Atelier Architecture d'intérieur
AI200

Responsable UE
François Vanberg

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Laurence Bourgeois

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

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle
17 crédits • 340 points • 240 heures
Prérequis : AI100 Atelier AI

Activité.s d'apprentissage

A2600 - Architecture d'intérieur atelier
17 crédits • 340 points • 240 heures • Bihain Michaël, Vanberg François, Marquis Joffrey, Lilien Alexandre

Acquis d'apprentissage

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

- Synthétiser les informations recueillies pour expliciter la demande ou l'opportunité d'action dans un contexte environnemental et socioculturel
- Explorer des pistes de solutions spatiales en lien avec les enjeux socioculturels et environnementaux
- S'approprier les méthodologies au service du projet en produisant des documents matérialisant son processus de recherche
- Proposer des solutions spatiales en intégrant la dimension technique du projet et certaines contraintes liées à la règlementation
- Présenter son projet de manière sensible et technique, notamment à l'aide des outils informatiques 2D, devant un jury d'enseignants

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 C5 C6 de notre référentiel interne.

- Architecture d'intérieur atelier

Bihain Michaël

Objectifs

Permettre à l'étudiant :

- *d'identifier, de résoudre de façon personnelle et créative les problèmes (= les questionnements) relatifs aux fonctions, à l'espace et à la qualité du milieu dans lequel vit l'Homme ;*
- *d'élargir sa capacité perceptive, d'affiner sa sensibilité et son expression créative, par le travail par projet.*

La personnalité, l'autonomie et la créativité, trouveront à s 'exprimer au travers d'un projet choisi dans les dimensions du réel ou du virtuel.

Contenu

Les thèmes des différents exercices s'inscrivent dans des espaces définis, permettant ainsi à l'étudiant de se confronter à la réalité des enjeux (des acteurs, des moyens, du lieu...).

- *La réalité des acteurs : le lien entre les acteurs/le thème/les moyens/les fonctions et le lieu ;*
- *La réalité du lieu : analyse spatiale (orientation, opportunités/faiblesses du lieu), traduction graphique et plastique (2D, 3D) ;*
- *La réalité du thème : compréhension des fonctions, implications sur le lieu et les acteurs, enjeux des alternatives et programmation ;*
- *La réalité des moyens : analyse et compréhension des moyens mis en œuvre, logique constructive.*

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La méthode « active » est appliquée tout au long de l'année académique. La présence de l'étudiant aux différents ateliers est obligatoire.

L'étudiant progresse au fur-et-à-mesure de l'évolution de son projet et rend compte de son avancement à l'enseignant. Celui-ci, en fonction des besoins, l'informe sur des sujets émergents (architecture, technique, sociologie, culture, art, actualité…). Il n'y a pas de rencontre avec l'enseignant si l'étudiant n'est pas en mesure de présenter un état d'avancement significatif de ses recherches, illustré de documents communicants (croquis, maquettes…).

L'apprentissage suit la méthodologie de conception d'un projet appliquées dans le monde professionnel : Analyse et développement du Projet. Cette méthodologie permet à l'étudiant de se placer dans une approche active et réactive, de récolter et d'organiser les ressources lui permettant de contrôler, de vérifier, de confronter, d'objectiver sa démarche et de mener le projet de façon pertinente. La gestion de projet consiste à organiser les « outils » de visualisation objective des lieux à étudier (relevés des lieux > documents 2D et 3D). L'étudiant développe des réflexions et propose des alternatives par leur contrôle à l'échelle, par des maquettes de recherche et des projections proportionnées et à l'échelle. Il aborde

l'expression de sa personnalité et de sa créativité par la recherche du rapport des espaces avec l'humain et ses spécificités. Il exploite la recherche de l'expressivité apportée par la lumière naturelle, artificielle, les matières, les textures, les structures, les couleurs, les volumétries, les contrastes….

L'année se structure en deux quadrimestres avec différents thèmes abordés :

1er quadrimestre : projet(s) individuel(s). L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de(s) l'exercice(s), des phases intermédiaires sont spécifiées dans chaque énoncé.

