Atelier de la spécialité
DP500

Responsable UE
Hilke Vervaeke

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Dominique Mangon

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

Master 2 • Cycle 2 • Niveau 7 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle
14 crédits • 280 points • 120 heures
Prérequis : DI400 Atelier Design industriel

Activité.s d'apprentissage

D5600 - Design industriel : atelier
14 crédits • 280 points • 120 heures • Vervaeke Hilke, Theate Jean-Luc

Acquis d'apprentissage

Au terme du cours de **design industriel-atelier**, l'étudiant est capable de:

- collaborer avec un ensemble de professionnels dans différents secteurs d'activité à l'aide de méthodes expérimentées.
- maîtriser la plupart des procédés de fabrication en les intégrant dans ses projets.
- se distinguer par ses compétences artistiques et autres qualités spécifiques à l'aide de l'usage des nombreux principes et de la recherche formelle.
- exploiter les outils numériques dans leur constant développement tout en conservant la maîtrise des moyens d'expressions habituels, via la formation continue
- appliquer une méthode de travail éprouvée par la concrétisation des divers projets, jurys et stages durant son cursus afin d'aboutir à une solution concrète

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.

- Design industriel : atelier

Vervaeke Hilke

Objectifs

La dernière année de master sera consacrée à l'identification et au développement d'un projet personnel en y intégrant un fort degré d'autonomie. L'étudiant conduira une recherche originale sur la base de l'expérimentation dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, économique, culturel, etc. Il sera attentif aux conséquences de sa démarche et conscient de ses responsabilités en y intégrant les valeurs d'éthique.

Il se distinguera par ses compétences artistiques et autres qualités spécifiques de la discipline en présentant une solution concrète et en soutenant une vision innovante.

Contenu

Interprétation de manière critique d'informations collectées dans tous les domaines pertinents.

Approfondissement des spécificités professionnelles du métier de Designer.

Contact extérieur et international (en dehors du champ académique).

Diversification des moyens de communication visuels et verbaux adaptés aux différents domaines/interlocuteurs.

Démonstration d'une singularité artistique dans la finalisation du projet.

Conjugaison des dimensions ergonomiques, économiques, psychologiques, socioculturelles et durables en mêlant théorie et expérimentation dans son projet de fin d'étude.

Optimalisation des choix des matériaux et des technologies en tenant compte des contraintes

Conjugaison de l'ensemble des aspects du projet dans ses créations.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'atelier design est un atelier participatif et génératif que plusieurs professeurs encadrent. C'est un espace créatif et ouvert, avec la possibilité de rencontrer des professionnels, de provoquer les échanges entre élèves et professeurs, etc.

Un programme d'activités avec des séances créatives sont organisées pendant toute l'année pour le bon développement des projets.

L'étudiant définit le thème de son Projet de Fin d'Etudes et le gère en autonomie.

Le projet de fin d'étude : développement d'un produit innovant et créatif mené à la phase de production en élaborant un plan financier, optimisant le processus industriel, proposant une prise de position Marketing.

Mode d'évaluation pratiqué

Prérequis :

Avoir satisfait aux épreuves de l'atelier design de M1.

Critères :

L'évaluation des travaux est continue; elle se fait sur base de rencontres programmées, révélant la progression personnelle de l'étudiant et permettant quelques suggestions d'orientation. Les critères associés au projet développé sont la qualité du fond, la singularité de la démarche, la pertinence des développements, la justesse des propositions formelles et le niveau de soin et d'expertise apportés aux présentations.

L'évaluation pratiquée pour ce cours est une ÉVALUATION ARTISTIQUE.

Lorsque l'évaluation artistique est pratiquée, la note est constituée pour 50% d'une note d'année et pour 50% de la note du jury artistique externe.

Les cours auxquels s'applique une évaluation artistique ne peuvent faire l'objet ni d'une seconde session, ni d'un crédit résiduel.

