

Campus de Tourcoing

2023-2024 **MOTION DESIGN**
Année 1 — Semestres 1 & 2

La première année est une période probatoire qui a pour objectif de faire découvrir différentes disciplines, d'ouvrir les étudiantes aux différents mondes de la création et de donner les bases et les méthodes fondamentales nécessaires dans les domaines de la création artistique et du Motion design. L'objectif de cette première année est également de permettre à l'étudiant·e d'améliorer sa capacité de travail, sa capacité d'analyse et

sa capacité d'imaginer sa relation au monde à travers la maîtrise progressive des outils et techniques. En semestres 1 et 2, un socle solide d'infographie 2d et de direction artistique est mis en place. L'enseignement technique porte essentiellement sur l'apprentissage du logiciel de motion After effects. Au fur et à mesure de l'année, les compétences professionnelles

faisant la base et le quotidien du métier de Motion designer sont finement traitées pour permettre à des enseignements plus complexes (3d, effets spéciaux...) d'être mis en place en seconde année. En cas de non obtention des 60 crédits, la décision d'une réorientation ou d'un redoublement est prise par le directeur pédagogique sur proposition de l'équipe pédagogique.

Semestre 1

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE SEMESTRE 1 : 10 crédits ECTS	CARNET DE RECHERCHES Y1HT01 30h	CULTURE GRAPHIQUE FIXE ET ANIMÉE Y1HT02 12h
HISTOIRE DES ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUES Y1HT03 30h	INITIATION À LA DIRECTION ARTISTIQUE Y1HT04 21h	MÉTHODOLOGIE Y1HT05 30h
MAITRISER LES RÈGLES DE COMPOSITION Y1HT06 12h	ANGLAIS PROFESSIONNEL Y1HT07 21h	

<p>INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES</p> <p>SEMESTRE 1 : 18 crédits ECTS</p>	<p>CONCEVOIR UNE CHARTE GRAPHIQUE ET UN LOGO</p> <p><u>Y1IT01</u> 12h</p>	<p>APPRENTISSAGE D'ADOBE PHOTOSHOP</p> <p><u>Y1IT02</u> 18h</p>
<p>APPRENTISSAGE D'ADOBE ILLUSTRATOR</p> <p><u>Y1IT03</u> 18h</p>	<p>PERFECTIONNEMENT À ADOBE ILLUSTRATOR</p> <p><u>Y1IT04</u> 18h</p>	<p>MAÎTRISER LES TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : LE DIGITAL PAINTING</p> <p><u>Y1IT05</u> 18h</p>
<p>CRÉER DES ILLUSTRATIONS VECTORIELLES : L'ILLUSTRATION ISOMÉTRIQUE</p> <p><u>Y1IT06</u> 12h</p>	<p>INITIATION À AFTER EFFECTS (OUTILS)</p> <p><u>Y1IT07</u> 24h</p>	<p>RÉALISER DES ANIMATIONS EN FLAT DESIGN</p> <p><u>Y1IT08</u> 24h</p>
<p>INITIATION A AFTER EFFECTS ET AU MATTE PAINTING MATTE PAINTING (PARALLAXE)</p> <p><u>Y1IT09</u> 18h</p>		

<p><u>BILAN</u></p> <p>SEMESTRE 1 : 2 crédits ECTS</p>	<p>ACCROCHAGE DE FIN DE SEMESTRE</p> <p><u>Y1BI01</u></p>	<p>VALORISATION DE L'ENGAGEMENT ÉTUDIANT (facultatif)</p> <p><u>Y1BI02</u></p>
---	--	---

Semestre 2

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE SEMESTRE 2 : 10 crédits ECTS	CARNET DE RECHERCHES Y1HT01 30h	ANALYSE DES TENDANCES EN JEU VIDEO / FILM ANIMATION (éveil à l'image) Y1HT08 24h
HISTOIRE DES ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUES Y1HT03 30h	MÉTHODOLOGIE Y1HT05 30h	CONCEVOIR ET RÉALISER UNE BANDE DÉMO Y1HT09 12h
ANGLAIS PROFESSIONNEL Y1HT07 21h		
INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES SEMESTRE 2 : 16 crédits ECTS	LES BASES DU DESSIN PERSPECTIVE / APPRENTISSAGE DU DESSIN D'OBJET Y1IT10 24h	CRÉER UN HABILLAGE DYNAMIQUE Y1IT11 18h
PERFECTIONNEMENT EN MOTION DESIGN : LES PLUGINS RED GIANT SUITE TRAPCODE Y1IT12 30h	PERFECTIONNEMENT EN MOTION DESIGN : Les Plugins Vidéo Copilot optical flares / kits / mix VC Y1IT13 18h	ELEMENT 3D Y1IT14 36h
ANIMATION DE PERSONNAGES Y1IT15 18h	ANIMATION DE LOGO Y1IT16 18h	LE SON POUR LE MOTION DESIGN Y1IT17 18h
APPRENTISSAGE DU MONTAGE VIDÉO Y1IT18 18h		

