

CN401 - Atelier de la spécialité - 1M

2019 / 2020 - Design social et numérique (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

Description de l'UE :

CN401 : 12 crédits / 240 pds / 120 h / Français

UE optionnelle : Non

Responsable de l'UE : Marie Sion

Période : Annuelle

Secrétaire de jury :

Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Cvg: atelier"design social et numérique" Sion Marie	12	120	240

Acquis d'apprentissage spécifiques :

Au terme du cours de **design social et numérique - ATELIER**, 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 :

Cette unité d'enseignement étant composée d'un seul cours, la note finale correspond au résultat obtenu pour ce cours. La pondération appliquée au premier et au second quadrimestre est annoncée dans le tableau descriptif de l'UE.

Cvg: atelier "design social et numérique" > Design social et numérique

Professeur : Sion Marie

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 et charte :

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.