

**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.