

**Responsable UE**  
Pierre Julemont

**Président de jury**  
Roland Decaudin

**Secrétaire de jury**  
Dominique Mangon

**Contact**  
service.etudiants@saint-  
luc.be  
+32 4 341 81 33

**Bloc 3 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC**

UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle  
22 crédits • 440 points • 300 heures  
Prérequis : DI200 Atelier Design Industriel

## Activité.s d'apprentissage

### D3600 - Design industriel atelier

22 crédits • 440 points • 300 heures • Delvoie Pierre, Julemont Pierre, Gangolf Dimitri

## Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :

- Intégrer hiérarchiquement toutes les informations inhérentes à son projet
- Exercer sa sensibilité artistique au travers des solutions innovantes qu'il envisage
- Associer les matériaux et technologies bénéfiques à son projet, arguments à l'appui
- Démontrer une connaissance accrue des aspects ergonomiques, économiques, socio-culturels et environnementaux au travers du projet
- Communiquer le fruit de sa réflexion par des documents et propos en phase avec le projet devant un jury professionnel

## Calcul de la note de l'unité d'enseignement

L'atelier est l'activité fondamentale de la formation. Son évaluation est artistique, cela signifie que la note finale est constituée pour 50% d'une note d'année et pour 50% de la note du jury artistique de fin d'année. La note d'année est déterminée par les enseignants titulaires, elle est constituée pour 25% des résultats du premier quadrimestre et pour 25% des résultats du second quadrimestre.

Le jury artistique, composé majoritairement de membres du personnel enseignant de l'école, est un jury artistique interne. Le jury artistique, composé majoritairement de membres extérieurs à l'école, est un jury artistique externe.

Pour les années ne menant pas à un grade, le jury artistique est un jury interne, pour les années menant à un grade (3ème bachelier/ dernière année de master), le jury est externe. Le règlement des jurys artistiques complet est disponible en annexe 2 du règlement des études.

Important, il n'y a pas de seconde session pour cette unité d'enseignement.

## Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:

C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 de notre référentiel interne.

## Objectifs

---

Prolongement des objectifs poursuivis dans le bloc 1 et 2 et préparation aux années de maîtrise.  
Développement de la mentalité particulière à tout créateur et en tout cas de tout designer par la mise en forme de concept plus complexes.  
Développement de l'esprit d'initiative, du sens des responsabilités.  
Acquérir les outils permettant d'analyser un produit du point de vue fonctionnel ou structural.  
Cela présuppose une concertation pédagogique préalable entre professeurs "praticiens" et "théoriciens".

## Contenu

---

Des projets très variés sont proposés aux étudiants.  
Certains d'entre eux, s'ils ne sont pas proposés directement par l'entreprise, reflètent la réalité des demandes liée à celle-ci.  
Un travail spécifique sur l'identité visuelle de l'étudiant est proposé.  
Le projet consiste en la réalisation de symbole, logo appliqué sur différents supports et de la confection d'un porte-folio personnalisé destiné à faire valoir ses qualités de designer auprès des futurs employeurs et entreprises de stages.

## Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

Pédagogie centrée sur les projets en cours d'année académique.

## Mode d'évaluation pratique

---

En cours d'année et pour chaque projet l'étudiant reçoit une évaluation de type somative.  
A la fin de chaque quadri l'étudiant représente ses projets réalisés en cours d'année, une évaluation récapitulative est alors transmise à l'étudiant.  
Ces deux évaluations, de valeur égale, représentent 50% de la somme des points attribués au cours de l'atelier.  
Les 50% autres sont attribués par le jury de fin d'année.  
Pour le jury de fin d'année, composé exclusivement de personnes externes à l'établissement, les étudiants représentent TOUS les projets réalisés au cours de l'atelier de design.

## Support de cours

---

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

## Objectifs

---

Dans la continuité et au delà des objectifs des blocs 1 & 2, développement de la personnalité du professionnel en devenir. Formation de sa capacité à mixer son approche raisonnable et sa sensibilité propre pour un équilibre profitable aux 3 parties prenantes : l'utilisateur, le producteur, l'espace socio-culturel.

Acquisition des méthodes de communication inhérentes au design industriel : recherche et dialogue, argumentation et mise en oeuvre de maquettes et prototypes, présentation sous forme graphique, picturale, schématique, verbale, orale et corporelle.

## Contenu

---

Différents projets sont étudiés par les étudiants en 4 étapes formatives : analyse préalable de la problématique, avant-projet et contre-propositions, mise au point jusqu'aux détails, présentation autour d'une argumentation structurée.

## Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

La pédagogie centrée sur les projets. Initiation aux outils de stimulation à la créativité. Sensibilisation aux noeuds technico-fonctionnels, à la sémantique, à la signature iconique, à la culture d'entreprise. L'étudiant gère la globalité de son travail en autonomie, libre et responsable. L'enseignant dialogue avec l'étudiant sous la forme d'avis non directifs.

## Mode d'évaluation pratique

---

Evaluation de type artistique. A la fin de chaque semestre, chaque étudiant défend ses projets. Une évaluation est établie par les professeurs de l'atelier et transmise à l'étudiant. L'ensemble des ces évaluations représente 50% des points pour l'année.

Le jury de fin d'année, composé exclusivement de personnes extérieures à l'ESA Saint-Luc, attribue les 50% restant.

## Support de cours

---

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

## Objectifs

---

Prolongement des objectifs poursuivis dans le bloc 1 et 2 et préparation aux années de maîtrise.  
Développement de la mentalité particulière à tout créateur et en tout cas de tout designer par la mise en forme de concept plus complexes.  
Développement de l'esprit d'initiative, du sens des responsabilités.  
Acquérir les outils permettant d'analyser un produit du point de vue fonctionnel ou structural.  
Cela présuppose une concertation pédagogique préalable entre professeurs "praticiens" et "théoriciens".

## Contenu

---

Des projets très variés sont proposés aux étudiants.  
Certains d'entre eux, s'ils ne sont pas proposés directement par l'entreprise, reflètent la réalité des demandes liées à celle-ci.  
Un travail spécifique sur l'identité visuelle de l'étudiant est proposé.  
Le projet consiste en la réalisation de symbole, logo appliqué sur différents supports et de la confection d'un porte-folio personnalisé destiné à faire valoir ses qualités de designer auprès des futurs employeurs et entreprises de stages.

## Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

Pédagogie centrée sur les projets en cours d'année académique.

## Mode d'évaluation pratiqué

---

En cours d'année et pour chaque projet l'étudiant reçoit une évaluation de type somative.  
A la fin de chaque quadri l'étudiant représente ses projets réalisés en cours d'année, une évaluation récapitulative est alors transmise à l'étudiant.  
Ces deux évaluations, de valeur égale, représentent 50% de la somme des points attribués au cours de l'atelier.  
Les 50% autres sont attribués par le jury de fin d'année.  
Pour le jury de fin d'année, composé exclusivement de personnes externes à l'établissement, les étudiants représentent TOUS les projets réalisés au cours de l'atelier de design.

## Support de cours

---

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur [Mylhtranet > mes études > mes cours](#)