BILAN

SEMESTRE 2 : 4 crédits ECTS

ACCROCHAGE DE FIN DE SEMESTRE

Y1BI01

VALORISATION DE L'ENGAGEMENT ÉTUDIANT (facultatif)

Y1BI02

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

CARNET DE RECHERCHES

OBJECTIFS ET CONTENUS

Il s'agit de présenter les projets personnels et réalisations issues de certains cours, ainsi que le cheminement des recherches qui ont permis d'aboutir aux propositions plastiques finales.

Ce cahier de recherches plastiques, en articulation avec des sources théoriques (vues en cours ou explorées personnellement), doit comporter des esquisses de projets, des études et dessins préparatoires par étapes à la réalisation d'un travail demandé en cours, des photographies (essais, tirages, constats...) des collages, des photographies de volumes sous tous les angles dans le cadre de l'atelier de sculpture, des échantillons de matériaux, des nuanciers (dans le cadre des cours de peinture par exemple).

Ainsi sera mise en exergue, la dimension intuitive (cœur du processus créatif), par les ébauches de projets parfois inaboutis ou non réalisés, à réactiver, les pistes à explorer, les impasses, les approximations, les doutes, les tâtonnements, les hésitations, les idées ratées ou inutiles, les formes qui ne prendront pas forme, les errances et les erreurs, permettant malgré tout de rebondir vers d'autres axes de recherches. Ce document, constat d'une sélection des travaux de l'étudiant-e sur deux semestres, doit permettre d'entrevoir et d'ouvrir des perspectives intéressantes, dans la continuité des projets d'ateliers vers la seconde année (choix des matières) !

La dimension visuelle de ce document, sa forme plastique, a une grande importance ! => Voir "le Guide" sur le site.

MÉTHODES

Rendez-vous individuels

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Dans le cadre des évaluations en première année, il doit permettre à l'ensemble des enseignant-es de l'Esä, de constater et apprécier l'avancée des projets plastiques dans leur évolution par étapes de travail (phases projets), ainsi que les acquis en cours, dans un certain ordre assemblé (chronologique, thématique, ou autre...).

Les critères d'évaluation :

- La capacité à pouvoir décrire, interroger et analyser ses propres réalisations plastiques, tout en se posant les bonnes questions, et en émettant quelques premières réponses sur le sens du travail dans le contexte de l'école d'art.

- L'inscription de ces travaux plastiques dans une perspective plus globale à savoir : la situation sociétale, environnementale, sociale, économique, écologique, politique...
- Une conclusion sous forme de synthèse, permettra de souligner la prise de recul, et le sens critique de chaque étudiant-e (objectivité) face à l'ensemble de ses propres réponses plastiques, vis-à-vis des sujets proposés ou imposés dans le cadre des formations à l'Esä.

MÉTHODOLOGIE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Rendre l'étudiant autonome dans les usages de la bibliothèque et dans ses activités de recherche, face à l'étendue des collections. Affiner son jugement esthétique et son regard critique sur les documents, par la recherche de références personnelles. Découvrir les types de ressources documentaires sur l'art, et l'offre éditoriale du patrimoine écrit. Encourager chaque étudiant à la construction progressive d'une réflexion approfondie sur l'art. Donner du sens à son propre travail plastique, par l'usage d'un vocabulaire spécifique. Proposer une offre pédagogique structurée, par des outils et méthodes permettant de faire émerger des problématiques, afin que chaque étudiant.e puisse rechercher des sources documentaires fiables, en adéquation avec ses propres travaux plastiques.

MÉTHODES

Cours

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu par la restitution d'écrits sur un sujet artistique au choix.

