

**Responsable UE**  
Marie Sion

**Président de jury**  
Roland Decaudin

**Secrétaire de jury**  
Martine Liakhov

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

**Master 1 • Cycle 2 • Niveau 7 du CFC**  
UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle  
14 crédits • 280 points • 120 heures  
Corequis : 4V100 Atelier de l'option

## Activités d'apprentissage

---

**VN450 - Cvg: atelier "design social"**  
14 crédits • 280 points • 120 heures • Sion Marie

## Acquis d'apprentissage

---

Au terme du cours d'**Atelier de design social et numérique**, l'étudiant est capable de :

- Analyser un contexte (sociétal, technique, personnel...), identifier les besoins et formuler une proposition.
- Mener une recherche dans un champ de l'action sociale en proposant des démarches novatrices.
- Évaluer la pertinence des résultats et des moyens mis en oeuvre
- Gérer collectivement les ressources humaines et matérielles nécessaires à la réalisation d'un projet.
- Nourrir et confronter son discours avec des intervenants spécialisés. Proposer une vision critique de son travail.
- Communiquer le résultat de ses recherches à l'aide de différents médias.

## 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 formations de type court (cycle unique), seul le jury artistique de 3<sup>ème</sup> bachelier est externe. Pour les formations de type long (deux cycles), seul le jury artistique de 2<sup>ème</sup> master 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 C7 C8 de notre référentiel interne.

## Objectifs

---

Au terme de l'atelier de **design social et numérique** l'étudiant sera capable de :

- Analyser un contexte (sociétal, technique, personnel...), identifier les besoins et formuler une proposition.
- Mener une recherche dans un champ de l'action sociale en proposant des démarches novatrices.
- Évaluer la pertinence des résultats et des moyens mis en oeuvre
- Gérer collectivement les ressources humaines et matérielles nécessaires à la réalisation d'un projet.
- Nourrir et confronter son discours avec des intervenants spécialisés. Proposer une vision critique de son travail.
- Communiquer le résultat de ses recherches à l'aide de différents médias.

## Contenu

---

L'atelier sera scindé en 5 types de séances de cours:

1. In Situ / rencontres
2. Recherches et créativité
3. Analyse
4. Prototypes
5. Open-source

En fonction des besoins et de l'analyse *in situ*, nous aborderons notamment:

- le signe comme langage spécifique ou universel
- les systèmes graphiques: grammaires visuelles et déclinaisons
- l'image (dans sa valeur illustrative, dans son potentiel documentaire ou comme outil principal de l'univers graphique)
- la data-visualisation
- l'affiche
- les supports de communication (traditionnels ou issus de pratiques émergentes)
- l'espace: notion de scénographie, de mise en espace, d'investissement graphique de lieux...
- le numérique (dans sa fonction sensible, informative, interactive, ou dans une logique open-source)

Afin de mettre en place une démarche collaborative, nous aborderont également:

- le co-design et le design participatif: mise en place - partage des outils et connaissances

## Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

Apprendre par la pratique et la réflexion critique:

- en atelier
- individuellement
- en sous-groupes ou binômes
- en grand groupe (classe)

Les situations d'apprentissage favoriseront:

- la coopération (à travers des exercices collaboratifs)
- les essais-erreurs - accueillir "l'accident"
- l'auto-socio-construction: à travers des observations, des débats réguliers, des réflexions permanentes.
- l'échange des compétences (selon les formations initiales, les qualités ou les forces de chacun)

## **Mode d'évaluation pratiqué**

---

Différentes formes d'évaluation sont pratiquées (formative, formatrice, sommative, auto-évaluation, jurys...) selon les projets.

L'évaluation sommative se fait sur base des projets remis par les étudiants.

En fin d'année un jury évalue le TFA qui vaut pour 50% des points de l'année.

## **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