Arts plastiques, visuels et de l’espace

DESIGN INDUSTRIEL

Profil d’enseignement — 1er cycle

La Cambre

Design industriel

Activité conceptuelle, le design industriel a pour objectif de déterminer les propriétés formelles des objets que l'on souhaite produire industriellement. Par « propriétés formelles », on entend les caractères extérieurs et les relations structurelles qui font d'un objet ou d'un système d'objets une unité cohérente, tant du point de vue de l'utilisateur que du producteur. Cette discipline cristallise trois axes fondamentaux de la création industrielle : la force d'un langage plastique cohérent, la connaissance et l'intégration des savoirs et contraintes liées à l'industrie, le facteur humain prépondérant dans la compréhension des attentes tant de l'utilisateur que du producteur. L'étudiant en design industriel agit au croisement de ces interrogations et de ces champs disciplinaires. Il est producteur de formes et de sens, attentif aux notions d'ergonomie, aux moyens de communication 2D et 3D, soucieux d'inscrire ses projets au cœur des enjeux sociétaux contemporains. Le cours de Design industriel : atelier et les cours spécifiques à l'option sont dispensés par une équipe d'enseignants qui sont tous des designers actifs dans la discipline. L'enseignement de celle-ci est valorisé par la complémentarité des discours et matières enseignées dans l'ensemble de la formation à La Cambre.

Le programme d'études du premier cycle est essentiellement constitué d'activités d'apprentissage à caractère obligatoire.

Référentiel de compétences

Le grade de **bachelier** en Arts plastiques, visuels et de l'espace, option Design industriel, est décerné aux étudiants qui :

1. expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique, socio-politique et économique, etc. ;

2. ont acquis des connaissances et des compétences approfondies en design industriel, à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques et techniques ;

3. mettent en œuvre, articulent et valorisent de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite d'études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer une réflexion et des propositions innovantes dans le domaine du design ;

4. présentent une production artistique également validée en dehors du champ académique ;

5. collectent, analysent et interprètent, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue de proposer des produits industriels innovants et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions artistiques et éthiques, environnementales et socio-économiques ;

6. présentent leurs projets et leurs productions et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;

7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

PREMIER CYCLE

Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 07 : DESIGN INDUSTRIEL

2023 - 2024

PROGRAMME - Première année (BLOC 1)

			Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
	UE 1.07.1	**DESIGN INDUSTRIEL : ATELIER 1**	1 +2	**25**	**375**	**41,67%**
	A120.A0037	Design industriel : Atelier		25	375	41,67%
1 cours à choisir	**UE 2.07.1**	**DESIGN INDUSTRIEL : MODULE 5**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	A100.A0474	Design industriel : Atelier, module 5		5	75	8,33%
	UE 2.XX.1	**STAGE INTERNE* (selon l'atelier choisi)**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	S100.AXXXX	Stage interne		5	75	8,33%
	UE 3.00.1	**ACTUALITE DU DESIGN**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0187	Actualités culturelles : Actualité du design		2	30	3,33%
	UE 3.01.1	**RESISTANCE DES MATERIAUX 1**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0186	Sciences et sciences appliquées : Résistance des matériaux		2	30	3,33%
	UE 3.02.1	**TECHNOLOGIE DU BOIS**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.A0189	Techniques et technologies : Matériaux (bois)		2	30	3,33%
	UE 6.01.1	**ARTS NUMERIQUES 1**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	A121.A0113	Arts numériques : Atelier		5	75	8,33%
	UE 6.02.0	**COULEUR 1**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.A0118	Couleur : Générale		5	75	8,33%
	UE 6.04.0	**MODELE VIVANT 1**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.A0128	Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
	UE 7.01.1	**ART CONTEMPORAIN**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0161	Histoire et actualité des arts : Art contemporain		2	30	3,33%
	UE 7.02.1	**HISTOIRE DE L'ART : ANTIQUITE**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0151	Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge		2	30	3,33%
	UE 7.03.1	**SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0614	Sciences humaines et sociales : Générales		2	30	3,33%
	UE 7.04.1	**HISTOIRE GENERALE**	2	**1**	**15**	**1,67%**
	G020.A0158	Histoire : Générale		1	15	1,67%
	UE 7.05.1	**HISTOIRE DE L'ART : MOYEN-AGE**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.A0152	Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge		2	30	3,33%
		Total		**60**	**900**	**100,00%**

La répartition des cours spécifiques et des cours généraux entre Q1 et Q2 est susceptible de modifications en fonction des horaires définitifs.

PREMIER CYCLE
Option 07 - DESIGN INDUSTRIEL – BLOC 1

UE 1.07.1 DESIGN INDUSTRIEL : ATELIER 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 25
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0037 Design industriel : Atelier

25 crédits, 375 h
Activité obligatoire
Professeur : Jean Paternotte, jean.paternotte@lacambre.be

Contenu :
- histoire de l'objet - relations à l'art contemporain,
- initiation aux sens multiples d'un objet d'usage,
- éveil à la créativité en 2 et 3 dimensions - découverte d'un abécédaire (forme, matière, fonction, etc.),
- recherche de typologies - signes distinctifs et singularité des démarches,
- observation, synthèse, représentation graphique et tridimensionnelle,
- apprentissage par le travail de la matière

Méthode :
- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux - essais et recherches approfondis
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques
- réflexion, développement, finition et présentation
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :
- mener une recherche artistique fondée sur l'expérimentation,
- développer une vision claire du design industriel et des implications multiples d'une démarche créatrice de designer,
- mettre en œuvre, dans la conception d'objets concrets, des qualités réflexives, pragmatiques, originales

Évaluation :
- évaluation continue par l'équipe pédagogique : 50% dont
  évaluation partielle en fin de 1er quadriimestre : 20 %
  évaluation finale en fin de 2e quadrimestre 30%
- évaluation par un jury artistique à l'issue du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.07.1 DESIGN INDUSTRIEL : MODULE 5 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

A100.A0474 Design industriel : Atelier module 5

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Marion Beernaerts, marion.beernaerts@lacambre.be

Contenu :
- travail personnel ouvert, à partir d'un énoncé imposé concernant le développement d'un projet

Méthode :
- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux - essais et recherches approfondis
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques
- réflexion, développement, finition et présentation
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :
- faire preuve de sensibilité ainsi que de curiosité technique,
- faire appel à des références culturelles.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1er quadrimestre

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.XX.1 STAGE INTERNE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

S100.AXXXX Stage interne

5 crédits, 75h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.
Activités d'apprentissage

UE 3.00.1 ACTUALITE DU DESIGN

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0187 Actualités culturelles : Actualité du design

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Amélie Van Lifferinge, amelie.vanliefferinge@lacambre.be

Contenu :
- problèmes d'étymologie et de définition (notamment comparative) du design,
- rationalisation de la production,
- fonction(s) et usage,
- responsabilité sociale, écologie,
- aspects plastiques-esthétiques,
- sémiologie.

Méthode :
- cours ex cathedra, ouvert cependant à la discussion et illustré de très nombreux exemples au moyen d'une présentation Powerpoint,
- références bibliographiques communiquées pendant le cours afin de susciter un approfondissement des connaissances.

Acquis d'apprentissage :
- comprendre de façon générale les facteurs qui gouvernent la démarche du design,
- maîtriser un vocabulaire spécifique précis,
- appliquer une grille complexe d'analyse à un objet de design,
- mobiliser ces concepts dans la réalisation d'un travail personnel.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- Syllabus disponible en format électronique.
- Bibliographie : Danièle QUARANTE, *Eléments de design industriel,* Maloine, 1985 ; Nigel WHITELEY, *Design for Society,* Reaktion Books, 1993**;** Ezio MANZINI, *La matière de l'invention,* Centre George Pompidou, 1986 ; David PYE, *The Nature of Design,* Reinhold Publishing, 1964 ; Carma GORMAN éd., *The Industrial Design Reader,* Allworth

UE 3.01.1 RESISTANCE DES MATERIAUX 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0186 Sciences et sciences appliquées : Resistance des matériaux

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Lucas Secades, lucas.secades@lacambre.be

Contenu :

Chapitre I : Mécanique
- Les forces : force de rappel et gravitationnelle
- Définition et construction du centre de masse d'un objet
- Définition et établissement de l'équilibre d'un objet ou d'un système
- Stabilité d'un système

Chapitre II : Matériaux
- Classification des matériaux
- Propriétés mécaniques, chimiques et physiques
- Contraintes industrielles, économiques et écologiques des matériaux
- Rédaction d'un cahier de charges et choix d'un matériau

Méthode :
- Cours basé sur une approche pédagogique théorique et par projet. Ensuite, toutes les notions sont traitées expérimentalement ou à travers des exemples concrets et de cas d'application réalistes.

Acquis d'apprentissage :
- Comprendre les notions de base de la mécanique statique,
- Comprendre les notions de base des déformations,
- Connaitre les propriétés physiques qui caractérisent les matériaux
- Faire un choix de matériau en fonction du cahier de charges.

Évaluation :
- examen écrit et projet par groupe

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- Bibliographie disponible intégralement sur internet

UE 3.01.1 TECHNOLOGIE DU BOIS

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T100.A0189 Techniques et technologies : Matériaux (bois)

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Sylvain Busine, sylvain.busine@lacambre.be

Contenu :
- le matériau bois : éléments de physiologie végétale, propriétés physiques et mécaniques générales,
- production du bois, exploitation forestière,
- qualités et inconvénients respectifs, particularités constructives, matières et procédés,
- terminologie du bois et de sa mise en œuvre,
- méthodes de façonnage et d'assemblage,
- budgétisation des projets.

Méthode :
- cours ex cathedra illustré de très nombreux exemples, ponctué de travaux pratiques et de visites d'entreprises

Acquis d'apprentissage :
- sélectionner de façon optimale les différents bois et dérivés en fonction de leurs particularités, méthodes de façonnage, assemblage, résistance et durée dans le temps, coût, masse volumique etc…
- définir de façon concrète les besoins des projets et des thèmes de réflexion lancés dans les ateliers en partenariat avec les professeurs responsables des options.

Évaluation :
- travail pratique en fonction des essences de feuillus et résineux (15%), rapport sur les avantages et les inconvénients du bois (15%), examen à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre (70%).

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- Bibliographie : fiches et publications du Centre technique de l'industrie du bois, http://www.ctib-tchn.be ; fiches et publications du Centre scientifique et technique de la construction, http://www.cstc.be ; *Courrier du bois*, Bruxelles : Bureau national de documentation sur le bois ; publications de l'Institut technologique Forêt Cellulose Bois Construction Ameublement (FCBA), http://www.lalibrairiedubois ; *Principles of Wood Science and Technology*, Berlin-Heidelberg-New York : Springer-Verlag, 1968.

UE 6.01.1 ARTS NUMERIQUES 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A121.A0113 Arts numériques : Atelier

5 crédits, 75h.
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@gmail.com

Contenu:

- découverte de grands courants des arts numériques, de leurs artistes et plus largement de la culture numérique et de ses rapports avec l'histoire de l'art,
- initiation aux principes et à l'utilisation d'un ordinateur et de son système d'exploitation
- étude des principes de base du dessin vectoriel et de ses principaux outils,
- étude des différences fondamentales entre bitmap et vectoriel et de leurs domaines d'utilisation respectifs,
- étude des principes de base du bitmap et de ses principaux outils,
- expérimentation de la complémentarité des outils vue à travers la pratique de la mise en page,
- initiation aux principes de base de la programmation, de l'image numérique et de sa manipulation à l'aide du code.