2ème quadrimestre : projet individuel. L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de l'exercice final, des phases intermédiaires sont spécifiées dans l'énoncé.

Bibliographie

La consultation et l'exploitation de ces ouvrages sont vivement conseillées. Cette liste est non exhaustive :

- *le Vade Mecum de l'AI, colonne vertébrale des ateliers de la B1 au M2,*
- *François BELLANGER « Habitat(s) questions et hypothèses sur l'évolution de l'habitat » Ed. de l'Aube,*
- *Edward T'HALL « La dimension cachée » Ed. Poche,*
- *Francis DK CHING « Interior Design » Ed. Van Nostrand,*
- *Francis DK CHING « Form, Space and Order » Ed. Van Nostrand,*
- *Claude LAMURE « Adaptation du logement à la vie familiale » Ed. Eyrolles,*
- *Brigitte DONNADIEU: « Apprentissage du regard » Ed. de la Villette,*
- *Ouvrages sur les techniques du bâtiment,*
- *Revues et périodiques/émissions : actualités architecturales*
- *...*

Mode d'évaluation pratiqué

En atelier, l'évaluation est continue, c'est-à-dire qu'elle s'effectue tout au long de l'année.

L'évaluation professorale est remise, pour le Q1 en janvier (25%) et pour le Q2 en juin (25%). En juin, le projet est évalué par un jury interne. Son évaluation représente 50% des points de l'année.

Pas de 2e session possible. La réussite est à 10/20.

Les critères d'évaluation principaux sont :

- *La capacité de l'étudiant à développer un projet singulier et pertinent.*
- *De communiquer son intervention à l'aide d'un vocabulaire adéquat et d'un argumentaire construit, appuyés de moyens graphiques et tridimensionnels,*
- *De faire des liens entre les cours artistiques, techniques et généraux et leurs applications pratiques dans le projet.*

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

Permettre à l'étudiant :

- *d'identifier, de résoudre de façon personnelle et créative les problèmes (= les questionnements) relatifs aux fonctions, à l'espace et à la qualité du milieu dans lequel vit l'Homme ;*
- *d'élargir sa capacité perceptive, d'affiner sa sensibilité et son expression créative, par le travail par projet.*

La personnalité, l'autonomie et la créativité, trouveront à s 'exprimer au travers d'un projet choisi dans les dimensions du réel ou du virtuel.

Contenu

Les thèmes des différents exercices s'inscrivent dans des espaces définis, permettant ainsi à l'étudiant de se confronter à la réalité des enjeux (des acteurs, des moyens, du lieu...).

- *La réalité des acteurs : le lien entre les acteurs/le thème/les moyens/les fonctions et le lieu ;*
- *La réalité du lieu : analyse spatiale (orientation, opportunités/faiblesses du lieu), traduction graphique et plastique (2D, 3D) ;*
- *La réalité du thème : compréhension des fonctions, implications sur le lieu et les acteurs, enjeux des alternatives et programmation ;*
- *La réalité des moyens : analyse et compréhension des moyens mis en œuvre, logique constructive.*

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La méthode « active » est appliquée tout au long de l'année académique. La présence de l'étudiant aux différents ateliers est obligatoire.

L'étudiant progresse au fur-et-à-mesure de l'évolution de son projet et rend compte de son avancement à l'enseignant. Celui-ci, en fonction des besoins, l'informe sur des sujets émergents (architecture, technique, sociologie, culture, art, actualité…). Il n'y a pas de rencontre avec l'enseignant si l'étudiant n'est pas en mesure de présenter un état d'avancement significatif de ses recherches, illustré de documents communicants (croquis, maquettes…).

