

**Responsable UE**

Arnaud Sohet

**Président de jury**

Roland Decaudin

**Secrétaire de jury**

Laurence Bourgeois

**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

21 crédits • 420 points • 270 heures

Prérequis : AI200 Atelier A.I.

## Activité.s d'apprentissage

---

**A3600 - Architecture d'intérieur atelier**

21 crédits • 420 points • 270 heures • Sohet Arnaud

## Acquis d'apprentissage

---

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

- Corréler les informations recueillies pour expliciter la demande ou l'opportunité d'action
- Intégrer les enjeux (culturels, sociétaux, environnementaux,...) du projet au-delà de la réponse à une demande
- Concevoir globalement des solutions spatiales en prenant en compte les différents équipements techniques dans le cadre du projet
- Présenter son projet de manière sensible et technique, graphiquement et oralement, devant un jury de professionnels

## 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.

### Objectifs

---

#### Objectifs généraux:

- Identifier un concept intellectuel au départ d'observations et d'analyses des différents contextes d'un projet.
- Proposer une résolution spatiale en tenant compte de ce concept, ce qui engendrera des attitudes singulières au projet.
- Répondre techniquement aux contraintes constructives du projet.
- Communiquer graphiquement et oralement un résultat mais aussi et surtout une démarche intellectuelle de l'élaboration du projet.

Participer à l'animation d'un atelier. Echanger ses points de vues et ses arguments avec autrui. □ Utiliser les connaissances acquises dans les différents cours théoriques et pratiques. Rencontrer les acteurs du terrain. □ Affirmer sa singularité à travers un projet singulier. Gérer le développement du projet: □

- ° □ Acquérir l'autonomie nécessaire à travers une méthodologie proposée.
- ° Organisation commune du travail
- ° Relevé et mise au net, communication
- ° Pertinence de l'analyse, respect du MO, compréhension des enjeux.
- ° Pertinence du programme.
- ° Définition du concept : Utilisation du lieu, attitudes, mode d'emploi.
- ° Application de la volumétrie en phase avec le concept
- ° Développement du projet ; circulations, ergonomie, détails visuels,...
- ° Conscience de la réalité du construit.
- ° Communication du projet
- ° Soin maîtrisé.

### Contenu

---

Type d'exercice par quadrimestre:

**Q1: Thématique générale : Horeca alternative**

Travail en **binôme**

Sujet particulier : **Espace pour la transition**

**Concept cognitif: découle des valeurs de la menuiserie et/ ou de l'identité du quartier**

Principes de matériaux : économie circulaire/ matériaux écologiques ou durables

Lieu : **La menuiserie, 53 rue de l'académie, 4000 Liège**

#### **Q2. Le logement ...**

- ° Insolite
- ° Social
- ° Privé
- ° Publique
- ° ....

### Méthode d'enseignement et d'apprentissage

### **Participative et collective: inspirée de la pédagogie active**

Dans une première phase, l'atelier est un endroit de partage, de collectivité, d'échange d'information et de points de vues.

- Relevé du lieu, mise au net
- Analyses contextuelles:
  - °Anthropologique, sociologique, économique, Historique, urbanistique, ...
- Communication personnalisée de celles-ci devant le groupe.

Vient ensuite un suivi davantage personnalisé pour la proposition spatiale dans le lieu. Ce suivi se fait toujours autour du principe de "tables rondes" restreintes de façon à ce qu'il y ait plusieurs interlocuteurs, ainsi chacun peut profiter des remarques d'autrui.

- Attitudes/ mode d'emploi
- Argumentations et sens du propos.

Enfin, une phase de communication du projet prend forme collectivement de façon à faire encore profiter chaque individu.

Adaptation COVID (en fonction...):

Travail en autonomie à l'extérieur de l'école selon un horaire communiqué.  
Chaque étudiant est vu par visioconférence 1x par semaine (alternance en petit groupe et en individuel).

## **Bibliographie**

NON

## **Mode d'évaluation pratiqué**

Evaluation continue

1. Pertinence de l'analyse
2. Identification d'un concept
3. Compréhension des enjeux
4. Relations étroites entre Concept/contextes géographiques/Résolution spatiale
5. Assiduité, implication, intérêt, partage.
6. Communication graphique du projet: intention/démarche/proposition spatiale

25% au Q1

Adaptation COVID (en fonction...):

Présentation en distanciel des projets en visioconférence via TEAMS: documents PDF (A1 et A3) + capsule vidéo MP4 de +- 2mins 30 minimum a envoyer au plus tard 48h avant la prise de rvd de l'examen.

75% au Q2 dont 50% évalué par un jury externe.

## **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