias immersifs ; culture médiatique spécifique.

Son deuxième objectif, plus central encore, vise à l'acquisition de compétences techniques et artistiques de création, d'écriture et d'expression, avec une progression et une variété d'outils mobilisés pensées à l'échelle cette troisième année de Licence.

Dans le cadre du cours du premier semestre, les étudiants et étudiantes réaliseront une création individuelle, prenant la forme d'un environnement en 3D dans un moteur de jeu vidéo. Ce premier exercice permettra de se familiariser avec les outils de création, et sera focalisé sur la construction d'espaces, la gestion de la lumière et la création d'atmosphères et d'ambiances.

Recommandations :

Pour Lire :

- Chatelet, Claire, 2023, « La réalité virtuelle dans la création audiovisuelle », *Mondes sociaux*, <https://sms.hypotheses.org/37831>
- Chatelet, Claire et Di Crosta, Marida, 2018, « Écran incorporé, corps casqué : de quelques enjeux esthétiques de la réalité virtuelle », *Interfaces Numériques*, Vol.7, n°2, <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3375>

Pour Voir et écouter :

- Art of Gaming - Réalité virtuelle | ARTE Creative (2018) : <https://youtu.be/smKBujANkGQ>
- *Ready Player One* (2018) réalisé par Steven Spielberg.

Pour Jouer (sans casque VR) :

- Si possible, essayer un walking simulator tel que *Dear Esther*, *Gone Home*, *The Beginner's Guide*, *What Remains of Edith Finch*

Scénarisation

Laurent Trémeau – 18h

Musique et Médias

Florian Gourio – 18h

UE 3 – Professionnalisation

Gestion de projet

Romain Gimenes – 20h

Dans ce cours, vous apprendrez à concevoir et à rédiger un court dossier artistique à partir d'un projet de court-métrage réalisé au second semestre et dont le sujet sera laissé libre. Ce dossier contiendra en germe les éléments indispensables à la phase de développement d'un court- métrage au cinéma : un synopsis détaillé, un fragment de scénario, une note d'intention et un moodboard avec des images de référence (inspirations cinématographiques, picturales et littéraires, créations personnelles, photos de repérages). Nous nous appuierons sur plusieurs dossiers artistiques de courts et longs-métrages français contemporains afin de mieux comprendre leur méthode de rédaction et leur rôle dans la préparation d'un projet de film. Vous serez évalué sur la constitution de votre dossier, et en particulier sur la cohérence, la précision et l'originalité de votre démarche artistique et technique. Une attention sera aussi portée sur votre capacité à vous projeter dans un geste de création artistique, en prenant notamment du recul sur la faisabilité de votre projet, en particulier en matière de contrainte budgétaire et de tournage, comme si vous étiez dans des conditions professionnelles. Enfin, le dernier cours sera consacré à une courte présentation orale de votre dossier afin de mettre en avant vos capacités de communication, en imaginant que vous présenteriez votre projet à une commission de financement.

Sites à consulter et bibliographie :

- La scénariothèque du CNC (www.cnc.fr/professionnels/jeunes-professionnels/scenariotheque), 21 dans laquelle vous pourrez lire intégralement les dossiers artistiques de courts et longs-métrages français, notamment ceux sur lesquels nous nous appuierons en cours. N'hésitez pas également à visionner les films référencés dans le catalogue en amont de votre lecture des dossiers.
- La scénariothèque des Lecteurs anonymes (<https://lecteursanonymes.org/scenario/>) où vous pourrez lire en intégralité des scénarios de longs-métrages français récents.
- Marc-Olivier Louveau, *Le petit manuel du scénariste – L'essentiel pour écrire un scénario*, Armand Colin, 2019. Cet ouvrage contient des astuces et conseils méthodologiques utiles.
- Laurent Creton, *L'économie du cinéma en 50 fiches*, Armand Colin, 6ème édition, 2020. Un ouvrage synthétique qui vous apportera des éclairages sur le fonctionnement du financement du cinéma français.

Coaching CV

Charles Meyer – 10h

Ce cours est dédié à l'accompagnement à la recherche de stage et à la construction des candidatures de poursuite d'études (Master et/ou concours).

Le contenu du cours sera focalisé sur la création de CV, de portfolios créatifs et de documents de candidatures réflexifs qui mettent en valeur les connaissances et compétences des étudiant·es.

De même, les différentes procédures relatives aux candidatures du début d'année 2027, et les plateformes correspondantes (MonMaster en tête) seront présentées pour orienter les étudiant·es dans leur recherche de formation.

UE 4 – Méthodologies

Méthodes d'enquête et de recherche

– 16h

Méthodes de création et processus créatif

– 16h

Livret des
enseignements

Semestre 6

UE 1 – Nouvelles Écritures et Immersivité 2

Nouvelles Images, Nouvelles Écritures 2

Charles Meyer – 18h TD

Dans le cadre du cours du second semestre, il s'agira d'approfondir le travail effectué au premier semestre, en renforçant l'approche théorique et en introduisant une dimension d'interactivité à la première approche des médias immersifs menée au premier semestre.