L'apprentissage suit la méthodologie de conception d'un projet appliquées dans le monde professionnel : Analyse et développement du Projet. Cette méthodologie permet à l'étudiant de se placer dans une approche active et réactive, de récolter et d'organiser les ressources lui permettant de contrôler, de vérifier, de confronter, d'objectiver sa démarche et de mener le projet de façon pertinente. La gestion de projet consiste à organiser les « outils » de visualisation objective des lieux à étudier (relevés des lieux > documents 2D et 3D). L'étudiant développe des réflexions et propose des alternatives par leur contrôle à l'échelle, par des maquettes de recherche et des projections proportionnées et à l'échelle. Il aborde l'expression de sa personnalité et de sa créativité par la recherche du rapport des espaces avec l'humain et ses spécificités. Il exploite la recherche de l'expressivité apportée par la lumière naturelle, artificielle, les matières, les textures, les structures, les couleurs, les volumétries, les contrastes….

L'année se structure en deux quadrimestres avec différents thèmes abordés :

1er quadrimestre : projet(s) individuel(s). L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de(s) l'exercice(s), des phases intermédiaires sont spécifiées dans chaque énoncé.

2ème quadrimestre : projet individuel. L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de l'excercice final, des phases intermédiaires sont spécifiées dans l'énoncé.

Bibliographie

La consultation et l'exploitation de ces ouvrages sont vivement conseillées. Cette liste est non exhaustive :

- *le Vade Mecum de l'AI, colonne vertébrale des ateliers de la B1 au M2,*
- *François BELLANGER « Habitat(s) questions et hypothèses sur l'évolution de l'habitat » Ed. de l'Aube,*
- *Edward T'HALL « La dimension cachée » Ed. Poche,*
- *Francis DK CHING « Interior Design » Ed. Van Nostrand,*
- *Francis DK CHING « Form, Space and Order » Ed. Van Nostrand,*
- *Claude LAMURE « Adaptation du logement à la vie familiale » Ed. Eyrolles,*
- *Brigitte DONNADIEU: « Apprentissage du regard » Ed. de la Villette,*
- *Ouvrages sur les techniques du bâtiment,*
- *Revues et périodiques/émissions : actualités architecturales.*

Mode d'évaluation pratiqué

En atelier, l'évaluation est continue, c'est-à-dire qu'elle s'effectue tout au long de l'année.

L'évaluation professorale est remise, pour le Q1 en janvier (25%) et pour le Q2 en juin (25%). En juin, le projet est évalué par un jury interne. Son évaluation représente 50% des points de l'année.

Pas de 2e session possible. La réussite est à 10/20.

Les critères d'évaluation principaux sont :

- *La capacité de l'étudiant à développer un projet singulier et pertinent.*
- *De communiquer son intervention à l'aide d'un vocabulaire adéquat et d'un argumentaire construit, appuyés de moyens graphiques et tridimensionnels,*
- *De faire des liens entre les cours artistiques, techniques et généraux et leurs applications pratiques dans le projet.*

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

Permettre à l'étudiant :

- *d'identifier, de résoudre de façon personnelle et créative les problèmes (= les questionnements) relatifs aux fonctions, à l'espace et à la qualité du milieu dans lequel vit l'Homme ;*
- *d'élargir sa capacité perceptive, d'affiner sa sensibilité et son expression créative, par le travail par projet.*

La personnalité, l'autonomie et la créativité, trouveront à s 'exprimer au travers d'un projet choisi dans les dimensions du réel ou du virtuel.

Contenu

Les thèmes des différents exercices s'inscrivent dans des espaces définis, permettant ainsi à l'étudiant de se confronter à la réalité des enjeux (des acteurs, des moyens, du lieu...).

- *La réalité des acteurs : le lien entre les acteurs/le thème/les moyens/les fonctions et le lieu ;*
- *La réalité du lieu : analyse spatiale (orientation, opportunités/faiblesses du lieu), traduction graphique et plastique (2D, 3D) ;*
- *La réalité du thème : compréhension des fonctions, implications sur le lieu et les acteurs, enjeux des alternatives et programmation ;*
- *La réalité des moyens : analyse et compréhension des moyens mis en œuvre, logique constructive.*

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La méthode « active » est appliquée tout au long de l'année académique. La présence de l'étudiant aux différents ateliers est obligatoire.