Méthode :
Le cours s'organise en trois formats différents :

- un cours pratique de deux heures, hebdomadaire (petits groupes)
- une plénière artistico-culturelle d'une heure, hebdomadaire
- une journée de workshop d'expérimentation (petits groupes)

Acquis d'apprentissage :

- mettre en œuvre en toute autonomie des connaissances techniques, artistiques et culturelles, afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet numérique orienté vers l'impression sur papier, en combinant les outils entre eux et en tenant compte des spécificités du médium,
- connaître et comprendre deux modes de représentation numérique, le vectoriel et le bitmap,
- choisir et utiliser de façon pertinente des outils numériques de base orientés vers l'impression sur papier vectoriel, 3D, bitmap, mise en page.
- réaliser un portfolio, une affiche pour un événement, des illustrations personnelles, de la retouche d'images.

Évaluation :
évaluation continue et travail pratique évalué en fin de quadrimestre, les notes étant pondérées comme suit :

- évaluation continue de la participation au cours : 40%
- évaluation globale des qualités artistiques : 30%
- remise et défense du travail artistique final: 30%

Langue d'enseignement :

- français

UE 6.02.0 COULEUR 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0118 Couleur : Générale

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire
Professeur : Christophe Lepot, christophe.lepot@lacambre.be

Contenu :
- vocabulaire, rapports type et limites,
- relations diverses et complexes entre le mot « couleur » et les notions de matière, lumière et contexte,
- système visuel et subtilités de la perception.

Méthode :
- analyses et associations de paires d'échantillons colorés : expérimentation et recherche, alternativement empirique et méthodique, individuelle et collective,
- observations et discussions autour de phénomènes colorés, de schémas explicatifs physiques et physiologiques,
- débat autour de certaines Remarques sur les couleurs de Ludwig Wittgenstein.

Acquis d'apprentissage :
- décomposer la couleur en ses différentes caractéristiques, nommer et discerner précisément ces caractéristiques,
- distinguer et reconnaître les différents types de rapports entre deux couleurs, associer deux couleurs pour créer un rapport précis,
- voir la limite entre deux couleurs, comprendre sa relation avec le rapport de couleurs en jeu,
- penser la couleur au-delà de conceptions simplistes et faire preuve d'une compréhension globale de la complexité des phénomènes physiques et perceptifs,
- être attentif aux modalités de sa perception, curieux de ses subtilités.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 2ème quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Ludwig WITTGENSTEIN, *Remarques sur les couleurs*, éd. Trans-Europ-Repress, 1997 ; Jacques BOUVERESSE, *Langage, perception et réalité*, *Tome 2, Physique, phénoménologie et grammaire*, éd. Jacqueline Chambon, 2004 ; Robert SÈVE, S*cience de la couleur, Aspects physiques et perceptifs*, éd. Chalagam, 2009 ; Robert W. RODIECK, *La vision*, éd. De Boeck Université, 2003.

UE 6.04.0 MODELE VIVANT 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0128 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire
Professeur : Dominique Van den Bergh, dominique.vandenbergh@lacambre.be

Contenu :
- réalisation concrète d'un carnet destiné à être le support des dessins réalisés pendant le cours,
- observation du corps humain dans l'espace,
- traduction de la matière et de la lumière,
- recherche de l'organisation spatiale à partir d'un point de vue personnel,
- expérimentation de différentes modalités de la ligne (forme, trajet, temps).

Méthode :
- mise en évidence de l'interaction entre modèle, espace et dispositifs divers,
- proposition personnelle de l'étudiant à partir de consignes collectives,
- suivi individuel du travail par les enseignants, à l'initiative de ceux-ci ou à la demande de l'étudiant.

Acquis d'apprentissage :
- représenter le corps humain dans l'espace en tenant compte des notions d'organisation spatiale, de lumière et de forme,
- utiliser de façon personnelle les différentes techniques proposées.

Évaluation :
- évaluation continue et évaluation finale à l'issue du 2ème quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français.

UE 7.01.1 ART CONTEMPORAIN

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0161 Histoire et actualité des arts : Art contemporain

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Raphaël Pirenne, raphael.pirenne@lacambre.be

Contenu :

Cours introductif à l'histoire de l'art des XIX au XXI siècles visant à permettre aux étudiants à la fois de disposer d'un cadre chronologique précis, de situer dans le temps mouvements et artistes, d'avoir accès à un vocabulaire spécifique pour aborder cette période, mais surtout de comprendre par le biais d'axiomes identifiés des mouvements de fonds (historiques, culturels, sociaux, politiques) pouvant déterminer les formes et pratiques actuelles.

Méthode :

Une attention sera accordée à la variété des formes produites, l'analyse ne se limitant pas aux formes plus traditionnelles de l'histoire de l'art, le regard portera attention à des formes plus minorées traditionnellement. Après une introduction permettant de situer la production des artefacts en fonction du contexte social, politique et économique de cette période (mouvements géopolitiques marquants, révolutions industrielles et technologiques, phénomènes de la colonisation et de la décolonisation, mouvements de revendications des minorités et crise de l'identité, etc.), il s'agira d'aborder les pratiques de cette période autour de 4 axiomes. Ces axiomes seront également abordés par des méthodologies et des approches différentes. De manière générale, il s'agira d'aborder chacun de ces axiomes sur la durée de la période envisagée, le cours se constituant dès lors comme un feuilletage de quatre coupes de chronologies et de problématiques distinctes mais complémentaires permettant de constituer progressivement une vue complexe des mutations ayant caractérisés cette période.

Acquis d'apprentissage :

Une attention sera accordée à la variété des formes produites, l'analyse ne se limitant pas aux formes plus traditionnelles de l'histoire de l'art, le regard portera attention à des formes plus minorées traditionnellement.

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.
- examen écrit sous la forme d'une question ouverte invitant les étudiants, à partir d'un élément du cours, à construire une lecture ciblée d'un aspect de cette période en référence à la matière vue. L'attention sera portée sur la capacité à manipuler correctement les concepts, à situer les formes et pensées, dans l'histoire, à produire un raisonnement cohérent et articulé en rapport à la matière de cours, à produire des connexions libres entre différents éléments de la matière.

Langue d'enseignement :

- français

UE 7.02.1 HISTOIRE DE L'ART : ANTIQUITE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0151 Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- étude de l'art de l'Antiquité gréco-romaine.

Méthode :
- développement soit diachronique pour illustrer des évolutions particulières, soit synchronique afin d'explorer des thématiques particulières à une époque donnée,
- prise de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire de l'art de la période envisagée dans le cours,
- utiliser de façon pertinente ces acquis théoriques afin de mener à bien une analyse stylistique des œuvres étudiées,
- comprendre en quoi les productions artistiques de l'Antiquité ont nourri celles des artistes de la Renaissance à nos jours.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat de l'École, comprenant un résumé du cours, une bibliographie et un fichier de l'ensemble des diapositives projetées au cours.

UE 7.03.1 SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0614 Sciences humaines et sociales : Générales

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Benoît Dusart, benoit.dusart@lacambre.be

Contenu :
- ce cours ne relève pas d'une « histoire des idées » et n'aborde pas nécessairement la matière selon la chronologie historique. Il faut l'envisager comme une boîte à outils susceptibles d'être mobilisés dans le champ de la création, tout en suscitant un questionnement plus large sur les axes de tensions propres à notre monde contemporain. Le cours se structure en trois chapitres : Individu et société, Art et culture et de la construction sociale de la réalité.

Méthode :
- vu le grand nombre d'étudiants, le cours se donne ex-cathedra, tout en favorisant au maximum les échanges. L'évaluation prendra la forme d'un examen écrit.

Acquis d'apprentissage :
- explorer, par l'analyse de grands concepts, des apports théoriques propres à ces disciplines
- l'ambition est de fournir aux étudiants quelques bases leur permettant de nourrir leurs capacités réflexives et critiques.

Evaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 7.04.1 HISTOIRE GENERALE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 1
Prérequis : -
Corequis : -

G020.A0158 Histoire : Générale

1 crédits, 15 h
Activité obligatoire
Professeur : Pierre Van den Dungen, pierre.vandendungendungen@lacambre.be

Contenu :
- histoire contemporaine : Inscrite dans un cadre chronologique,
- analyse d'une question d'histoire contemporaine parmi plusieurs problématiques essentielles du monde contemporain (libéralisme, socialisme, colonisation, impérialisme, Guerre froide…).

Méthode :
- en quelques exposés le professeur présente les contextes et les notions principales. Ensuite, les groupes (ateliers) exposent chacun une problématique en histoire de l'art liée à une des questions d'histoire évoquées. Les exposés sont préparés grâce au syllabus du cours, à la bibliographie et au multimédia (grosse insistance sur ce support). Il s'agira de présenter des exposés originaux qui pourront s'inspirer des savoirs et des savoir-faire acquis dans les ateliers.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire contemporaine,
- comprendre les liens entre histoire et histoire de l'art ; être capable d'exposer une problématique de cet ordre sous la forme d'un exposé.

Évaluation :
- exposé oral pendant le cours (50 % de la note),
- examen écrit portant sur les concepts généraux (50 % de la note), à l'issue du 2e quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.
- dans une perspective de pédagogie formative (évolutive), au jour de l'examen, il sera demandé aux étudiants de déposer leur dossier préparatoire à l'exposé.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus : 2 volumes de notions de référence.

Bibliographie : Robert DARNTON, *L'Aventure de l'Encyclopédie*, 1775-1800 : un best-seller au siècle des Lumières, Paris : Perrin, 1992 ; Guy HERMET, *Histoire des nations et du nationalisme en Europe*, Paris : Seuil, 1996 ; Stanislas JEANNESSON, *La Guerre froide*, Paris : *La Découverte*, 2002 ; Richard CROCKATT, *The Fifty years war : the United States and the Soviet Union in worls politics*, London : Routledge, 1995 ; Bertrand RICARD, *Rites, codes et culture rock : un art de vivre communautaire*, Paris : Harmattan, 2000 ; Ulrich BECK, *Global America ?: The cultural consequences of globalization*, Liverpool : Liverpool University Press, 2003.

UE 7.05.1 HISTOIRE DE L'ART : MOYEN-AGE A LA RENAISSANCE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.A0152 Histoire et actualité des arts : Moyen-Age à la Renaissance

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- étude de l'art de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire de l'art de la période couverte par le cours,
- utiliser de façon pertinente ces acquis théoriques afin de mener à bien une analyse stylistique des œuvres étudiées,
- comprendre en quoi les productions artistiques du Moyen-Âge ont nourri celles des artistes de la Renaissance à nos jours.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat de l'École, comprenant un résumé du cours, une bibliographie et un fichier de l'ensemble des diapositives projetées au cours.

