

AI300 - Atelier AI - 3B

2018 / 2019 - Architecture d'intérieur (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

Description de l'UE :

AI300 : 21 crédits / 420 pds / 270 h / Français

UE optionnelle : Non

Période : Annuelle

Responsable de l'UE : Arnaud Sohet

Secrétaire de jury : BOURGEOIS Laurence

Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Architecture d'intérieur atelier	21	270	420
Sohet Arnaud			
Pintus Sylviane			

Acquis d' apprentissage intermédiaire :

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 :

Ce cours fondamental est soumis à une évaluation artistique, cela signifie que la note finale de l'atelier est constituée pour 50% d'une note d'année et pour 50% de la note du jury artistique. 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.

Contribution à notre profil d'enseignement (référentiel interne)

Cette unité d'enseignement participe au développement des compétences :

C1 - Construire, développer et affirmer une identité artistique singulière dans un contexte spatial :

- Accroître son autonomie
- Valoriser ses expériences, son vécu
- Diversifier et assimiler ses références culturelles
- Intégrer sa singularité artistique aux différents projets
- Relever des défis

C2 - Communiquer, argumenter de manière verbale, visuelle et plastique :

- Utiliser un vocabulaire professionnel
- Structurer sa pensée
- Défendre son travail avec une argumentation pertinente et sensible
- Transmettre et confronter sa vision du projet
- Maîtriser des langages verbaux et non verbaux

C5 - Développer le projet :

- Maîtriser et appliquer la méthodologie du projet
- Créer des documents pertinents intégrant la matérialité et la communicabilité du projet
- Anticiper, planifier et coordonner la mise en œuvre du projet

C6 - S'insérer dans un contexte socioprofessionnel et/ou culturel :

- Intégrer les enjeux de la société et en comprendre le fonctionnement
- Respecter les règles éthiques, sociétales et déontologiques
- S'adapter aux évolutions et contraintes du métier
- Reconnaître les valeurs sociétales et patrimoniales
- Intégrer une équipe et collaborer

Architecture d'intérieur atelier > Architecture d'intérieur

Professeur : Sohet Arnaud

Objectifs :

Objectifs généraux:

1. **Développer la notion du plaisir de mener un projet.**
2. **Participer à l'animation d'un atelier. Echanger ses points de vues et ses arguments avec autrui.**
3. **Utiliser les connaissances acquises dans les différents cours théoriques et pratiques.**
4. **Rencontrer les acteurs du terrain.**
5. **Intellectualiser une démarche. Affirmer sa singularité à travers un projet singulier.**

6. **Gérer un développement de 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 : 2 phases

1. Analyse, communication plastique
2. Planches graphiques de communication > Attirer l'attention, faire comprendre la démarche et le projet > type concours
3. Plans d'exécution pour prototype
4. Préparer un discours adapté.

° Soin maîtrisé.

Contenu :

1 exercice par quadrimestre:

1. Le logement ...

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

2. L'espace socio-culturel...

- ° Cercle
- ° Associatif
- ° Concert
- ° ...

Divers: Voyage de 3/4 jours (pas chaque année)

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Participative et collective:

1. 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.
2. Vient ensuite un suivi plus personnalisé pour la proposition spatiale dans le lieu.
 - Attitudes/ mode d'emploi
 - Argumentations et sens du propos.

N.B.: Régulièrement, des tables rondes sont proposées pour que chacun puisse profiter des remarques d'autrui.

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

Mode d'évaluation pratique et charte :

Evaluation continue

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

25% au Q1

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

Architecture d'intérieur atelier > Architecture d'intérieur

Professeur : Pintus Sylviane