Renseignements complémentaires donnés par le professeur :

50 % des points de l'année. Dont 25% en janvier (évaluation continue: analyse, avant-projet et présentations, travaux divers) et 25% en juin (évaluation continue; développement projet définitif, moyens de communication visuels et verbaux (maquettes, prototypes, plans, rendus, …).

Et 50 % attribués par un jury externe artistique composé de professionnels.

Les critères d'évaluation du projet de fin d'étude à travers le jury concernent :

la qualité de fond du projet personnel développé,

la démarche créative et innovante,

la cohérence dans le développement technique et formelle,

la maîtrise des moyens d'expression propres à la discipline.

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

La dernière année de master sera consacrée à l'identification et au développement d'un projet personnel en y intégrant un fort degré d'autonomie. L'étudiant conduira une recherche originale sur la base de l'expérimentation dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, économique, culturel, etc. Il sera attentif aux conséquences de sa démarche et conscient de ses responsabilités en y intégrant les valeurs d'éthique.

Il se distinguera par ses compétences artistiques et autres qualités spécifiques de la discipline en présentant une solution concrète et en soutenant une vision innovante.

Contenu

Interprétation de manière critique d'informations collectées dans tous les domaines pertinents.

Approfondissement des spécificités professionnelles du métier de Designer.

Contact extérieur et international (en dehors du champ académique).

Diversification des moyens de communication visuels et verbaux adaptés aux différents domaines/ interlocuteurs.

Démonstration d'une singularité artistique dans la finalisation du projet.

Conjugaison des dimensions ergonomiques, économiques, psychologiques, socioculturelles et durables en mêlant théorie et expérimentation dans son projet de fin d'étude.

Optimalisation des choix des matériaux et des technologies en tenant compte des contraintes.

Conjugaison de l'ensemble des aspects du projet dans ses créations.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'atelier design est un atelier participatif et génératif que plusieurs professeurs encadrent. C'est un espace créatif et ouvert avec la possibilité de rencontrer des professionnels, de provoquer les échanges entre élèves et professeurs, etc.

Un programme d'activités avec des séances créatives sont organisées pendant toute l'année pour le bon développement des projets.

L'étudiant définit le thème de son Projet de Fin d'Etudes et le gère en autonomie. Ce projet de fin d'étude : développement d'un produit innovant et créatif mené à la phase de production en élaborant un plan financier, optimisant le processus industriel, proposant une prise de position Marketing.

Mode d'évaluation pratiqué

PREREQUIS:

Avoir satisfait aux épreuves de l'atelier design de M1.

CRITERES:

L'évaluation des travaux est continue; elle se fait sur base de rencontres programmées, révélant la progression personnelle de l'étudiant et permettant quelques suggestions d'orientation. Les critères associés au projet développé sont la qualité du fond, la singularité de la démarche, la pertinence des développements, la justesse des propositions formelles et le niveau de soin et d'expertise apportés aux présentations.

L'évaluation pratiquée pour ce cours est une ÉVALUATION ARTISTIQUE.

Lorsque l'évaluation artistique est pratiquée, la note est constituée pour 50% d'une note d'année et pour 50% de la note du jury artistique externe.

Les cours auxquels s'applique une évaluation artistique ne peuvent faire l'objet ni d'une seconde session, ni d'un crédit résiduel.

Renseignements complémentaires donnés par le professeur :

50 % des points de l'année. Dont 25% en janvier (évaluation continue: analyse, avant-projet et présentations, travaux divers) et 25% en juin (développement projet définitif, moyens de communication visuels et verbaux (maquettes, prototypes, plans, rendus, …).

Et 50 % attribués par un jury externe artistique composé de professionnels.

Les critères d'évaluation du projet de fin d'étude à travers le jury concernent :

la qualité de fond du projet personnel développé

la démarche créative et innovante

la cohérence dans le développement technique et formelle

la maîtrise des moyens d'expression propres à la discipline

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