Capacité à utiliser des méthodes de recherche, acquises durant les cours. Constitution d'un cahier de recherches personnelles (sources iconographiques et théoriques en lien avec son travail plastique, notes sur des expositions visitées durant l'année, sur des oeuvres, développement de projets plastiques sous forme de croquis et annotations). Capacités rédactionnelles : aisance à décrire une œuvre, et l'analyser de manière «critique».

Capacités oratoires : sens et cohérence de l'exposé (construction du discours). Développement d'une ou plusieurs problématiques, en lien avec des ressources documentaires choisies.

RÉFÉRENCES bibliographiques, audio, vidéo, web

Huyghe Pierre-Damien, Contre-temps : de la recherche et de ses enjeux, art, architecture, design, Paris, Éditions B 42, 2017.

Gosselin Pierre, La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, Québec, Presses universitaires du Québec, 2009.

Albarello Luc, Apprendre à chercher, Bruxelles, Éditions de Bœck, 2012. Simonnot Brigitte, L'entonnoire, Google sous la loupe des sciences de l'information et de la communication, Paris, C&F éditions, 2009.

Rosset Clément, Le choix des mots, Paris, Éditions de Minuit, 1995. Harasym Eric, Biblio Paradigme, Montpellier, Publie.net, 2016. Harasym Eric, Des pensées dans les arbres : une histoire méconnue du Structuralisme et de ses sources, Anvers (Belgique), Éditions ANAELI ANVERS (Belgique), 2018.

HISTOIRE DES ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUES

OBJECTIFS ET CONTENUS

L'objectif est de donner aux étudiants les bases d'une culture générale dans le domaine de l'histoire de l'art et des arts numériques depuis la fin du XIXème siècle. Il s'agit de repérer les grands courants, de connaître les principaux artistes, de comprendre les enjeux et les articulations des mutations formelles et technologiques. Les notions théoriques seront étudiées en prenant appui sur les textes de référence d'auteurs contemporains. Des visites d'expositions pourront compléter le programme en fonction de l'actualité.

MÉTHODES

Cours magistraux / Cours interactifs / Exercices pratiques (TD, exposés...) / Visites

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours, participation aux activités (sorties, conférences...)
- Contrôle continu (exposés, analyses, dossiers...)

CULTURE GRAPHIQUE FIXE ET ANIMÉE

Histoire du design graphique Histoire du Motion Design

OBJECTIFS ET CONTENUS

La créativité est la première compétence d'un motion designer. Elle s'appuie sur une connaissance de l'histoire du design, de celle du motion, d'une connaissance des tendances actuelles et futures en arts visuels. Les compétences techniques sont au service d'une direction artistique forte et la capacité à créer une direction artistique s'ancre sur une forte culture de l'image animée.

MÉTHODES

Cours magistraux

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu oral et écrit, rendu des travaux réalisés, bilan oral et écrit.

INITIATION À LA DIRECTION ARTISTIQUE

Veille artistique, technologique et professionnelle / Tendances / Analyse filmique, analyse clips, analyse scène motion, direction artistique / Tendances en art graphiques

Organiser et faire sa veille en motion design / Connaissance des studios et du marché

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module vise à démarrer la construction de la culture artistique et visuelle du futur artiste que se doit d'être un Motion Designer. Il vise à développer la curiosité, la capacité de décryptage, la capacité d'analyse, par la découverte de l'histoire du design graphique et du motion design, mais aussi par l'analyse de l'évolution des tendances, il permet à l'étudiant de savoir situer sa production dans une tendance visuelle et de proposer des directions artistiques s'inscrivant dans les courants visuels les plus actuels.

MÉTHODES

Cours magistraux / Cours interactifs / Exercices pratiques

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu, rendu des travaux réalisés

MAITRISER LES RÈGLES DE COMPOSITION

Connaitre les règles de composition et de colorimétrie / Faire un moodboard et un story board / Analyse filmique et écriture cinématographique

OBJECTIFS ET CONTENUS

Dans ce module seront vues les règles indispensables à la bonne composition d'une image, les règles de réalisation, de mise en scène ainsi que les termes spécifiques à l'écriture cinématographique. À l'issue de ce module, il sera demandé à l'étudiant de créer un dossier complet et professionnel de conception.

