

## - Architecture d'intérieur - atelier Vanberg François

### Objectifs

---

L'objectif premier de l'atelier d'architecture d'intérieur de Master 2 est de parvenir à l'émancipation et à l'autonomie de l'étudiant en vue de son entrée dans la vie professionnelle.

Pour atteindre cet objectif, l'étudiant proposera, sur base de ses acquis et de ses recherches, une vision prospective de l'architecture d'intérieur, au travers d'une thématique de projet personnelle qui lie une analyse théorique et critique avec un aménagement spécifique.

L'étudiant traduira cette vision en espaces architecturés, par un projet singulier.

L'étudiant démontrera notamment ses facultés à :

- développer un « propos », c'est-à-dire une prise de position personnelle qui permette à la fois de le reconnaître dans sa singularité en tant que concepteur-artiste / architecte d'intérieur et de situer sa contribution à valeur ajoutée dans la société
- élaborer une programmation de projet s'appuyant sur des valeurs d'usages
- identifier les qualités intrinsèques d'un lieu
- convaincre de la pertinence du lien propos - programme - lieu

Dans cet exercice, l'étudiant démontrera également ses capacités à :

- articuler conception subjective et concrétisation objective par l'analyse comparée de solutions spatiales multiples et techniquement raisonnées
- formuler une réponse architecturale synthétique par l'intermédiaire de documents de niveau professionnel
- communiquer avec différents acteurs (maître de l'ouvrage, consultants, entreprises)

### Contenu

---

Le contenu est corrélatif de la thématique développée dans les projets.  
L'atelier prolonge le contenu abordé dans les ateliers des années précédentes, portant notamment sur :

- la collecte et l'assimilation de données sitologiques, géométriques et techniques relatives à des bâtiments existants
- les moyens de transcription et de transmission de ces données
- les processus de projétation
- l'étude de la fonctionnalité et de l'ergonomie des aménagements
- l'étude de la matérialité, de l'éclairage naturel et artificiel, des couleurs et textures
- l'étude portant sur les équipements techniques
- les moyens d'expression graphique et plastique du projet d'architecture d'intérieur : dessin à main levée, dessin numérique 2D et 3D, maquettes d'études et de présentation

L'étudiant développe un seul projet tout au long de l'année académique.  
Le développement est scindé en deux temps:

Quadrimestre 1 :

- Rédaction de la note d'intentions
- Recherche de lieux d'implantation pour le projet
- Sélection d'un lieu d'implantation pour le projet
- Relevé du lieu d'implantation sélectionné
- Elaboration du programme

Quadrimestre 2 :

- Esquisse
- Avant-projet
- Projet

## Méthode d'enseignement et d'apprentissage

---

L'atelier s'inscrit dans un cadre de pédagogie active.

L'étudiant construit son projet à partir d'un argumentaire personnel et documenté, faisant l'objet de présentations et de débats en séance avec l'équipe professorale.

Ces échanges en atelier visent à soutenir l'effort de l'étudiant et lui offrir une critique constructive sur les idées qu'il tente de déployer ainsi que sur leur mise en œuvre.

Ils peuvent le cas échéant renvoyer l'étudiant vers des ressources externes pertinentes en regard de son projet (lectures, visionnages, projets exemplaires, consultants,...).

Lorsque les restrictions sanitaires dues au Coronavirus incitent ou imposent un confinement des étudiants et de l'équipe professorale, les séances d'atelier en classe sont remplacées par des séances d'atelier à distance via l'utilisation du logiciel Teams mis à disposition par l'Ecole.

## Mode d'évaluation pratiqué

---

L'évaluation est continue et sommative, et se conforme à la règle qui prévaut pour l'atelier d'architecture d'intérieur à savoir:

50% des points pour la note d'année, soit 25% au quadrimestre 1 et 25% au quadrimestre 2

50% des points pour le jury de fin d'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