PREMIER CYCLE
Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 07 - DESIGN INDUSTRIEL

2023 - 2024

SUITE DU PROGRAMME (BLOC 2)

			Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
UE 1.07.2	**DESIGN INDUSTRIEL : ATELIER 2**		1 + 2	**21**	**315**	**35,00%**
	A120.B0038	Design industriel : Atelier		21	315	35,00%
1 cours à choisir						
UE 2.07.2	**DESIGN INDUSTRIEL : MODULE 6**		1	**5**	**75**	**8,33%**
	A100.B0491	Design industriel : Atelier, module 6		5	75	8,33%
UE 2.XX.2	**STAGE INTERNE* (selon l'atelier choisi)**		1	**5**	**75**	**8,33%**
	S100.BXXXX	Stage interne		5	75	8,33%
UE 3.66.2	**ANTHROPOLOGIE APPLIQUEE 1**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.B0274	Sciences appliquées : Ergonomie - Physiologie		2	30	3,33%
UE 3.67.2	**ANTHROPOLOGIE APPLIQUEE 2**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	T020.B0276	Sciences appliquées : Ergonomie - Physiologie		2	30	3,33%
UE 3.04.2	**TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES : METAL**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.B0241	Techniques et technologies : Matériaux (métal)		2	30	3,33%
UE 3.05.2	**TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES : VERRE**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	T020.B0464	Techniques et technologies : Matériaux (verre)		2	30	3,33%
UE 3.06.2	**RESISTANCE DES MATERIAUX 2**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0242	Sciences et sciences appliquées : Résistance des matériaux		2	30	3,33%
UE 6.05.1	**ARTS NUMERIQUES 2.1**		1	**3**	**45**	**5,00%**
	A100.B0115	Arts numériques : Atelier		3	45	5,00%
UE 6.05.2	**ARTS NUMERIQUES 2.2**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	A020.B0116	Arts numériques : Atelier		2	30	3,33%
UE 6.06.1	**COULEUR NUMERIQUE**		1	**1**	**15**	**1,67%**
	A121.B0121	Couleur : Général (numérique)		1	15	1,67%
UE 6.07.0	**MODELE VIVANT 2**		1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.B0130	Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
UE 6.08.0	**PERSPECTIVE**		1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.B0125	Dessin : Perspective		5	75	8,33%
UE 7.01.2	**HISTOIRE DE L'ART : XVIe-XVIIIe SIECLES**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.B0154	Histoire de l'art : XVIe-XVIIIe siècles		2	30	3,33%
UE 7.02.2	**ACTUALITE DE L'ART (NUMERIQUE)**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0165	Actualités culturelles : Actualité de l'art		2	30	3,33%
UE 7.03.2	**HISTOIRE DE L'ART : XIXe ET XXe SIECLES**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0155	Histoire et actualité des arts : XIXe et XXe siècles		2	30	3,33%
UE 7.04.2	**PHILOSOPHIE GENERALE**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0170	Philosophie : Générale		2	30	3,33%
		Total		**60**	**900**	**100,00%**

La répartition des cours spécifiques et des cours généraux entre Q1 et Q2 est susceptible de modifications en fonction des horaires définitifs.

PREMIER CYCLE
Option 07 – DESIGN INDUSTRIEL – BLOC 2

UE 1.07.2 DESIGN INDUSTRIEL : ATELIER 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 21
Prérequis : - UE 1.07.1
Corequis : -

A120.B0038 Design industriel : Atelier

21 crédits, 375 h
Activité obligatoire
Professeur : Jean Paternotte, jean.paternotte@lacambre.be

Contenu :
- intégration d'outils de recherche de créativité.
- initiation à l'étude analytique des besoins
- initiation à la conception d'un objet produit par l'industrie; technologies appliquées, faisabilité.
- initiation à l'étude ergonomique de l'objet d'usage; l'outil, tel une prolongation de la main - le corps dans l'espace.
- analyse du fait industriel, de sa composition et de son fonctionnement; étude de marché, étude des techniques descriptives analytiques et de synthèse.
- exercices de rédaction de dossiers d'analyse: recherches, analyse, synthèse et conclusion; contenu, mise en page, utilisation de l'image et du dessin.
- valorisation des aptitudes à communiquer les idées et projets : communication orale et support 2D ; communication avec l'industrie à l'aide de supports numériques.

Méthode :
- recherche en équipe et expérimentation de la créativité par l'intégration de moteurs spécifiques, en questionnant la matière, la couleur, la forme, le dessin, le mouvement ;
- inscription de l'objet dans son développement historique, sensibilisation aux facteurs sociaux et culturels, aspects sémantiques de l'objet ;
- approche en équipe de l'objet industriel dans son contexte fonctionnel et d'usage et ses diverses techniques de production industrielle ;
- prise de position et création d'avant-projets ;
- développement et finalisation de projets personnels intégrant l'ensemble des données explicitées plus haut ;
- encadrement pédagogique basé à la fois sur l'échange collégial et le suivi individuel ;
- visites d'entreprises, séances d'information ; occasionnellement participation aux concours et/ou collaborations professionnelles encadrées.

Acquis d'apprentissage :
- acquisition des outils de recherche plastique ;
- acquisition de la méthodologie de la conception et du développement de produits industriels ;
- capacité d'étude et d'analyse de produits industrialisables (rapport analytique complet et personnalisé) ;
- acquisition progressive des méthodes de communication supportées par l'acquisition d'outils de conception numériques et de nouvelles technologies.

Évaluation :
- évaluation continue par l'équipe pédagogique : 50% dont
- évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre 20%
- évaluation finale en fin de 2e quadrimestre 30%
- évaluation par un jury artistique à l'issue du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :
- français

Sources :

- note d'intention communiquée en début d'année.
- notes de cours : Méthode de design industriel, de l'initiative au produit
- processus de réflexion pour une solution personnelle du projet
- méthode et support de présentation
- mémo de dessin industriel.

UE 2.07.2 DESIGN INDUSTRIEL : MODULE 6 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

A100.B0491 Design industriel : Atelier, module 6

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Jean Paternotte, jean.paternotte@lacambre.be

Contenu :
- projet spécifique en design industriel, à partir d'un énoncé imposé.
- la nature du projet peut relever : d'une collaboration professionnelle extérieure, d'un projet transversal avec une autre option artistique de l'école, d'une mission d'accompagnement d'un projet développé avec les étudiants du bloc annuel précédent.

Méthode :
- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux ;
- essais et recherches approfondis ;
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques ;
- soutenir la recherche d'aperçus de marché et de références culturelles ;
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :
- faire preuve à travers le développement d'un projet tridimensionnel de singularité artistique, de cohérence, ainsi que de curiosité technique.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1er quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.XX.2 STAGE INTERNE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

S100.BXXXX Stage interne

5 crédits, 75h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.

UE 3.66.2 ANTHROPOLOGIE APPLIQUEE 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T100.B0274 Sciences appliquées : Ergonomie-physiologie

Anthropologie 1. S'immerger pour explorer
2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Olivier Wathelet

Contenu :

- Présentation d'outils issus de l'anthropologie pour accompagner le designer dans son travail de conception. L'accent sera mis sur les démarches d'immersion (enquête de terrain de type ethnographique) et d'analyse dans une perspective dite « centrée utilisateur ».
- Un projet servira de fil à rouge aux cours Anthropologie 1 (et Anthropologie 2). Dans ces deux volets, il comprendra un volet enquête avec une pratique de terrain (Anthropologie 1) et un volet prototypage avec une pratique de test (Anthropologie 2).
- Les notions théoriques (empathie, immersion, ethnographie, analyse de la valeur, expérience utilisateur, parcours utilisateur, usage et utilisabilité, affordance) seront mobilisées et éprouvées au cœur même du développement du projet ;
- l'accent sera mis sur les outils à mettre en œuvre pour mener à bien la recherche centrée utilisateur, dans le cadre d'une enquête de terrain et d'une approche ethnographique. Les démarches d'interview semi directifs, d'observation, de collectes de données et de sociologie visuelle seront présentées et certaines feront l'objet d'une mise en œuvre dans le cadre du projet.
- Dans un second temps, les méthodes d'analyse seront élaborées afin de traiter et valoriser les données collectées : brainstorming, analyse du contexte d'usage, collecte des informations sur différents supports (questionnaire, reportage photographique et/ou recours à la vidéo) et scénarios d'usage, d'autre part.
- Enfin, on abordera les fondamentaux de la présentation des résultats finaux dans une communication efficace complétant la lecture du projet d'atelier en priorisant la capacité de projection de l'audience dans l'expérience des usagers rencontrés.

Méthodes :

- En binôme, les étudiants seront amenés à concevoir et mettre en œuvre une démarche d'enquête de terrain sur une thématique donnée, en lien avec l'atelier.
- Les matériaux de l'enquête seront partagés collectivement afin de consolidé des apprentissages à l'échelle de la classe. Chaque binôme sera en charge de faire émerger une problématique spécifique, dont il démontrera la pertinence en s'appuyant sur des outils d'analyses (persona, analyse de la valeur, parcours utilisateur, …). Sur cette bae, il générera un premier cahier des charges précisant les bénéfices et performances attendues, ainsi que les contraintes liées à la situation d'usage projetée. Des éléments de compréhension du marché seront injectés au besoin afin de consolider les propositions.
- L'objectif de ce cours est d'apprendre à formuler des analyses robustes et créatives, qui soient réellement centrées sur les usagers afin de faire émerger une re-problématisation de la thématique confiée qui soit opérationnalisable pour la suite du projet, et porteuse de sens et de valeur pour le client de la démarche (réel ou théorique selon les années), et l'usager projeté.

Acquis d'apprentissage :

- capacité à relayer les apprentissages théoriques, sur un plan pratique, c'est-à-dire en appui d'un projet d'atelier ;
- décloisonnement de l'acception de l'anthropologie comme science analytique stricte au profit d'une "lecture contextualisée des usages et des modes de traduction de l'expérience" ;
- capacité à utiliser les outils de l'anthropologie et en particulier de l'enquête ethnographique au sein d'un projet en design industriel sous l'angle des choix des outils d'observation et des méthodes d'enquête en fonction des spécificités du projet d'atelier ;

- capacité à communiquer l'enquête ethnographique sous une forme efficace et cohérente.

Évaluation :
- évaluation continue par le professeur :
  évaluation finale (rapport d'étape du projet) en fin de 1er quadrimestre, 100 %

Critères :
- l'étudiant est évalué au regard de la pertinence de sa recherche, des choix opérés pour communiquer ses résultats avec efficacité lors du jury. Ces résultats peuvent comprendre un support papier comme des supports media, en fonction des projets.
- une liste de critères d'évaluation et d'éléments à présenter sont communiqués en fonction des projets.

