

Responsable UE

Michaël Bihain

Président de jury

Roland Decaudin

Secrétaire de jury

Laurence Bourgeois

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 : 4A100 Atelier de l'option

Corequis : 5A101 Atelier de l'option • 5AM05 Stage

Activités d'apprentissage

A560M - Architecture d'intérieur - atelier mobilier

14 crédits • 280 points • 120 heures • Bihain Michaël

Acquis d'apprentissage

Au terme de l'atelier d'architecture d'intérieur de la spécialité mobilier, l'étudiant est capable de :

- développer une solution personnelle et singulière du projet mobilier souhaité et défini ensemble, depuis sa conception jusque-là réalisation du modèle prêt à être placé sur le marché à l'aide de la méthodologie du projet
- créer du mobilier d'édition ou des pièces uniques en faisant preuve d'esprit critique et d'initiative par l'étude et la réalisation d'un prototype à l'échelle 1/1
- concevoir des documents graphiques professionnels (photos, cartes de visite, flyers etc.) à l'aide des outils adéquats et actuels
- communiquer son projet, oralement et verbalement, à l'aide de tous les outils de communication actuels
- acquérir des notions sur les critères financiers d'un projet d'architecture d'intérieur et sa viabilité à l'aide des notions apprises dans le cadre du cours

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

- développer une solution personnelle et singulière du projet mobilier souhaité et défini ensemble, depuis sa conception jusqu'à la réalisation du modèle prêt à être placé sur le marché à l'aide de la méthodologie du projet
- créer du mobilier d'édition ou des pièces uniques en faisant preuve d'esprit critique et d'initiative par l'étude et la réalisation d'un prototype à l'échelle 1/1
- concevoir des documents graphiques professionnels (photos, cartes de visite, flyers etc.) à l'aide des outils adéquats et actuels
- communiquer son projet, oralement et verbalement, à l'aide de tous les outils de communication actuels
- acquérir des notions sur les critères financiers d'un projet d'architecture d'intérieur et sa viabilité à l'aide des notions apprises dans le cadre du cours

Contenu

Développement de trois projets de la conception à la réalisation (accompagné des documents graphique, flyers, panneaux A0, cartes de visite...)

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Production artistique dans le cadre des cours et en dehors. Suivi individuel des travaux. Présentation devant le groupe classe et analyse critique.

Mode d'évaluation pratique

Évaluation continue portant sur les travaux de l'année. La participation aux cours et la présentation régulière des travaux est exigée.

Support de cours

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