

Option
Design

Cours
Atelier

Enseignant(s)
Peter Vande Kerckhove
Rachid Jall
Natalie Simonianpour
Vincent Wegnez
Annick Schotte
Anne Bonnier

Année
BAC 2

Crédits ECTS
30

Volume horaire
480h

Périodicité
Annuelle

Code

Unité d'enseignement
UE 7

Langue (s)
Français

Prérequis
UE 1

Corequis
UE 8
UE 9

Responsable
Peter Vande Kerckhove

Acquis d'apprentissage spécifique

Capacité de l'étudiant à situer un projet dans son contexte, se documenter et proposer des réponses pertinentes.

- Etablir une stratégie de recherche et de documentation
- Définir et démontrer des différentes possibilités de réponse
- Faire un choix motivé et argumenter
- Préparer un dossier de présentation des recherches et du projet
- Réaliser des maquettes d'encombrement et de fonctionnement
- Fabriquer des prototypes

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

L'ensemble des projets proposés est soumis aux étudiants pour l'interprétation et le développement.

Echanges permanents entre étudiants
/professeurs/professionnels/commanditaires/intervenants extérieurs.

Modalités d'évaluation

Deux jurys sont organisés.

Au premier quadrimestre, l'évaluation est formative et constitue 40% des points de l'année.

L'évaluation est sommative à la fin de l'année, une moyenne de 10 /20 donne droit aux crédits de UE.

L'évaluation est d'ordre formative au premier quadrimestre et sommative au second.

Organisation de l'Unité d'Enseignement

Peter Vande Kerckhove / Rachid Jall : 9 ECTS, 180 (pondération)
Natalie Simonianpour / Vincent Wegnez : 9 ECTS, 180 (pondération)
Annick Schotte : 9 ECTS, 180 (pondération)
Anne Bonnier : 3 ECTS, 60 (pondération)

Option
Design

Cours
Techniques et technologies
Construction théorie

Enseignant(s)
Vincent Wegnez

Année
BAC 2

Crédits ECTS
6

Volume horaire
75h

Périodicité
Annuelle

Code
CT 62

Unité d'enseignement
UE 8

Langue (s)
Français

Prérequis
UE 3

Corequis
UE 7
UE 8
UE 9

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant doit :

- Acquérir la maîtrise du fonctionnement de la plupart des machines-outils des ateliers.
- Connaître et appliquer les différentes consignes de sécurité appropriées.
- Perfectionner son vocabulaire spécifique à l'univers de l'atelier.
- Peaufiner ses connaissances (théoriques et techniques) des matériaux et process « classiquement » utilisés dans les ateliers (Bois-Métal-Résine).
- Découvrir de nouveaux matériaux et leurs domaines d'application.
- Expérimenter des techniques complexes de nouvelles associations de matériaux.

Activités d'apprentissage

- L'étudiant conçoit un projet complexe, élaboré sur un thème qui lui est imposé.
- Il met en application les différentes techniques et process acquis et appropriés à l'élaboration de projet.
- Il planifie les différentes étapes de son projet (recherche, présentation, élaboration)
- Il défend oralement de façon pertinente ses idées et son projet.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Présentation du projet de façon magistrale avec support écrit individuel.
- Exposé sur de nouveaux process, techniques d'atelier, à l'aide de fiches techniques.
- Présentations de nouvelles machines par la démonstration et l'expérimentation.
- Présentation de nouveaux matériaux par échantillonnage.
- Suivis et corrections du projet individuel.

Modalités d'évaluation

- Créativité.
- Attitude face au travail : Respect des consignes, des autres, du cadre, des machines.
- Investissement personnel.
- Compréhension du projet (énoncé, exigences, contraintes, délais)
- Logique de construction.
- Qualité : d'Exécution – Présentation – Plastique

Le travail est évalué en janvier et en juin sous forme de jury.
Le projet est développé tout au long de l'année et seuls les maquettes d'études, les plans et les différentes recherches sont évalués en janvier.
Une cotation est attribuée en janvier et juin, la moyenne de ces cotations

est additionnée à la moyenne acquise pour l'ensemble des projets présentés au jury.
Une moyenne de 50% est requise.

Option
Design

Cours
Techniques et technologies
Infographie

Enseignant(s)
Patricia Van Den Dooren

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
120h

Périodicité
Annuelle

Code
IV62

Unité d'enseignement
UE 9

Langue (s)
Français

Prérequis
Infographie BAC 1

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

- Apprentissage de l'outil infographique pour la réalisation de plans et d'images de synthèse.
- Au départ de ses plans, l'étudiant réalisera des images de synthèse pour visualiser ses créations d'objets en 3 dimensions (par exemple 3dsmax ou fusion 360).