UE 3.67.2 ANTHROPOLOGIE APPLIQUEE 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T020.B0276 Sciences appliquées : Ergonomie-physiologie

Anthropologie 2. Prototyper pour et avec l'usager
2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Olivier Wathelet

Contenu :
- Présentation d'outils issus de l'anthropologie pour accompagner le designer dans son travail de conception. L'accent sera mis sur les démarches de création et de manipulation d'objets intermédiaires (test d'usage et d'usabilité, co-enquête avec les usagers) et d'analyse des résultats de ces manipulations dans une perspective dite « centrée utilisateur ».
- Un projet servira de fil à rouge aux cours Anthropologie 1 (et Anthropologie 2). Dans ces deux volets, il comprendra un volet enquête avec une pratique de terrain (Anthropologie 1) et un volet prototypage avec une pratique de test (Anthropologie 2).
- Les notions théoriques (empathie, immersion, ethnographie, analyse de la valeur, expérience utilisateur, parcours utilisateur, usage et utilisabilité, affordance) seront mobilisées et éprouvées au cœur même du développement du projet ;
- l'accent sera mis sur les outils à mettre en œuvre pour mener à bien la recherche centrée utilisateur, dans le cadre de l'interprétation des données de terrain, leur traduction sous une forme d'hypothèses qui seront tangibilisées pour faire l'objet de nouvelles situations d'échange avec les usagers. Les démarches d'enquête par les objets, de projection par les artefacts, de manipulation de culture matérielle, de test d'usage et de test d'usabilité seront présentées et certaines feront l'objet d'une mise en œuvre dans le cadre du projet.
- Enfin, on renforcera les fondamentaux de la présentation des résultats finaux (initéi dans le cours Anthropologie appliquée 1.) dans une communication efficace complétant la lecture du projet d'atelier en priorisant la capacité de projection de l'audience dans l'expérience des usagers rencontrés.

Méthodes :
- Les résultats du cous Anthropologie 1 seront prolongés dans ce cours et serviront donc de point de départ.
- Individuellement, les étudiants seront amenés à transformer le cahier des charges issus de l'enquête de terrain en propositions (3) qui seront testées en interaction avec les usagers afin de converger vers une piste finale dont les propriétés formelles et fonctionnelles seront démontrées en lien avec l'analyse des usages.
- Dans ce processus, les étudiants devront matérialiser une série de propositions dans la perspective de la conduite de tests. Ces prototypes seront volontairement provocateurs, inachevés et non-fonctionnelles (ou simulant la fonctionnalité) afin de favoriser les retours d'usagers potentiels dans le cadre de test et de préserver une part de remise en cause et de créativité. Des choix seront néanmoins opérés au cours de ce processus afin de converger vers une proposition réaliste et crédible.

- L'objectif de ce cours est d'apprendre à mener à bien une démarche de consolidation de propositions design en s'appuyant sur la relation à l'usager comme vecteur de bonification et de sélection des idées. On attend à la fin de ce cours d'être capable de défendre une propsoiton formelle en s'appuyant sur une série de tests de diverses natures qui en ont permis de faire émerger, préciser et validé les aspects formels et fonctionnels clés de la proposition. La capacité de création d'objet de tests est mise en avant, ainsi que la capacité de démontrer les raisons des choix réaliser en lien avec les usagers.

Acquis d'apprentissage :
- capacité à relayer les apprentissages théoriques, sur un plan pratique, c'est-à-dire en appui d'un projet d'atelier ;
- décloisonnement de l'acception de l'anthropologie comme science analytique stricte au profit d'une "pratique de questionnement itératif de l'usage et de l'usabilité d'une proposition design à l'aide d'objets intermédiaires (maquette, outils d'enquête, design spéculatif).
- capacité à utiliser les outils de l'anthropologie et en particulier des tests d'usage au sein d'un projet en design industriel sous l'angle des choix des outils de test et des spécificités du projet d'atelier ;
- capacité à communiquer les résultats des tests et interactions avec des objets intermédiaires sous une forme efficace et cohérente, au service de l'avancée d'un projet.

Évaluation :
- évaluation continue par le professeur :
  évaluation finale (rapport d'étape du projet) en fin de 2ème quadrimestre, 100 %

Critères :
- l'étudiant est évalué au regard de la pertinence de sa recherche, des choix opérés pour communiquer ses résultats avec efficacité lors du jury. Ces résultats peuvent comprendre un support papier comme des supports media, en fonction des projets.
- une liste de critères d'évaluation et d'éléments à présenter sont communiqués en fonction des projets.

Langue d'enseignement :
- Français

UE 3.04.2 TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES : METAL

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T100.B0275 Techniques et technologies : Matériaux (métal)

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Xavier Lepot, xavier.lepot@xfive.be

Contenu :
- particularités des métaux ferreux et non ferreux.
- historique de l'industrie métallurgique.
- applications potentielles, techniques de finition et coatings.
- procédés de fabrication des objets, des meubles et des pièces métalliques.
- contraintes liées à la production et aux moyens d'assemblage des pièces métalliques.

Méthode :
- étude des particularités d'un objet métallique sur base photo et vidéo.
- réflexion collective et suivi des projets métalliques liés aux pratiques d'atelier.
- initiation aux pratiques simples d'assemblage et de soudure avec des intervenants spécialisés.
- visites d'ateliers de construction métallique.

Acquis d'apprentissage :
- reconnaître les procédés de fabrication, les traitements et les applications dans le domaine de l'industrie et de l'architecture d'intérieur
- sélectionner un métal et une technique pour la réalisation d'un projet.

- comprendre le vocabulaire lié à l'industrie métallurgique et à la construction métallique
- estimer et prendre en compte le coût approximatif, les possibilités de récupération, le poids et le volume des objets et des pièces métalliques.
- estimer l'aspect polluant lié aux techniques d'extraction et aux procédés de fabrication

Évaluation :
- évaluation continue : 30%
- examen en fin de 1er quadrimestre : 70%. En cas de 2ème session, examen en fin de 3ème quadrimestre : 100%

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Massonet et Cescotto, *mécanique des matériaux*, Ed. De Boeck ; Goulet et Boutin, *aide mémoire de résistance des matériaux*, Ed Dunod ; Revue des composites et des matériaux avancés. VOL 12 N° 01/2002.

UE 3.05.2 TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES : VERRE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T020.B0277 Techniques et technologies : Matériaux (verre)

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Benoît Regniers

Contenu :
- origines et évolutions du matériau et de ses techniques de production.
- quelques repères dans l'architecture et le design.
- propriétés générales et spécifiques, cadre d'utilisation, techniques de mise en œuvre et commercialisation.
- développement de la fibre de verre optique.
- Impact écologique de production et recyclage.
- traitements de surface.
- émergence : les verres de production organique.
- introduction aux autres matières minérales : les roches et les céramiques traditionnelles et techniques.

Méthode :
- exposé théorique appuyé par de nombreux échantillons.
- visite d'usines.
- distribution d'un dossier de fiches servant de base à l'évaluation au terme du cours.

Acquis d'apprentissage :
- connaisances théoriques, tactiles et visuelles indispensables aux objectifs professionnels de futurs concepteurs-prescripteurs de projets.

Évaluation :
- examen oral en fin de 2ème quadrimestre et, en cas de 2ème session, en fin de 3ème quadrimestre.
- l'étudiant est évalué sur ses connaissances techniques mais aussi sur son questionnement et son apport expérimental.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :

- Bibliographie : Revues "VERRE" - ISSN: 09847979 - Ed. Institut du Verre – Paris ; *Aide mémoire, science des matériaux*, Michel Dupeux - Ed. Dunod - ISBN: 2-10-005458-9 ; *L'art du verre*, Georges Savage – Hachette – D.L. n°6.565 ; Publications d'organismes : USTV, union scientifique et technologique du verre - Groupement de recherche des matériaux vitreux - CNRS et CSTC. ; Guide de pierres et Minéraux - Walter Schumann -Ed. Delachaux et Niestlé - ISBN: 2-603-00680-0.

UE 3.06.2 RESISTANCE DES MATERIAUX 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.B0278 Sciences et sciences appliquées : Résistance des matériaux

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Lucas Secades, lucas.secades.casino@tulipal.be

Contenu :

Chapitre I : Mécanique.

- Rappels mécanique : Forces, moments, stabilité et équilibre
- Représentation simplifié d'un système statique
- Stabilité d'une structure : hypostatique, hyperstatique et isostatique
- Efforts dans les poutres : compression, traction, flexion, torsion et cisaillement.
- Types de profils et influence dans les efforts subis

Chapitre II : Technologie des matériaux

- Lien entre efforts et type de matériau
- Types et techniques d'assemblage
- Industrialisation et prototypage en fonction du matériau

Méthode :

- Cours basé sur une approche pédagogique théorique et par projet. Ensuite, toutes les notions sont traitées expérimentalement ou à travers des exemples concrets et de cas d'application réalistes.

Acquis d'apprentissage :

- Approfondir les notions de base de la mécanique statique,
- Comprendre les différents types d'efforts et le lien avec le profil des poutres
- Connaitre les différents types d'assemblage
- Les contraintes du prototypage et l'industrialisation sur le choix de matériaux.

Évaluation :

- Examen écrit et projet par groupe

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Bibliographie disponible intégralement sur internet

UE 6.05.1 ARTS NUMERIQUES 2.1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 3
Prérequis : -
Corequis : -

A100.B0115 Arts numériques : Atelier

3 crédits, 45 h
Activité obligatoire
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :
- développement des moyens techniques, culturels et artistiques pour appréhender le 3D comme médium créatif spécifique
- apprentissage pratique de la modélisation 3D et de ses concepts de base à l'aide d'un logiciel spécifique,
- initiation au texturage, à l'éclairage, à l'animation et au rendu en 3D.

Méthode :
- alternance entre exercices pratiques d'expérimentation technique et artistique et cours à caractère plus théorique et culturel.

Acquis d'apprentissage :
- pouvoir mettre en œuvre des connaissances techniques, artistiques et culturelles, en toute autonomie afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet numérique orienté 3D
- comprendre et utiliser de façon pertinente un mode de représentation numérique : la 3D
- modéliser des objets ou des architectures simples.

Évaluation :
- évaluation continue et travail pratique évalué en fin de 1er quadrimestre, les notes étant pondérées comme suit :
- évaluation continue des exercices techniques et artistiques: 70%,
- remise et défense du travail final : 30%.

Langue d'enseignement :
- français

UE 6.05.2 ARTS NUMERIQUES 2.2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

A020.B0116 Arts numériques : Atelier

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :
- développement des moyens techniques, culturels et artistiques pour appréhender Internet comme médium créatif spécifique,
- découverte des grands courants des Arts Internet et plus particulièrement du net art, de ses artistes, des moyens de monstration et des rapports avec l'histoire de l'art générale,
- initiation au codage en HTML et CSS,
- Initiation à l'installation, la gestion, l'utilisation, la modification d'un système de gestion de contenu (CMS).

Méthode :
- alternance entre exercices pratiques d'expérimentation technique et artistique et cours à caractère plus technique et culturel.

Acquis d'apprentissage :
- pouvoir mettre en œuvre des connaissances techniques, artistiques et culturelles, en toute autonomie afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet artistique Internet,
- réaliser son site personnel.

Évaluation :
- évaluation continue et travail pratique évalué en fin de 2ème quadrimestre, les notes étant pondérées comme suit :
  évaluation continue des exercices : 70%,
  remise et défense du travail final : 30%.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Rachel Greene, L'Art Internet, Thames & Hudson, 2005.

UE 6.06.1 COULEUR NUMERIQUE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 1
Prérequis : -
Corequis : -

A121.B0121 Couleur : Générale (numérique)

1 crédit, 15 h
Activité obligatoire
Professeur : Robert Kot, mailto@robertkot.com

Contenu :
- vocabulaire spécifique de codification numérique.
- relation entre la couleur perçue et la codification numérique de la couleur.
- évaluation, analyse et correction de la température de couleur, de la dominante et de la répartition des clartés dans une image numérique.
- gestion de la couleur à travers la chaîne graphique.