MÉTHODES

Cours magistraux

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu et écrit

ANALYSE DES TENDANCES EN JEU VIDEO / FILM ANIMATION (éveil à l'image)

OBJECTIFS ET CONTENUS

Nous attendons de nos étudiants qu'ils soient à la fois de bons techniciens mais aussi de bons créatifs. La créativité n'est pas innée mais se développe par une connaissance approfondie des tendances, des arts visuels et des avancées technologiques. Ce module, commun à l'ensemble des promotions a pour but de susciter la curiosité, tant sur le plan artistique, technologique philosophique que sociétal. Ce module traite de sujets aussi divers que l'utilisation d'intelligences artificielles comme soutien à la créativité que de l'inclusion dans le jeu vidéo, les évolutions de la société, etc, le tout au travers du prisme du monde numérique.

MÉTHODES

Cours magistraux

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours
- Contrôle continu

CONCEVOIR ET RÉALISER UNE BANDE DÉMO

OBJECTIFS ET CONTENUS

La bande démo est aujourd'hui sans doute l'objet le plus important pour partager un projet, proposer un produit ou une idée dans le champ des arts visuels animés. Comprendre les enjeux de la bande démo et les tendances et concevoir un objet adapté au projet visé est l'objectif de ce module.

MÉTHODES

Cours magistraux / Cours interactifs / Exercices pratiques

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Assiduité, qualité des réalisations

ANGLAIS PROFESSIONNEL

OBJECTIFS ET CONTENUS

L'anglais est la langue la plus utilisée dans le monde des technologies numériques. L'importance de sa maîtrise est primordiale tant pour bien comprendre les outils utilisés que pour pouvoir échanger avec les différents interlocuteurs de l'industrie. Ce module commence par une mise à niveau des étudiants afin de pouvoir poursuivre sur un renforcement dans les semestres suivants.

MÉTHODES

Cours

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours
- Contrôle continu

INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

CONCEVOIR UNE CHARTE GRAPHIQUE ET UN LOGO

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage de la grammaire de l'infographie. La charte graphique est le socle de base de l'identité d'une marque, entre communication, marketing et création graphique, ce module pluridisciplinaire est le premier pas de l'étudiant dans le monde de la communication.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

APPRENTISSAGE D'ADOBE PHOTOSHOP

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage du logiciel d'infographie 2D Photoshop. Au programme : apprentissage des fonctions, détourages, composition d'images et travail de mise en scène et de lumières.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

APPRENTISSAGE D'ADOBE ILLUSTRATOR

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage du logiciel Vectoriel Illustrator (illustration 2D). Au programme : apprentissage des fonctions, création de tracés, composition, aplats, matières et lumières.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

PERFECTIONNEMENT À ADOBE ILLUSTRATOR Faire une charte graphique / Gestion de texte / Mise en page / Creation CV

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage de logiciels d'infographie 2D (Photoshop et Affinity Designer) et de l'infographie vectorielle (Illustrator et Affinity Designer), qui permettent de préparer les éléments graphiques qui seront ensuite animés via un logiciel de motion design (After effects ou Nuke). À l'issue de ce cours, l'étudiant réalise sa propre charte graphique, qui lui servira pour son CV, son site internet et sa bande démo (personal branding)

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

MAÎTRISER LES TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : LE DIGITAL PAINTING

OBJECTIFS ET CONTENUS

Développement des compétences en digital Painting (Peinture numérique via tablette tactile), faisant suite à l'enseignement des logiciels Adobe Illustrator et Adobe Photoshop.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

CRÉER DES ILLUSTRATIONS VECTORIELLES : L'ILLUSTRATION ISOMÉTRIQUE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage des techniques d'illustration isométrique, techniques très fréquemment utilisées en Motion design.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INITIATION À AFTER EFFECTS (OUTILS)

OBJECTIFS ET CONTENUS

Premier apprentissage du logiciel d'animation et de motion design After effects qui sera le logiciel le plus utilisé durant cette formation et le plus utilisé dans le monde professionnel du motion design.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

RÉALISER DES ANIMATIONS EN FLAT DESIGN

OBJECTIFS ET CONTENUS

Le principe de la flat illustration, c'est de ne conserver que deux à trois couleurs dominantes, puis de les décliner sur le dessin avec leurs variations. Il n'y a pas de dégradés, pas de traits fins, mais des zones d'ombres et de lumière alternées subtilement.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Maîtrise des outils.