L'étudiant progresse au fur-et-à-mesure de l'évolution de son projet et rend compte de son avancement à l'enseignant. Celui-ci, en fonction des besoins, l'informe sur des sujets émergents (architecture, technique, sociologie, culture, art, actualité…). Il n'y a pas de rencontre avec l'enseignant si l'étudiant n'est pas en mesure de présenter un état d'avancement significatif de ses recherches, illustré de documents communicants (croquis, maquettes…).

L'apprentissage suit la méthodologie de conception d'un projet appliquées dans le monde professionnel : Analyse et développement du Projet. Cette méthodologie permet à l'étudiant de se placer dans une approche active et réactive, de récolter et d'organiser les ressources lui permettant de contrôler, de vérifier, de confronter, d'objectiver sa démarche et de mener le projet de façon pertinente. La gestion de projet consiste à organiser les « outils » de visualisation objective des lieux à étudier (relevés des lieux > documents 2D et 3D). L'étudiant développe des réflexions et propose des alternatives par leur contrôle à l'échelle, par des maquettes de recherche et des projections proportionnées et à l'échelle. Il aborder l'expression de sa personnalité et de sa créativité par la recherche du rapport des espaces avec l'humain et ses spécificités. Il exploite la recherche de l'expressivité apportée par la lumière naturelle, artificielle, les matières, les textures, les structures, les couleurs, les volumétries, les contrastes….

L'année se structure en deux quadrimestres avec différents thèmes abordés :

1er quadrimestre : projet(s) individuel(s). L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de(s) l'exercice(s), des phases intermédiaires sont spécifiées dans chaque énoncé.

2ème quadrimestre : projet individuel. L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de l'excercice final, des phases intermédiaires sont spécifiées dans l'énoncé.

Bibliographie

La consultation et l'exploitation de ces ouvrages sont vivement conseillées. Cette liste est non exhaustive :

- *le Vade Mecum de l'AI, colonne vertébrale des ateliers de la B1 au M2,*
- *François BELLANGER « Habitat(s) questions et hypothèses sur l'évolution de l'habitat » Ed. de l'Aube,*
- *Edward T'HALL « La dimension cachée » Ed. Poche,*
- *Francis DK CHING « Interior Design » Ed. Van Nostrand,*
- *Francis DK CHING « Form, Space and Order » Ed. Van Nostrand,*
- *Claude LAMURE « Adaptation du logement à la vie familiale » Ed. Eyrolles,*
- *Brigitte DONNADIEU: « Apprentissage du regard » Ed. de la Villette,*
- *Ouvrages sur les techniques du bâtiment,*
- *Revues et périodiques/émissions : actualités architecturales,*

Mode d'évaluation pratiqué

En atelier, l'évaluation est continue, c'est-à-dire qu'elle s'effectue tout au long de l'année.

L'évaluation professorale est remise, pour le Q1 en janvier (25%) et pour le Q2 en juin (25%). En juin, le projet est évalué par un jury interne. Son évaluation représente 50% des points de l'année.

Pas de 2e session possible. La réussite est à 10/20.

Les critères d'évaluation principaux sont :

- *La capacité de l'étudiant à développer un projet singulier et pertinent.*
- *De communiquer son intervention à l'aide d'un vocabulaire adéquat et d'un argumentaire construit, appuyés de moyens graphiques et tridimensionnels,*
- *De faire des liens entre les cours artistiques, techniques et généraux et leurs applications pratiques dans le projet.*

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

Permettre à l'étudiant :

- *d'identifier, de résoudre de façon personnelle et créative les problèmes (= les questionnements) relatifs aux fonctions, à l'espace et à la qualité du milieu dans lequel vit l'Homme ;*
- *d'élargir sa capacité perceptive, d'affiner sa sensibilité et son expression créative, par le travail par projet.*

La personnalité, l'autonomie et la créativité, trouveront à s 'exprimer au travers d'un projet choisi dans les dimensions du réel ou du virtuel.

Contenu

Les thèmes des différents exercices s'inscrivent dans des espaces définis, permettant ainsi à l'étudiant de se confronter à la réalité des enjeux (des acteurs, des moyens, du lieu...).