Méthode :
- fabrication d'une couleur à partir du sélecteur.
- modification d'une couleur à l'aide des réglages appropriés.
- correction chromatique de l'image.
- capacités chromatiques des différents périphériques et traduction de l'image en fonction de son profil.

Acquis d'apprentissage :
- identifier le problème chromatique dans une image complexe
- distinguer la logique perceptive de celle de la codification numérique de la couleur.
- évaluer, analyser et corriger la couleur selon ses différentes caractéristiques
- se familiariser à l'enjeu de la gestion numérique de la couleur.

Évaluation :
- évaluation continue et test écrit en fin de quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Robert Sève, Science de la couleur, Aspects physiques et perceptifs, éd. Chalagam, 2009 ; Arnaud Frich, Colormanagement guide, http://www.color-management-guide.com ; European Color Initiative, http://www.eci.org/en/start ; Commission Internationale d'Éclairage, http://www.cie.co.at.

UE 6.07.0 MODELE VIVANT 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.B0130 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 45 h
Activité obligatoire
Professeur : Anne Desobry, anne.desobry@lacambre.be

Contenu :
- observation et transcription des couleurs et des relations chromatiques
- dessin d'observation et de prospection d'après des sources diverses (modèle, espace, objet, document), et selon la position subjective du dessinateur
- utilisation des différents éléments du langage plastique (ligne, surface, blanc, composition, couleur)
- dessin d'idée et d'intention selon la mémoire, l'imaginaire, ou une relation documentaire
- dessin de recherche et de projet : représentation de l'espace, plan, représentation de notions.

Méthode :
- le cours est transversal : des propositions communes de travail et des axes de recherche permettent d'aborder le contenu du cours de manière particulière et personnelle
- suivi collectif et individuel, avec un souci d'appropriation des demandes et des moyens découverts.

Acquis d'apprentissage :
- utilisation consciente des éléments constitutifs du dessin : espace particulier de la feuille, ligne, surface, couleur
- utilisation du dessin comme outil d'expression et de recherche.

Évaluation :
- évaluation continue (50%) et évaluation finale à l'issue du 2ème quadrimestre (50%).

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Roven, revue critique sur le dessin contemporain (disponible à la bibliothèque).

UE 6.08.0 PERSPECTIVE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.B0125 Dessin : Perspective

5 crédits, 45 h
Activité obligatoire
Professeur : Valérie Gevers, valerie.gevers@lacambre.be

Contenu :

Le cours de perspective étudie la perspective centrale, ou perspective conique, ou encore perspective linéaire. Il est conçu pour mieux comprendre la structure d'une image réaliste, dessin ou photographie, et pour en favoriser l'appropriation, la transformation, l'amélioration etc. A chaque cours, dans un lieu donné, une consigne de dessin est imposée, en lien avec le chapitre du jour. Le dessin est réalisé à main levée. Des recherches personnelles peuvent compléter ce travail.
Sujets abordés: axonométrie, perspective à 1, 2, 3 points de fuite, travelling, panoramas, anamorphoses,perspective accélérée, reflets, lumière, insertion etc.

Méthode :

Chaque semaine, 2h de Perspective sont programmées à l'horaire des étudiants de B2.
L'ensemble des étudiants est divisé en 2 groupes.
Les étudiants du 1er groupe, divisés en sous-groupes de 5 maximum, se présentent au cours et rencontrent les enseignantes, à un moment préalablement convenu du cours, pour un entretien d'1/2h.
Le temps du cours restant, les étudiants sont libres de rester sur place pour travailler et éventuellement recevoir d'autres explications, ou de quitter le cours.
La semaine suivante, pendant que les étudiants du 2d groupe suivent le cours en présentiel, les étudiants du 1er groupe travaillent de leur côté, en suivant les explications données sur la plateforme Classroom du cours.
Les étudiants des 2 groupes déposent tous leurs travaux dans l'état où ils sont, sur la plateforme, le jeudi soir de leur 2e semaine.
Des échanges peuvent être envisagés en ligne avant le cours suivant, à nouveau en présentiel.
Il peut être demandé à un étudiant de recommencer un travail non abouti.

Acquis d'apprentissage :

Au terme du cours, l'étudiant comprend la structure géométrique d'une image réaliste en perspective (dessin ou photo). Il est capable de construire une structure perspective et/ou de modifier une image existante en tenant compte de cette structure.

Évaluation :

Le cours de perspective est un cours artistique de soutien à l'option.
A ce titre, la formation et l'évaluation sont continues et il ne peut y avoir de 2de session.
La présence au cours est requise et fondamentale.
Les travaux rendus régulièrement, sont lus et commentés, de vive voix ou sur la plateforme, mais il ne sont pas notés systématiquement.
Une note chiffrée et commentée, est transmise aux étudiants en janvier, à titre informatif.
Elle tient compte de l'évolution du travail, de la pertinence et de la lisibilité des réponses apportées aux questions soulevées par les exercices.
La note de juin est la note représentative du travail et de la progression de l'étudiant tout au long de l'année.
Elle ne résulte pas de la moyenne de deux notes (janvier et juin).

Langue d'enseignement :

- français

UE 7.01.2 HISTOIRE DE L'ART : XVIe-XVIIIe siècles

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.B0153 Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIXe siècle

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- le cours vise à explorer la production artistique de l'Occident à travers l'examen d'œuvres et de problématiques significatives de l'histoire de l'art de la Renaissance au XIXè siècle.
- le cours croise une approche chronologique de la période considérée et un ensemble de questions et de paradigmes – le temps, l'espace, l'image, le système moral, etc – qui permettent d'ouvrir l'analyse à des champs connexes à l'histoire de l'art et aux problématiques de l'art moderne et contemporain.
- au cours du premier quadrimestre, nous allons tenter de comprendre comment, au cours de la Renaissance italienne, une nouvelle voie s'est ouverte aux arts de l'image : l'ennoblissement des arts de la vue et l'émergence de la figure nouvelle de l'artiste en créateur ont bouleversé l'univers social et mental des arts. Avec ce régime de sens très inédit s'instauraient les conditions de l'idée moderne d'art que les siècles suivants allaient instituer.

Méthode :
- chaque cours est conçu de manière à se focaliser essentiellement sur la lecture des œuvres d'art, la compréhension des œuvres, l'appropriation d'un vocabulaire précis adapté à chacun des arts envisagés. En outre, l'étudiant sera amené à envisager les œuvres de manière autonome et critique, ainsi qu'à établir des liens entre les caractéristiques plastiques et narratives des œuvres et le contexte historique, littéraire, social, scientifique et philosophique.
- des thématiques transversales tenteront de répondre aux deux nécessités inscrites au projet pédagogique et artistique de l'ENSAV La Cambre : l'approfondissement et l'ouverture. Chaque problème qui s'est posé aux artistes de la période envisagée sera l'occasion d'un va-et-vient dans l'histoire de l'art, des origines de la figuration à nos jours.

Acquis d'apprentissage :
- prise de notes
- connaissance critique de la période étudiée, socle de références conceptuelles et visuelles
- capacité à articuler ces connaissances et ces références avec une réflexion sur la culture visuelle et la création contemporaines.

Évaluation :
- examen écrit en fin de premier quadrimestre et, en cas de seconde session en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus : le cours est accompagné d'un résumé reprenant le fil conducteur du cours, ainsi que d'une bibliographie. Des fichiers, reprenant l'ensemble des diapositives projetées au cours, sont fournis aux étudiants.

UE 7.02.2 ACTUALITE DE L'ART (NUMERIQUE)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.B0165 Actualités culturelles : Actualité de l'art

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Pierre-Yves Desaive, pydesaive@gmail.com

Contenu :
- questions d'étymologie (art numérique, art des médias, art en réseau, net art, …) ;
- délimitation du champ d'étude : l'art des médias numériques dans son rapport à l'art contemporain ;
- axes thématiques développant la comparaison entre la pratique des artistes du numérique, et celle des artistes usant de médiums plus conventionnels ;
- questions d'actualité.

Méthode :
- cours ex cathedra durant lequel les étudiants sont régulièrement invités à poser des questions, afin d'initier un débat ;
- illustré de présentations PowerPoint ;
- cours « en ligne » : les œuvres créées avec et pour l'internet sont expérimentées en temps réel.

Acquis d'apprentissage :
- prendre connaissance de l'existence d'un courant artistique entièrement tourné vers l'emploi et le détournement des médias, en particulier des médias numériques ;
- comprendre ce qui distingue ce courant par rapport de la sphère de l'art contemporain, tout en découvrant ce qui les rassemble ;
- mesurer la dimension critique, sociologique ou politique de ce courant ;
- s'interroger sur sa propre pratique de la communication numérique ;
- s'interroger sur l'impact des médias numériques sur sa propre pratique artistique.

Évaluation :
- examen écrit en fin de quadrimestre
  L'étudiant(e) produit un travail personnel, critique et documenté sur l'un des aspects du cours (une œuvre, un courant, un artiste, une problématique). Ce travail peut, si l'étudiant(e) le souhaite, prendre une forme directement inspirée de sa propre pratique artistique ;
- les étudiant(e)s sont encouragé(e)s, mais non tenu(e)s, à réaliser ce travail en groupes de 3 ou 4, afin de créer une dynamique dans la réflexion.
- En cas de 2e session, examen en fin de 3e quadrimestre

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- les présentations PowerPoint contenant tous les liens et ressources documentaires sont disponibles pour téléchargement à l'issue de chaque cours, et tiennent lieu de syllabus.

UE 7.03.2 HISTOIRE DE L'ART : XIXe ET XXe SIECLES

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

GB020.0154 Histoire et actualité des arts : XIXe et XXe siècles

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Raphaël Pirenne, raphael.pirenne@lacambre.be

Contenu :

- Ce cours est constitué de deux modules autonomes afin d'analyser les pratiques artistiques de la période allant du XIXe siècle au XXe siècle. Il vise à attester de la pluralité des formes et des problématiques produites sur cette période partant de deux axes méthodologiques qui conditionnent son approche : d'une part, en opérant une lecture de ce panorama en lien avec le contexte socio-historique et les dynamiques politiques et économiques qui caractérisent cette période (émergence du capitalisme économique et d'un monde globalisé, naissance de l'industrie culturelle et de techniques de production standardisée, etc. autant d'aspects modifiant notre vision du réel et dès lors sa retranscription) ; d'autre part, en prenant acte de l'ouverture et de la renégociation constante de la notion de modernité qui s'y réalise, ouverture à d'autres formes mais aussi à d'autres aires géographiques et culturelles, au-delà du monde occidental.

