

Responsable UE
Vincent Klinkenberg

Présidente de jury
Fabienne Pironet

Secrétaire de jury
Léa Vidick

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

Bloc 1 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Obligatoire • Annuelle
14 crédits • 280 points • 180 heures

Corequis : 1D204 Informatique Q1•1D222 Informatique Q2

Activité.s d'apprentissage

D1600 - Design industriel - atelier

14 crédits • 280 points • 180 heures • Klinkenberg Vincent

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :

- Analyser le service rendu par le produit qu'il conçoit
- Discerner l'utile de l'accessoire dans l'ensemble des fonctions qu'il peut identifier pour un produit
- Justifier ses orientations créatives à l'aide d'un discours cohérent et de documents graphiques personnels et pertinents
- Concevoir un produit en intégrant les notions techniques, culturelles, ergonomiques, esthétiques,... qu'il a pu acquérir dans le cadre des cours de la 1ère année.

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 de notre référentiel interne.

Objectifs

Acquérir les bases du métier de designer et les outils permettant d'analyser un produit tant du point de vue fonctionnel (utilisateur), que du point de vue structurel (fabricant). Ces outils portent autant sur le savoir faire que sur le savoir être.

Contenu

Ce cours pratique ne fait pas référence à un syllabus communiqué aux élèves. L'apprentissage se fait par le biais d'exercices pratiques déterminés en fonction de l'évolution de la classe et des compétences à acquérir au moment de l'exercice proposé.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

La méthode d'apprentissage est centrée sur le projet. A travers l'étude de produits de technologie simples, l'approche pédagogique se fera en permettant à l'étudiant d'appréhender tout le processus de la conception et de la gestion d'un projet industriel en expérimentant des outils tels que l'analyse comparative, l'analyse de la valeur, les matrices de découvertes, le brainstorming, les check-lists, ...

Bibliographie

Design les procédés de fabrication de Rob Thompson
éléments de design industriel Danielle Quarante poltechnica
Design la stratégie produit Jean-Pierre Vitrac Jean-Charles Gaté Eyrolles
Design is the problem Nathan Shedroff Rosenfeld
Design et prix industrie française de l'ameublement Seuil
Organiser la conduite de projet Gérard Herniaux INSEP Editions
Comprendre la typographie Ellen Lupton Pyramyd
Couleur optique et perception Moritz Zwimpfer Dessain et tolra
pratique de la créativité Michel Fustier ESF éditeur
La stratégie du meilleur prix de revient les éditions d'organisation
Dictionnaire technique du dessin André Béguin
Qu'est-ce que le design aujourd'hui? Beaux arts éditions
Wallonie design entreprise 50 succès stories vol 1, 2 et 3
Maquette et mise en pages David Dabner atout carré
design d'aujourd'hui 2016 A.P.C.I Dunod
L'aventure du design Gavina Jaca Book
...

Mode d'évaluation pratique

Critères d'évaluation.

Les Jurys.

Notre enseignement est caractérisé par une pédagogie centrée sur les projets développés en cours d'année académique.

Chacun d'entre eux fait l'objet d'une évaluation par un jury dont l'importance, par rapport à celle du professeur titulaire concerné, va croissante au fil des années d'étude.

Les critères d'évaluation de l'étudiant à travers le projet concernent.

- La fonctionnalité. Qualité du service rendu, ergonomie, attention à l'homme.
- La faisabilité. Respect des contraintes de fabrication, logique économique, rapport qualité/prix supposé.
- La forme. Adéquation culturelle, sensibilité.

L'étudiant devra faire preuve d'esprit de synthèse. C'est un critère d'évaluation essentiel car il révèle la qualité de la démarche intellectuelle utilisée.

Les jurys insistent également sur la qualité de la présentation et de la communication aussi bien au niveau de la personne (clarté des explications, comportement, manière d'être) que des documents présentés (maquettes, plans, rapports, dessins). (Pour chaque jury, l'étudiant devra au minimum présenter ses croquis de recherche, trois avant-projets.) Le projet sera au minimum présenté à l'aide d'une maquette, de plans, et de documents graphiques facilitant la compréhension du projet.

Ainsi, lors du jury, il est demandé à l'étudiant de présenter au minimum un plan, l'analyse, ses croquis de recherche, une présentation graphique des premiers concepts et la maquette du projet présenté.

2. Les Professeurs.

Pour des raisons pédagogiques certains de ces critères peuvent être privilégiés par le professeur titulaire, qui s'en explique au départ avec les étudiants et en avertit les membres du jury. À l'issue de chaque jury, la position de l'étudiant par rapport à sa classe ainsi qu'une appréciation globalisée est communiquée à chacun. Les critères d'évaluation utilisés par les différents professeurs titulaires des ateliers de design industriel sont liés à la fois à la situation d'apprentissage de l'étudiant et aux qualités particulières exigées habituellement d'un designer (qualités à acquérir).

Toute activité pédagogique (projet, analyse critique, rapport, y compris leurs différentes phases de développement) contribue à préciser l'évaluation. La fréquence des rencontres individuelles entre étudiants et professeurs est donc essentielle.

Qualités à acquérir.

- Facultés d'analyse et esprit de synthèse.
- Connaissances (techniques et culturelles) soucieuses de rencontrer les réalités du terrain.
- Curiosité, motivation, capacité à aller chercher l'information où elle se trouve, à s'enthousiasmer pour les nouveautés culturelles, scientifiques, technologiques.
- Sensibilité, attention aux besoins profonds de l'homme,
- Créativité, intuition, capacité d'auto-évaluation, honnêteté intellectuelle.
- Capacité d'apporter son aide au groupe.
- Respect des échéances, respect des consignes et gestion du temps.

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