- *La réalité des acteurs : le lien entre les acteurs/le thème/les moyens/les fonctions et le lieu ;*
- *La réalité du lieu : analyse spatiale (orientation, opportunités/faiblesses du lieu), traduction graphique et plastique (2D, 3D) ;*
- *La réalité du thème : compréhension des fonctions, implications sur le lieu et les acteurs, enjeux des alternatives et programmation ;*
- *La réalité des moyens : analyse et compréhension des moyens mis en œuvre, logique constructive.*

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'étudiant progresse au fur-et-à-mesure de l'évolution de son projet et rend compte de son avancement à l'enseignant. Celui-ci, en fonction des besoins, l'informe sur des sujets émergents (architecture, technique, sociologie, culture, art, actualité…). Il n'y a pas de rencontre avec l'enseignant si l'étudiant n'est pas en mesure de présenter un état d'avancement significatif de ses recherches, illustré de documents communicants (croquis, maquettes…).

L'apprentissage suit la méthodologie de conception d'un projet appliquées dans le monde professionnel : Analyse et développement du Projet. Cette méthodologie permet à l'étudiant de se placer dans une approche active et réactive, de récolter et d'organiser les ressources lui permettant de contrôler, de vérifier, de confronter, d'objectiver sa démarche et de mener le projet de façon pertinente. La gestion de projet consiste à organiser les « outils » de visualisation objective des lieux à étudier (relevés des lieux > documents 2D et 3D). L'étudiant développe des réflexions et propose des alternatives par leur contrôle à l'échelle, par des maquettes de recherche et des projections proportionnées et à l'échelle. Il aborde l'expression de sa personnalité et de sa créativité par la recherche du rapport des espaces avec l'humain et ses spécificités. Il exploite la recherche de l'expressivité apportée par la lumière naturelle, artificielle, les matières, les textures, les structures, les couleurs, les volumétries, les contrastes….

L'année se structure en deux quadrimestres avec différents thèmes abordés :

1er quadrimestre : projet(s) individuel(s). L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de(s) l'exercice(s), des phases intermédiaires sont spécifiées dans chaque énoncé.

2ème quadrimestre : projet individuel. L'étudiant est autonome dans toutes les phases du projet. Selon l'échelle de l'excercice final, des phases intermédiaires sont spécifiées dans l'énoncé.

Bibliographie

La consultation et l'exploitation de ces ouvrages sont vivement conseillées. Cette liste est non exhaustive :

- *le Vade Mecum de l'AI, colonne vertébrale des ateliers de la B1 au M2,*
- *François BELLANGER « Habitat(s) questions et hypothèses sur l'évolution de l'habitat » Ed. de l'Aube,*
- *Edward T'HALL « La dimension cachée » Ed. Poche,*
- *Francis DK CHING « Interior Design » Ed. Van Nostrand,*
- *Francis DK CHING « Form, Space and Order » Ed. Van Nostrand,*
- *Claude LAMURE « Adaptation du logement à la vie familiale » Ed. Eyrolles,*
- *Brigitte DONNADIEU: « Apprentissage du regard » Ed. de la Villette,*
- *Ouvrages sur les techniques du bâtiment,*
- *Revues et périodiques/émissions : actualités architecturales.*

Mode d'évaluation pratiqué

En atelier, l'évaluation est continue, c'est-à-dire qu'elle s'effectue tout au long de l'année.

L'évaluation professorale est remise, pour le Q1 en janvier (25%) et pour le Q2 en juin (25%). En juin, le projet est évalué par un jury interne. Son évaluation représente 50% des points de l'année.

Pas de 2e session possible. La réussite est à 10/20.

Les critères d'évaluation principaux sont :

- *La capacité de l'étudiant à développer un projet singulier et pertinent.*
- *De communiquer son intervention à l'aide d'un vocabulaire adéquat et d'un argumentaire construit, appuyés de moyens graphiques et tridimensionnels,*
- *De faire des liens entre les cours artistiques, techniques et généraux et leurs applications pratiques dans le projet.*

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