- Le premier module revient de manière chronologique sur les phénomènes culturels et artistiques de cette période en tenant compte de la production des discours qui les accompagne. Tout en retraçant les linéaments de l'histoire de la modernité dès le XVIIIe siècle, il s'agit moins de produire une histoire de l'art des noms et des mouvements que de partir des mutations économiques et politiques, techniques, sociales et scientifiques siècle afin de voir comment put s'instaurer un renouvellement du rapport à l'art et à la culture en général dont les pratiques les plus récentes restent toujours dans une certaine mesure tributaire. Il s'agit en effet d'identifier quelles opérations, procédures, paradigmes ont pu conditionner l'art et la culture sur cette période. On interrogera, afin de donner quelques exemples des problématiques directrices de ce module, la renégociation du rapport à la vision suite au développement des sciences physiologiques et de nouveaux outils techniques ; la problématique des utopies sociales qui se constitue suite au développement du capitalisme industriel au XIXe siècle ; le paradigme de l'autonomie moderniste et celui de la reproductibilité technique ; pour enfin voir comment la seconde moitié du XXe siècle, suite à un ensemble de mutations sociales, économiques et politiques engagea l'art à refondre son rapport tant à la nature qu'à la culture. Il s'agira aussi tout au long de ce module d'engager une *désoccidentalisation* de la lecture que l'on tient pour usuelle de la modernité, en mettant en évidence comment des cultures autres qu'occidentales se constituèrent sur cette période ce, en revenant sur des pratiques artistiques ciblées.

Méthode :

- Cours ex-cathedra, mêlant images fixes et animées, interviews et textes, afin de construire, étapes par étapes, cette histoire complexe de la modernité.

Acquis d'apprentissage :

- disposer d'une vue diachronique des principales mutations qui caractérisent l'évolution de l'art et de la culture depuis le XIXe siècle au XXe siècle, ainsi que de notions et de concepts permettant d'analyser les œuvres d'art de cette période et de comprendre leur inscription dans l'histoire.

Évaluation :

- Examen écrit en fin de 2ème quadrimestre et en cas de 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- Français

Sources :

- Syllabus rassemblant notes, images et dossiers de textes.

UE 7.04.2 PHILOSOPHIE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.B0170 Philosophie : Générale

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambe.be

Contenu :
- les grands courants de l'histoire (occidentale) de la philosophie, depuis les présocratiques jusqu'au XXe siècle.

Méthode :
- pont à faire dès que possible avec des questions éthiques, idéologiques et politiques contemporaines.
- une partie cours est donnée ex cathedra
- une autre partie propose des lectures de textes : de la tradition et sur le lien de la tradition à des questions contemporaines.

Acquis d'apprentissage :
- assimiler les concepts fondamentaux de l'histoire de la philosophie
- être capable d'une réflexion générale sur la matière.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et en cas de 2e session en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible. Recueil de textes à collecter par le professeur.
Bibliographie : *Histoire de la Philosophie occidentale*, Jean François Revel, éd. Poche ; *La trahison des Lumières*, Jean-Claude Guillebaud, éd. Poche).

PREMIER CYCLE
Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 07 - DESIGN INDUSTRIEL

2023 - 2024

SUITE DU PROGRAMME (BLOC 3)

			Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
	UE 1.07.3	**DESIGN INDUSTRIEL : ATELIER 3**	1 + 2	**29**	**435**	**48,33%**
	A120.C0039	Design industriel : Atelier		29	435	48,33%
1 cours à choisir	**UE 2.07.3**	**DESIGN INDUSTRIEL : MODULE 7**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	A100.C0502	Design industriel : Atelier, module 7		5	75	8,33%
	UE 2.XX.3	**STAGE INTERNE* (selon l'atelier choisi)**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	S100.CXXXX	Stage interne		5	75	8,33%
	UE 3.00.3	**TECHNOLOGIE DES POLYMERES**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.C0307	Techniques et technologies : Technologie des polymères		2	30	3,33%
	UE 3.05.3	**TECHNOLOGIE DU DESIGN INDUSTRIEL (Workshop)**	2	**5**	**75**	**8,33%**
	T020.C0328	Techniques et technologies : Design industriel		5	75	8,33%
	UE 3.02.3	**HISTOIRE DU DESIGN**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0309	Histoire et actualité des arts : Design		2	30	3,33%
	UE 3.03.3	**MARKETING**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	T020.C0310	Pratique sociale et professionnelle : Marketing		2	30	3,33%
1 cours à choisir parmi les 3	**UE 6.0X.3**	**ARTS NUMERIQUES 3 (selon le cours choisi)**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.C0XXX	Arts numériques : Atelier (3D, Capteurs, Netart, Son, Vidéo)		5	75	8,33%
	UE 6.02.3	**COULEUR 3**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.C0120	Couleur : Général		5	75	8,33%
	UE 6.03.3	**MODELE VIVANT 3**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.C0132	Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
	UE 7.02.3	**PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 1**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.C0171	Philosophie : Esthétique		2	30	3,33%
	UE 7.04.3	**PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 2**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0172	Philosophie : Esthétique		2	30	3,33%
	UE 7.08.3	**QUESTIONS D'HISTOIRE DE L'ART ET DES ARTS EXTRA-EUROPEENS**	2	**4**	**60**	**6,67%**
	G020.C0156	Histoire et actualité des arts : Complément d'histoire de l'art et des arts extra-européens		4	60	6,67%
1 cours à choisir parmi les 3	**UE 7.05.3**	**SEMIOLOGIE DES MEDIAS**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0169	Sémiologie : Média		2	30	3,33%
	UE 7.06.3	**ANTHROPOLOGIE DE L'ART**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0616	Sciences humaines et sociales : Anthropologie de l'art		2	30	3,33%
	UE 7.07.3	**LITTERATURE CONTEMPORAINE**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0319	Littérature contemporaine		2	30	3,33%
		Total		**60**	**900**	**100,00%**

La répartition des cours spécifiques et des cours généraux entre Q1 et Q2 est susceptible de modifications en fonction des horaires définitifs.

PREMIER CYCLE
Option 07 – DESIGN INDUSTRIEL – BLOC 3

UE 1.07.3 DESIGN INDUSTRIEL : ATELIER 3

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 29
Prérequis : - UE 1.07.2
Corequis : -

A120.C0039 Design industriel : Atelier

29 crédits, 435 h
Activité obligatoire
Professeur : Jean Paternotte, jean.paternotte@lacambre.be

Contenu :
- valorisation de l'audace conceptuelle et plastique de l'étudiant face à la somme des "impératifs" acquis dans l'UE prérequise (UE 1.07.2) ;
- approfondissement méthodologique et intégration des connaissances acquises antérieurement
- les thématiques sont choisies afin de mettre en présence l'homme et ses mouvements dans l'espace et son environnement ;
- les projets mènent à l'intégration des différentes technologies et de différents types de motorisation, ainsi qu'à la sensibilisation des sources d'énergie et à l'éco-conception;
- précision de l'orientation et des choix personnels au sein des thématiques ;
- confirmation et précision des choix des technologies relatives au projet ;
- premières applications des connaissances en Marketing dans le processus de création d'un produit en connexion à une collaboration industrielle ;
- application des techniques de présentation graphique bi- et tridimensionnelles liées au projet.

Méthode :
- approfondissement de la valeur sémantique des sujets de recherche
- intégration de la complexité technologique, fonctionnelle et structurale.
- au travers d'explorations, d'analyses, de prises de position, mise en valeur de la liberté créative, face aux contraintes techniques et de production ;
- sensibilisation à une cohérence globale du produit impliquant tous les facteurs connexes (ergonomie, sociologie, réalité économique) ;
- découvertes des réalités professionnelles en établissant des collaborations industrielles encadrées.
- initiation au Marketing. Application de ces connaissances et découvertes des réalités professionnelles.
- suivi dans la réalisation d'un CV et portfolio personnel (vidéo, site web, etc)
- organisation de workshops – rencontre et travail avec des designers choisis.

Acquis d'apprentissage :
- aptitudes à analyser un objet dans son contexte réel ;
- Intégration d'une méthodologie de travail ;
- conjointement à l'acquisition des méthodologies de travail, aptitudes sensibles et de la singularité des propositions ;
- capacité à concevoir un produit respectant les critères des réalités industrielles (techniques, économiques et éthiques)
- aptitudes à l'analyse et l'intégration des méthodologies de travail ;
- maîtrise des outils informatiques de communication ;
- valorisation du contenu et de la communication du savoir-faire de l'étudiant ; rôle et responsabilité du designer dans son contexte professionnel – travail en équipe et pluridisciplinarité – conscience des enjeux sociétaux de sa discipline.

Évaluation :

- évaluation continue par l'équipe pédagogique : 50% dont
  évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre 20%
  évaluation finale en fin de 2e quadrimestre 30%
- évaluation par un jury artistique à l'issue du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Note d'intention communiquée en début d'année.

UE 2.07.3 DESIGN INDUSTRIEL : MODULE 7 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

A100.C0509 Design industriel : Atelier, module 7

6 crédits, 90 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Jean Paternotte, jean.paternotte@lacambre.be

Contenu :
- projet spécifique en design industriel, à partir d'un énoncé imposé.
- la nature du projet peut relever : d'une collaboration professionnelle extérieure, d'un projet transversal avec une autre option artistique de l'école, d'une mission d'accompagnement d'un projet développé avec les étudiants du bloc annuel précédent.

Méthode :
- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux ;
- essais et recherches approfondis ;
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques ;
- soutenir la recherche d'aperçus de marché et de références culturelles ;
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :
- faire preuve à travers le développement d'un projet tridimensionnel de singularité artistique, de cohérence, ainsi que de curiosité technique.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1er quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.XX.3 STAGE INTERNE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

S100.CXXXX Stage interne

5 crédits, 75h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.

UE 3.00.3 TECHNOLOGIE DES POLYMERES

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

T100.C0307 Techniques et technologies : Technologie des polymères

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Richard Thommeret

Contenu :
- les principaux thermoplastiques, élastomères et thermodurcissables sont étudiés en détails : historique, impact économique, marchés concernés.
- leurs propriétés génériques sont décrites et illustrées par l'analyse de nombreux échantillons et d'objets caractéristiques.
- une méthode et des études de cas concrets sont proposées aux étudiants pour leur permettre de déterminer les éléments clés qui guident le choix du meilleur polymère en fonction du cahier des charges de l'objet, du procédé de transformation et des coûts associés, le plus souvent en lien avec les travaux de l'atelier.
- le développement durable est approché par l'impact des plastiques sur la planète en termes d'utilisation des ressources naturelles, d'économies d'énergie, et de leur recyclage par différentes techniques ; bioplastiques inclus.

Méthode :
- description des principales matières plastiques et de leurs propriétés génériques et spécifiques, incluant les additifs et les composites.
- description des principaux modes de mise en œuvre et études de coûts d'objets simples
- méthode de sélection des polymères grâce à leurs propriétés en combinant les approches rationnelle et émotionnelle et en les associant aux fonctionnalités de l'objet final.
- apprentissage des étudiants par l'approche tactile et holistique de nombreux objets, les incitant à se constituer leur propre matériauthèque, et afin d'ancrer leurs connaissances théoriques.

Acquis d'apprentissage :
- connaissances générales des polymères (ex : PE, PS, PA66…) et des matériaux composites utilisés de nos jours ainsi que leurs principales propriétés et leurs modes de mise en œuvre (ex : injection, extrusion…).
- connaissance des atouts et limites des polymères : techniques (propriétés et façonnage), économiques (coût d'une pièce) et environnementales (recyclage, bio-sourcé,…).
- approche méthodologique reliant l'objet à ses fonctions d'où découlent les propriétés, guidant le choix des matériaux
- matériauthèque plastique que les étudiants se constituent eux-mêmes, afin de guider leurs choix lors de la sélection des matériaux polymères pour leurs projets d'objets ou mobiliers.