Activités d'apprentissage

A chaque cours, les étudiants reçoivent des données théoriques qui seront immédiatement suivies d'une mise en application sous forme d'exercices.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Exposé de la théorie en début de cours ;
- Les procédures pour l'utilisation de la 3D seront ponctuellement distribuées aux étudiants ;
- Chaque étudiant disposant d'un ordinateur réalise à son rythme les exercices qui se rapportent à la théorie précédemment exposée.

Modalités d'évaluation

L'évaluation des compétences s'effectue tout au long de l'année académique, et tient compte de la spécificité de chaque étudiant. Un bilan est effectué lors des évaluations de décembre et juin.

Option
Design

Cours
Sciences humaines et
sociales
Sémiologie de l'image

Enseignant(s)
Jean-Paul Jacquet

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
30h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
SE62

Unité d'enseignement
UE 10

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

Apprendre à voir une oeuvre, apprendre à regarder une oeuvre, apprendre à comprendre une oeuvre, pouvoir construire une analyse qui relie une oeuvre donnée à d'autres productions culturelles. Attiser la curiosité de l'étudiant. Permettre à l'étudiant de relier ses propres productions à un contexte culturel tant historique que contemporain.

Activités d'apprentissage

Outre une initiation à la sémiologie historique avec Pierce / de Saussure et à l'acquisition de sa grammaire, notamment avec Panofsky qui en a fondé les paradigmes concernant les arts plastiques. Il s'agira aussi de l'aborder en montrant qu'elle peut être « générative », à savoir, que ses signes sont disponibles aux spéculations personnelles.

La sémiologie est redevenue Mythologies depuis Barthes et « le système des objets » de Baudrillard est toujours le plus effectif. L'histoire montre que l'étude des signes a suivi des modes, la structuraliste dominait jusqu'il y a peu. Je voudrais montrer que la sémiologie contemporaine est essentielle par son hétérogénéité. C'est par une approche éclectique de l'oeuvre d'art, que j'entends susciter chez l'étudiant une envie d'analyse créative. Cet éclectisme sera encadré par des approches thématiques comme, par exemple, le mot d'esprit selon Freud, la boîte de Pandore chez Panofsky ou la lettre volée de Poe, méthode reconnue de la sémiologie pour favoriser une approche transversale et fluctuante. L'étudiant, après avoir assimilé les règles/grammaire de cette discipline, sera invité à reproduire tout le potentiel de subjectivité prôné ici.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Cours théorique ex-cathédra.

Modalités d'évaluation

Travail à remettre.

Option
Design

Cours
Méthodologie de la
recherche

Enseignante
Dominique Moreau

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
MR62

Unité d'enseignement
UE 11

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant(e) :

- Définit une question de recherche personnelle en lien avec sa formation, en identifier les mots-clés ;
- Conduit, pour la nourrir, une recherche documentaire critique sur Internet ainsi qu'en bibliothèque ;
- Sélectionne des documents textuels théoriques, iconiques et/ou vidéographiques selon leur fiabilité et leur pertinence ;
- Identifie les principaux caractères stylistiques et contextuels d'une démarche artistique ;
- Mène une analyse comparative des productions artistiques et en identifie les spécificités ;
- Crée des liens entre les apprentissages méthodologiques, théoriques et pratiques.
- Structure et produit un document écrit cohérent, analytique et argumenté, représentatif de la qualité de sa recherche ;
- Établit une bibliographie de sources fiables et correctement référencées.

Activités d'apprentissage

- Élaboration d'un projet de travail de recherche documentaire : recherche d'un sujet, recherche de supports textuels, visuels ou audiovisuels relatifs à ce sujet et formulation de ce sujet.
- Recherche dirigée.
- Partage de questions et réflexions : l'étudiant.e est invité.e à contribuer à l'apprentissage en posant des questions précises, en commentant et en échangeant des idées.
- Sélection des sources.
- Extraction et traitement de l'information.
- Finalisation du projet. Rédaction et mise en forme du dossier final.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Premières séances : cours magistral sur les objectifs et la méthodologie du cours.
- Apprentissage individuel par la conduite accompagnée d'une recherche et d'une rédaction personnelles.
- Contrôle régulier de l'évolution des acquis.
- Présence au cours indispensable selon le planning donné.

Modalités d'évaluation

Pondération sur 20 points

- Document écrit et qualité de la recherche / 15 points
- Présence aux séances de cours / 5 points

Critères d'évaluation

- Qualité et justesse de la recherche
- Respect des délais et des consignes.
- Implication personnelle.
- Qualité du document final remis : justesse de la réflexion, qualité rédactionnelle.
- Tout plagiat avéré est sanctionné d'échec.

Option
Design

Cours
Sciences humaines et
sociales
Générales

Enseignant(s)
Marc Van Remoortere

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
SG62

Unité d'enseignement
UE 12

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme de l'année, l'étudiant devrait être à même de maîtriser les fondements intellectuels de la modernité européenne, de distinguer les enjeux et les apports spécifiques des différentes (sic) « sciences humaines » dans l'imaginaire collectif occidental récent.