En complément, le cours du second semestre aura pour enjeu de diversifier les compétences acquises par la pratique d'autres médias immersifs. Le cours sera ainsi centré sur une création immersive à réaliser, en groupe, à partir d'un thème imposé servant de contrainte créative.

Les outils privilégiés pour cette réalisation seront la vidéo 360 ou les moteurs de jeu vidéo, mais d'autres outils pourront être envisagés par les étudiant·es.

Recommandations :

Pour lire :

- Triclot, Mathieu, 2012, « L'immersion n'existe pas », dans Tirloni (ed.), *L'image virtuelle*, Paris, L'Harmattan, Transversales philosophiques, <https://shs.hal.science/halshs-01666832v1/document>
- Consulter le numéro 17 de la revue *Entrelacs : Cinéma et Audiovisuel*, intitulé Enjeux Audiovisuels du Cinéma 360°, et en particulier les articles : Vers une grammaire narrative à 360° (Laurent Lescop), Espace et cinéma 360° (Thierry Besche), La diffusion du cinéma 360° (Manuel Siabato). Numéro accessible à l'adresse suivante : <https://journals.openedition.org/entrelacs/5791>

Pour voir et écouter :

- *We Met in Virtual Reality* (2022), réalisé par Joe Hunting.

Pour jouer (sans casque VR voire sur smartphone) :

- *Game Studies* (Pippin Barr & Jonathan Lessard)
- Explorer, si ce n'est pas déjà fait, les expériences disponibles sur Roblox.

Scénarisation 2

Vincent Jourdan – 18h TD

Acteurs et spectateurs dans les dispositifs spectaculaires à l'ère du numérique

Emanuele De Luca, Stéphane Hervé – 9h CM 12h TD

Musique et Médias

Florian Gourio – 18h

UE 2 – Réalisation

Réalisation d'un court-métrage de fiction

David Fernandez, Romain Gimenes – 36h TD

Ce cours est dédié à la réalisation des courts-métrages de fiction sélectionnés à la fin du premier semestre. Les heures de cours se focalisent sur l'accompagnement de la réécriture, de la conception du découpage, puis des étapes de tournage et de postproduction.

Ciné-Club 6

Serge Lorenzo Milan – 20h TD

Cycles : « Médiéval & Moyenâgeux » et « Contes Sahariens »

Cinéma Variétés, 5 Av. Victor Hugo, Nice

Les **lundis soir** à 19h00, du 25 janvier au 19 avril 2027

REM : se présenter à 19h pour le pointage et pour être sûr d'avoir encore des places

(Entrée gratuite pour les étudiants UniCA, 8€ pour les accompagnateurs externes)

Ce cours est un ciné-club raisonné (10 films en vost) permettant de découvrir et d'approfondir la connaissance des grands films, des grands cinéastes et des grands genres cinématographiques. Chaque projection est précédée d'une présentation d'environ 10 minutes à partir notamment de documents fournis sur Moodle (HLEBCC6 - ECUE Ciné-club), et suivie d'un débat.

Le contrôle des connaissances sur 20 est effectué sur la base de l'assiduité (15 points) et d'un écrit (5 points).

UE 3 – Projet de recherche

Méthodologie du mini-mémoire

–

18h

TD

Ce cours prolonge l'UE de méthodologie du premier semestre et donne lieu à une concrétisation par un premier travail de recherche mené individuellement et prenant la forme d'un court mémoire de licence.

Le cours aborde les fondamentaux de la recherche universitaire, avec une application aux mémoires des étudiant·es pour les enjeux de construction du sujet de recherche, de problématisation, de recherche bibliographique, de mobilisation et citation de références, de choix et mise en œuvre méthodes d'études adaptées au sujet, et enfin de rédaction.

UE 4 – Professionnalisation

UN ÉLÉMENT AU CHOIX

Stage

L'étudiant·e réalisera un stage d'une durée d'au moins six semaines dans une structure et avec des missions cohérentes par rapport à sa formation et à son projet professionnel.

Les enjeux d'un tel stage sont les suivants :

- Acquisition ou renforcement de compétences
- Précision du projet professionnel (par confirmation ou au contraire, élimination)
- Constitution ou développement du réseau professionnel

Projet créatif

L'étudiant·e mènera un projet créatif en lien avec sa formation en Arts & Métiers de l'Image, sans contrainte thématique ni technique.

La réalisation d'un projet créatif peut contribuer au portfolio de l'étudiant·e et permettre d'expérimenter avec de nouveaux outils et techniques ou renforcer l'apprentissage de l'étudiant·e vis-à-vis de certains procédés techniques et processus artistiques.