Évaluation :
- examen oral à l'issue du 1er quadrimestre et en cas de 2e session, à la fin de 3e quadrimestre.
  L'étudiant choisit et apporte trois objets (ou leur photo), l'objectif étant d'expliquer et de justifier le choix de la/les matière/s plastique/s utilisée/s : citer les principales fonctions de l'objet et les relier aux propriétés exigées du matériau ; proposer un ou plusieurs polymères ainsi que le mode de mise en œuvre le plus approprié sur la base de critères techniques, esthétiques et économiques.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Tableaux récapitulatifs de données fondamentales ; Matériauthèque plastique du professeur ; *Plastiques & Design,* R.Thommeret , édition Eyrolles, 2013.

UE 3.05.3 TECHNOLOGIE DU DESIGN INDUSTRIEL

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 4
Prérequis : -
Corequis : -

T100.C0328 Techniques et technologies : Design industriel (workshop)

4 crédits, 60 h
Activité obligatoire
Professeur : Yves Voglaire, yves.voglaire@gmail.com

Contenu :
- le cours aborde une série d'éléments de gestion et de communication qui interviennent dans la pratique du métier de designer industriel.

Méthode :
Les séances de cours sont jalonnées d'exercices pratiques portant notamment sur :
- la conception du CV (mise en valeur des points forts, communiquer son identité) ;
- la nature et la spécificité du contrat de design ;
- le calcul du prix de revient ;
- le Business model / projet professionnel ;
- le Plan d'affaires.

Les méthodes et les différents contenus ci-dessus sont décrits et explicités avec des exemples concrets. Les informations sont ensuite discutées et soumises à un examen critique. A la fin de chaque partie importante, remise d'un travail dans lequel les notions apprises dans un cas personnel ou fictif sont mises en pratique.

Acquis d'apprentissage :
- structurer une argumentation et maîtriser son langage corporel et verbal ;
- avoir connaissance des indicateurs utilisés par les recruteurs et les clients ;
- acquérir des principes de base de la gestion et de la construction d'un projet professionnel.

Évaluation :
- évaluation continue portant sur l'ensemble des travaux pratiques réalisés au cours du 1er quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 3.02.3 HISTOIRE DU DESIGN

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0309 Histoire et actualité des arts : Design

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Denis Laurent, den.laurent@gmail.com

Contenu :

- le cours prend son point de départ chronologique à la révolution industrielle. A l'intérieur d'une structure linéaire menant progressivement à l'époque contemporaine, il multiplie les angles d'approche (chapitres consacrés tantôt à un designer, un matériau, un type de produits, un thème, un mouvement, une période) et les points de vue (concepteur, producteur, consommateur, utilisateur). Le cours considère une grande variété de produits et réalisations : du mobilier ou des objets domestiques "affectifs" jusqu'aux biens d'équipement et aux transports. Il approche également des disciplines connexes comme la création d'image d'entreprise ou le packaging et, à l'occasion, crée des liens avec l'architecture, le graphisme, la typographie, le stylisme et la création textile.

Méthode :

- de type ex cathedra mais ouvert à la discussion, le cours s'appuie sur de très nombreux exemples illustrés au moyen d'une présentation Powerpoint. Des références bibliographiques sont données pour permettre aux étudiants d'approfondir leurs connaissances.

Acquis d'apprentissage :

- nourrir l'activité créatrice d'une réflexion théorique
- disposer d'une grille de connaissance et d'analyse solide dans sa discipline
- comprendre les liens entre le design et la société (variables idéologiques, politiques, économiques, techniques, culturelles, etc.).

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et en cas de 2e session, examen écrit en fin de 3e quadrimestre.
  Critères : Maîtrise des faits et acteurs majeurs de l'histoire du design, mais aussi et surtout compréhension active des concepts et théories abordés.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Un syllabus est disponible en format électronique.
Bibliographie :
Pour ne citer que des ouvrages très généraux : John HESKETT, *Industrial Design*, Thames & Hudson, 1980 ; David RAIZMAN, *History of Modern Design*, Laurence King Publishing, 2004 ; Jonathan WOODHAM, *Twentieth-Century Design*, Oxford University Press, 1997 ; Raymond GUIDOT, *Histoire du design: 1940–1990*, Hazan, 1999 ; Jocelyn DE NOBLET, *Design: miroir du siècle*, Flammarion, 1993.

UE 3.03.3 MARKETING

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T020.C0329 Pratique sociale et professionnelle : Marketing

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Virgile Goyet

Contenu :
- le cours est conçu sur mesure à l'attention des options nécessitant une approche commerciale dans l'exercice de métiers créatifs.
- il est construit au niveau de l'initiation. L'outil marketing est présenté comme pratique et praticable, et non comme une finalité théorique en soi.
- l'intention est de démystifier l'outil marketing, d'expliquer les tenants et aboutissants de l'outil marketing et de rendre accessible et utile l'outil marketing.

Méthode :
- l'outil marketing est un régulateur commun qui nécessite peu de théorie pour en tirer un maximum de bénéfice à l'emploi.
- le cours est donné par modules de 2h, durant lesquels sont alternés notions clés à transmettre et exercices « échelle 1:1 » pour mettre directement celles-ci en application.
- est également assurée une variété dans les exercices mettant en jeu des objets extérieurs (études de cas de marques / créations existantes) et des objectifs internes lies au programme suivi par les étudiants au sein de l'école (eux comme créatifs / leurs projets d'atelier comme sujet à étudier, etc.). L'approche pédagogique mise en œuvre est donc orientée «résultats immédiats» de manière à ce que les étudiants s'approprient directement les notions grâce à la pratique. Cette démarche permet un roulement de questions/réponses nourrissant le module dans le temps imparti. Un accent particulier est mis sur le dynamisme élevé qui est attendu de la part des futurs professionnels.

Acquis d'apprentissage :
- cerner la réalité de l'outil marketing et comprendre les services que celui-ci peut rendre dans une démarche professionnelle.

Évaluation :
- examen écrit à la fin du 2e quadrimestre et, en cas de 2e session, examen écrit en fin de 3e quadrimestre.
  Critères : L'examen se caractérise par une mise en pratique des notions abordées via un exercice échelle 1:1. Un document écrit est produit par l'étudiant, démontrant la bonne réception des notions abordées dans le cours. L'accent est mis sur le marketing mix et le plan marketing.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Un syllabus

UE 6.0X.3 ARTS NUMERIQUES 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

5 crédits, 75 h
Activité à optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours.
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :
Le cours propose 5 modules au choix de l'étudiant :
- 3D
- Capteurs
- Création artistique et intelligence artificielle
- Son
- Vidéo
- Narration visuelle

Le contenu, la méthode et les acquis d'apprentissage spécifiques à chaque module sont définis ci-après.

Évaluation :
- 1er quadrimestre, 35%, répartis de la manière suivante :
  évaluation continue des exercices : 20%
  réalisation et défense du travail intermédiaire : 15%
- 2e quadrimestre : 65%, répartis de la manière suivante :
  évaluation continue des exercices : 25%
  réalisation d'un dossier présentant le travail final: 10%,
  réalisation et défense du travail final : 30%

Langue d'enseignement :
- français

A120.C0738 Arts numériques : Atelier - 3D

Contenu :
- découverte de grands courants des arts 3D, de leur histoire, de leurs artistes, et des rapports avec l'histoire générale de l'art,
- acquisition des bases nécessaires à la modélisation et à l'animation 3D à travers un logiciel spécifique,
- compréhension du potentiel, de la spécificité et des limites des images de synthèse dans leur globalité.

Méthode :
- alternance d'exercices pratiques d'expérimentation artistique et cours à caractère plus théorique et culturel,
- élaboration et réalisation d'un projet personnel,
- présentation régulière du projet, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- maîtriser les fonctions de base du logiciel étudié,
- faire preuve de curiosité, d'engagement,
- approfondir ses connaissances et savoir-faire en fonction des besoins spécifiques,
- mettre en œuvre en toute autonomie des connaissances techniques, artistiques et culturelles, afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet personnel.

A120.C0742 Arts numériques : Atelier - Capteurs

Contenu :
- découverte de grands courants des arts interactifs, de leur histoire, de leurs artistes, des institutions et de ses rapports avec l'histoire générale de l'art,
- panorama des logiciels d'interaction en temps réel (Isadora, Max, etc.),
- initiation à un ou plusieurs logiciels d'interaction (Isadora, processing),
- initiation aux interfaces « homme-machine »,
- exploration des différents type de capteurs et leurs utilisations pratiques (son, vidéo, lumière, chaleur, mouvement, pression, etc.),
- exploration des différents type d'actionneurs et leurs utilisations pratiques (lumière, moteur, etc.),
- initiation au Hacking et détournement de matériel existant (Kinect, Wiimot, etc.),
- découverte des protocoles de communication Midi et OSC et leur utilisation pratique en interactivité,
- initiation à la vidéo et à l'audio numériques en temps réel.

Méthode :
- alternance d'exercices pratiques d'expérimentation artistique et cours à caractère plus théorique et culturel,
- élaboration et réalisation d'un projet de travail personnel ou de groupe,
- présentation régulière du travail en cours, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- mettre en œuvre en toute autonomie des connaissances techniques, artistiques et culturelles, afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre une oeuvre interactive complexe,
- mettre en place une stratégie de communication et d'archivage autour du projet personnel par la réalisation d'un dossier explicatif.

A120.C0741 Arts numériques : Atelier – Création artistique et intelligence artificielle

Contenu :
- Exploiter les technologies de l'intelligence artificielle comme un outil créatif pour repousser les limites de l'expression artistique dans les domaines de l'image, du dessin, de la photo, de la vidéo, du son, de la sculpture, du texte...
- Encourager l'expérimentation et la collaboration entre les étudiants et les machines intelligentes dans la création de projets originaux.
- Favoriser une réflexion critique sur l'interaction entre l'IA, la créativité humaine et les implications éthiques dans l'art contemporain et sur les droits d'auteur.
- Préparer les étudiants à intégrer de manière innovante l'IA dans leur pratique artistique tout en développant une compréhension approfondie des enjeux technologiques et artistiques liés à cette fusion.

Outils :
- Midjourney, Dall-E, Stable Diffusion, ChatGPT, Claude, Audiogen, NFT...

A120.C0740 Arts numériques : Atelier - Son

Contenu :
- étude de l'histoire de la prise de son,
- initiation au fonctionnement de l'oreille et du son,
- initiation aux bases de la MAO,
- initiation à l'électroacoustique (les effets, l'égalisation, les techniques de synthèse),
- découverte des interfaces (les microphones, les haut-parleurs, la table de mixage, la table de mixage),
- initiation aux bases du mixage audio et aux insérables numériques.
- approfondissement de la prise de son analogique et numérique et de l'étude des microphones (typologie et expérimentation),
- étude des plans sonores, de la réverbération, de l'acoustique,
- initiation à l'audionumérique, aux fréquences d'échantillonnage, à la compression dynamique et numérique du son,
- découverte du « mastering »,

- étude de différents champs d'application du son: musique de film, musique de scène, décor sonore, illustration sonore, installation, etc.,
- expérimentation de la diffusion sonore, de ses médias,
- expérimentation sur la monophonie, la stéréophonie, la multi diffusion, la spatialisation.
- travaux pratique d'électronique en lien avec le son,
- suivi du projet de fin d'année.