Acquis d'apprentissage

Le parcours est particulièrement axé sur une approche des maîtres dits « du soupçon », Nietzsche, Marx, Freud ainsi qu'une initiation à l'anthropologie culturelle.

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Cours magistral.

Modalités d'évaluation

En code vert/jaune/orange : examen en présentiel.
En code rouge : examen en distanciel.

Option
Design

Cours
Histoire de l'Art

Enseignant(s)
Jean-Paul Jacquet

Année
BAC 2

Crédits ECTS
4

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
HS62

Unité d'enseignement
UE 13

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

Analyse des fondements de l'art moderne.
Etablir une structure théorique qui permettra à l'étudiant d'aborder l'art du XIXème et du XXème siècle avec les références esthétiques nécessaires.

Activités d'apprentissage

Sur une période allant de 1750 à 1940, ce cours d'histoire de l'art débute avec la fin de la période classique pour développer les mouvements qui constituent la modernité en art. Par l'iconographie mais aussi via la littérature, cette période est l'âge d'or où les grands poètes étaient aussi critiques d'art. Hormis cette particularité, ce cours suit une méthodologie classique de l'iconographie d'Erwin Panofsky permettant une analyse formelle et structurale de l'objet artistique.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Cours théorique ex-cathedra donné en distanciel par streaming.

Modalités d'évaluation

Travail à remettre.

Option
Design

Cours
Techniques et technologies
Design

Enseignant(s)
Sophie Duquesne

Année
BAC 2

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
HD62

Unité d'enseignement
UE 14

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
Mettre en place une
recherche documentaire en
lien avec les projets d'atelier

Acquis d'apprentissage spécifique

- Situer les créations dans leurs différents contextes (culturel, économique, social...).
- À partir de designers, de démarches face à l'objet : observation (esthétique, technique...).
- Se familiariser aux enjeux du design.
- Suivre l'actualité.
- Se créer une base de données comprenant une fiche technique, un texte explicatif de la démarche de travail et une ébauche de CV
- Préparer aux attitudes professionnelles.
- Analyser l'énoncé d'un projet, d'un concours, d'une demande.
- Cibler une demande.
- Pointer les arguments d'un projet.
- Rédiger un article, un dossier.
- Pouvoir se situer lors d'une évaluation collective.

Activités d'apprentissage

A. Partie théorique :

- Introduire la notion de design.
- Parcourir les origines du design.
- Fournir des repères et des exemples dans l'évolution spécifique de la notion d'objet fonctionnel et d'esthétique industrielle.
- Se déplacer sur la ligne du temps (mouvements, styles, courants, écoles, évolutions techniques...).
- Aborder différents thèmes liés au design.
- Découvrir des concepteurs.
- En tenant compte du regard sur le passé, établir un constat sur l'état actuel du design.
- Réaliser le portrait de concepteurs d'aujourd'hui.
- Contextualiser la création d'objets aujourd'hui afin de pouvoir se situer face aux enjeux.

B. Partie pratique :

- Créer le lien avec l'actualité des projets demandés en atelier.
- Mettre en évidence l'essentiel et la singularité d'un projet.
- Placer la demande dans son contexte (de territoire, socio-économique, historique...).
- Se procurer des références.
- Structurer une proposition.
- Résumer la demande.
- Retirer les éléments d'« opinion » d'un texte.
- Justifier un projet et éviter la « gratuité ».
- Construire un avis personnel sur base d'arguments.
- Observer, comparer, confronter et démontrer ses arguments.
- Résumer un projet + mise en évidence des mots-clés.
- Présenter et défendre oralement son projet à l'aide de technologies appropriées (images 3D, projections...).

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Cours de soutien à l'atelier = par rapport aux différents cours pratiques.

Section stylisme d'objets = base des recherches à la construction d'un cours adapté.

Support visuel (PowerPoint, extraits de documents visuels culturels, vidéos, autres) :

Stock à puiser ou « épuiser » :

Permet d'extraire au sein des différents cours donnés le bagage nécessaire :

- Au développement d'une identité personnelle et créative → développer son propre langage artistique.
- Alimenter son pouvoir d'analyse / Esprit critique.
- « Complément technique » / éventail des possibilités.
- Culture générale, connaissances en lien avec le métier, ouverture d'esprit, références / Lancer des pistes de réflexion.
- Notion historique + « vivre avec son temps ».
- Susciter une démarche de découvertes, être curieux.

Pédagogies variées et adaptées selon les cours ainsi que le nombre d'étudiants + utilisation de la pédagogie différenciée pour la partie pratique.

Modalités d'évaluation

- Rédaction d'un article à partir d'un projet réalisé en atelier : 40%
- Correction collective et individuelle.
- Examen oral portant sur la matière (culture générale, références et classiques du design): 60%
- Correction individuelle.