INITIATION A AFTER EFFECTS ET AU MATTE PAINTING MATTE PAINTING (PARALLAXE)

OBJECTIFS ET CONTENUS

Voie d'entrée dans l'univers des effets spéciaux, ce module consacré au parallaxe permet de réaliser des mattes painting, des décors possédant une profondeur qui servent à intégrer des environnements virtuels dans des scènes filmées. Des premiers films au derniers avenger, le matte painting est l'un des fondamentaux des effets spéciaux.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Maîtrise des outils.

LES BASES DU DESSIN PERSPECTIVE / APPRENTISSAGE DU DESSIN D'OBJET

OBJECTIFS ET CONTENUS

Toute création artistique passe par une réflexion prenant la forme de croquis, cela s'applique aussi au motion design. Via ce module de pratique du dessin, les étudiants ont les bases nécessaires pour exprimer sur papier leurs idées visuelles, concevoir via le dessin et utiliser le dessin comme outil de conception et de partage des idées.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

CRÉER UN HABILLAGE DYNAMIQUE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Enseignement technique sur les formes d'habillage en adéquation avec les projets

visuels des étudiants.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

PERFECTIONNEMENT EN MOTION DESIGN : LES PLUGINS RED GIANT SUITE TRAPCODE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module forme les étudiants à l'utilisation de la suite Trapcode. Trapcode Suite inclus les outils suivants : Particular, Form, Mir, 3D Stroke, Shine, Starglow, Sound Keys, Tao, Lux, Echospace et Horizon. Trapcode Suite apporte la puissance des systèmes de particules 3D directement dans After Effects.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

PERFECTIONNEMENT EN MOTION DESIGN : Les Plugins Vidéo Copilot optical flares / kits / mix VC

OBJECTIFS ET CONTENUS

Le plug-in Video Copilot Optical Flares permet de concevoir et d'animer des reflets d'objectif réalistes dans After Effects. Il peut également être utilisé pour les transitions graphiques, la composition, les effets spéciaux et combiné avec des effets de particules.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

ELEMENT 3D : Enseignement Logiciel / Reprise de générique Chucky / Reprise de séquence Star Wars / Reprise de générique Marvel / Reprise de générique American Horror Story

OBJECTIFS ET CONTENUS

Première approche de la 3d, via le logiciel element 3d. Création de générique 3d de séries s'inspirant de séries connues (American Horror Story, Chucky, Marvel et Star Wars)

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

ANIMATION DE PERSONNAGES : Concevoir une marionnette sous illustrator et Photoshop / Rig et animation de personnage avec Duick

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage de l'animation de personnages 2D avec After Effects.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

ANIMATION DE LOGO

OBJECTIFS ET CONTENUS

Animer un logo est une tâche courante pour un motion designer, qui se doit de maîtriser pleinement la discipline. Une animation de logo n'est pas une animation anodine, elle porte les valeurs de l'entreprise et entraîne le visiteur à entrer dans l'univers de la marque.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

LE SON POUR LE MOTION DESIGN

OBJECTIFS ET CONTENUS

Le son c'est 50% de l'image ! Bien loin de servir uniquement à "illustrer" une séquence de motion design, le travail de sound design est primordial et porteur de sens.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

APPRENTISSAGE DU MONTAGE VIDÉO

OBJECTIFS ET CONTENUS

Formation au montage vidéo pour bande démo à partir du logiciel Adobe Première.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

BILAN

ACCROCHAGE DE FIN DE SEMESTRE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant·e durant le semestre.

Inviter l'étudiant·e à « penser » son mode d'accrochage.

Accrochage des travaux réalisés dans le semestre.

Présentation orale et visuelle de ces travaux.

Échanges avec les enseignants.

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présentations des travaux. Élaboration du projet et processus de la recherche.

Positionnement du travail (pertinence des références et des connaissances, niveau de conceptualisation).

Qualité des productions.

VALORISATION DE L'ENGAGEMENT ÉTUDIANT

OBJECTIFS ET CONTENUS

Valorisation de l'engagement de l'étudiant·e dans le BDE de l'Esä, comme délégué de classe ou comme représentant étudiant dans les instances de l'Esä (dans un des différents conseils). D'autres formes d'engagement associatif pourront également être valorisés.

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualité de l'engagement, assiduité, implication.