Méthode :
- les exercices pratiques sur les logiciels et avec le matériel, les expérimentations, alternent avec des cours plus théoriques et culturels (écoutes, analyses de films expérimentaux, etc.),
- élaboration d'un dossier de production documenté lié au projet personnel,
- élaboration et réalisation d'un projet personnel ou de groupe,
- présentation régulière du projet, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- Mettre en œuvre les connaissances artistiques et techniques acquises sur la prise de son, le montage, le mixage multipistes et la spatialisation sonore dans un un projet sonore complexe.
- développer l'esprit d'écoute et d'analyse d'environnements sonores et abstraits.

A120.C0739 Arts numériques : Atelier - Vidéo

Contenu :
- initiation au processus de réalisation d'un film sur support numérique : numérisation des rushes, montage à l'aide d'un logiciel spécifique, effets, intégration du son, finalisation, compression du film en fonction des options de diffusion (Web, installation),
- mise en perspective du processus de réalisation d'un film (réfléchir au découpage, à l'organisation des images et des sons),
- découverte d'un cinéma différent par l'analyse des œuvres de réalisateurs travaillant sur le support filmique et sur des installations vidéo,
- apprentissage pratique du montage à travers un logiciel spécifique,
- initiation au « compositing » à travers un logiciel spécifique,
- réflexion pratique sur la monstration du film ou comment le temps cinématographique est exposé, spatialisé dans un espace autre que l'écran (spatialisation de l'image dans un espace muséal ou projection en extérieur, dispositif technique).

Méthode :
- les exercices pratiques de montage par la réalisation d'une bande annonce alternent avec des cours plus théoriques et culturels (vision et analyse de films),
- élaboration et réalisation d'un projet personnel,
- présentation régulière du projet, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- utiliser de manière avancée un logiciel de montage vidéo,
- mettre en œuvre en toute autonomie les connaissances acquises, techniques, artistiques et culturelles, à travers un projet vidéo personnel.

A120.C0746 Arts numériques : Atelier – Narration visuelle

Contenu :
- découverte de l'histoire et de la problématique de l'interactivité dans les arts visuels, ainsi que du rapport narration-interactivité
- introductions à certaines notions - la terminologie, la classification de différents types de contenus - et à certains outils (Unity, Unreal Engine, Twinmotion, Behavior Designer…)
- création de « ponts » entre les acquis des étudiant au sein de la Cambre et la création d'univers en rapport avec la narration interactive
- familiarisation avec un ensemble de méthodes de développement de projet dans le domaine de la création numérique.

Méthode :
- apprentissage de bases des outils, exercices pratiques ainsi que développement d'un projet personnel.

Acquis d'apprentissage :
- A la fin du cours, les étudiant auront acquis une solide autonomie dans le développement d'un projet artistique qui fait appel à des outils numériques avancées

UE 6.02.3 COULEUR 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.C0120 Couleur : Général

5 crédits, 75 h
Activité optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours
Professeur : Inez Michiels, inez.michiels@lacambre.be

Contenu :
- Le cours s'adresse aux étudiants qui souhaitent faire des choix de conception éclairés pour communiquer une signification et pour évoquer une émotion spécifique à travers leurs créations.
- Soutenus par des recherches scientifiques, ils apprennent à modeler une certaine ambiance, valeur, identité ou fonction.
- Les couleurs sont le fil conducteur de ce cours aux multiples facettes, car elles sont de puissants porteurs de signification qui évoquent des réponses émotionnelles, mesurables à la fois universelles, culturelles et individuelles dans certains contextes. De plus, en raison de leur qualité abstraite, les couleurs permettent des liens synesthésiques avec d'autres formes d'expression telles que la forme, la composition, la texture, la matière, la musique et la danse.
- En premier lieu, la couleur est déconstruite jusque dans ses plus petites significations. Elle est ensuite reconstruite en concepts simples à travers les couleurs primaires et en réseaux sémantiques plus complexes à travers des combinaisons de couleurs, des nuances et des teintes de couleurs qui couvrent tout le spectre visible.
- Enfin, les autres modes d'expression, telles que la forme, la composition, la texture, la matière, la musique, et la danse, sont systématiquement comparés pour finalement aborder l'arsenal des signes à la disposition d'un concepteur ou d'un artiste.
- Nous examinons le rôle que jouent la nature et la culture dans le processus de donner du sens et comment la signification change en fonction du contexte dans lequel se situe un signe. Les préférences personnelles sont établies et on tente de concevoir en fonction d'une certaine préférence personnelle.
- Le cours est avant tout axé sur la pratique avec de nombreux exercices, des jeux-questionnaires et d'expérimentations. Ainsi, la liberté créative des étudiants est élargie et leur intuition aiguisée par la connaissance accrue du potentiel communicatif des possibilités visuelles et auditives.

Méthode :
- À l'aide d'études, d'exemples, d'exercices, des jeux-questionnaires et d'expérimentations, les étudiants deviennent compétents dans l'application consciente du langage non verbal qu'ils utilisent, quelle que soit la discipline qu'ils pratiquent.
- Des instruments utilisés dans l'industrie pour mesurer la réponse émotionnelle sont mis à la disposition. permettant de mesurer des réponses émotionnelles et des attitudes chez des individus, aident à faire des choix précis dans l'assemblage des divers moyens d'expression.
- Les recherches scientifiques des sciences du design, des sciences humaines, de la neurologie et de la biologie sont évaluées et interprétées afin qu'elles puissent être appliquées dans le processus créatif.
- À la fin de chaque leçon, les projets transdisciplinaires des étudiants sont discutés.

Acquis d'apprentissage :
- Après avoir suivi ce cours, les étudiants seront en mesure de faire des choix de conception plus confiants en tenant compte de l'expérience de l'utilisateur ou du spectateur.
- Ils prendront conscience des différences et des similitudes internationales dans la manière dont les représentations non verbales sont vécues.
- Ils acquierront la compétence d'évoquer des glissements de signification et d'émotion grâce aux petits changements dans leur création.
- Les étudiants seront capables d'augmenter la convivialité et la sécurité d'un produit ou d'un espace.
- Ils sauront évoquer efficacement les valeurs et l'identité d'un produit, d'une marque ou d'un service

dans un design.
- Sur la base de réseaux sémantiques, ils pourront composer des storylines et des personnages et les façonner de manière sensée.
- Ils seront capables d'effectuer une analyse sémantique approfondie d'une création à l'aide de divers instruments de mesure.
- Grâce à la prise de conscience de la signification des concepts, ils pourront communiquer plus efficacement avec une équipe de conception.
- Ils pourront mieux interpréter la recherche scientifique et l'appliquer dans la pratique.

Évaluation :
- Évaluation continue :
  Évaluation en fin du 1e quadrimestre 50%
  Évaluation en fin du 2e quadrimestre 50% répartis comme suit:
    Travaille du recherche 20%
    Originalité et créativité du projet 15%
    Qualité de la présentation 15%

Langue d'enseignement :
- Anglais - Français - Néerlandais

UE 6.03.3 MODELE VIVANT 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.C0132 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 75 h
Activité optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours
Professeurs : Anne Desobry, anne.desobry@lacambre.be
et Dominique Van den Bergh, dominique.vandenbergh@lacambre.be

Contenu :
- première partie : travail de recherche en dessin, suivant des propositions faites par les professeurs (par ex. liées au texte, au modèle, au document, au travail en option…), ouvrant des questionnements très divers et l'exploration de la relation entre idée et langage plastique
- modules permettant une recherche plus poussée autour de sujets spécifiques (moulage/empreinte, méthodologie de recherche/analyse du travail)
- seconde partie : élaboration et développement d'un projet personnel en interrogeant la pratique dans l'option.

Méthode :
- les résultats des recherches et l'évolution du projet personnel sont suivis individuellement par un professeur
- un carnet de recherches (notes, archives) sert d'outil de prospection et de communication.
- échanges de points de vue par interventions spontanées, ou autour de présentations d'ensembles.

Acquis d'apprentissage :
- utiliser le dessin comme un moyen d'expression personnelle.
- pouvoir faire évoluer un projet particulier, en liant l'exploration du sens et le choix plastique.

Évaluation :
- évaluation continue.
  évaluation en fin de 1er quadrimestre : 50%
- évaluation en fin de 2e quadrimestre : 50%
- critères : l'évaluation se fait lors d'un entretien autour de la présentation du travail. Elle prend en compte la présence active de l'étudiant, l'évolution, la singularité et la pertinence de ses recherches.

Langue d'enseignement :
- français

UE 7.02.3 PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.C0171 Philosophie : Esthétique

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambre.be

Contenu :
- comment faire pour ne pas cacher le monde avec des images et des commentaires qui prétendent le montrer ? Le cours de philosophie esthétique, première partie, propose de prendre un chemin sinueux et fragmentaire qui va de Platon à Michel Foucault en passant par Antonin Artaud, Roland Barthes, Maurice Blanchot, Georges Didi-Huberman, Alfredo Jaar et Claude Lanzmann. Tous interrogent la représentation, le visible et le lisible, la perception et le discours.

Méthode :
- cours ex cathedra composé d'explications et de commentaires de textes philosophiques, poétiques, théoriques ainsi que de lectures de textes, de projections de films.
- la prise de notes par les étudiants est fortement requise, elle participe à la compréhension et à l'acquisition progressive des notions envisagées durant le cours.

Acquis d'apprentissage :
- acquisition critique de notions de philosophie esthétique
- capacité à analyser, conceptualiser, problématiser les différentes questions envisagées durant le cours.
- faculté à écrire un texte critique argumenté à propos d'une question donnée.

Évaluation :
- évaluation en fin de 1er quadrimestre. Celle-ci se fait à cahier et livres ouverts. Les étudiants sont invités à écrire un texte de réflexion critique et problématique à partir d'une question transversale portant sur la matière vue durant le cours.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Les étudiants ont accès à un syllabus de textes.

Bibliographie : Roland Barthes, *Leçon*, Éditions du Seuil, Paris, 1978. *La Chambre claire* : Note sur la photographie, Gallimard /Seuil ; Cahiers du cinéma, Paris, 1980. *Le Plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris, 2000 ; Maurice Blanchot, *L'espace littéraire*, Gallimard (coll. Folio Essai), 1988 ; Georges Didi-Huberman *Devant l'image*, Les éditions de Minuit (Collection Critique), 1990. *Images malgré tout*, Les éditions de Minuit, 2003 ; Michel Feuillet, *Représenter Dieu*, Desclée de Brouwer, 2007 ; Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Gallimard (Tel), 1966. *L'ordre du discours*, Gallimard, 1971 ; Claude Lanzmann, *Shoah*, 1985 ; Bernard Noël, *Journal du regard*, P.O.L., 1988. *Roman d'un regard*, P.O.L.2003 ; Claudio Pazienza, *Tableau avec chutes*, Komplot Film, 1997 ; Pier Paolo Pasolini, *Theorema*, 1968 ; Platon, *Le Banquet*, *Phèdre* (Traduction, notice et notes par mile Chambry), Flammarion, édition de 1992 ; Giorgio Vasari, *Vies d'artistes* (Traduit de l'italien et préfacé par Gérard Luciani), Gallimard, édition de 2002.

UE 7.04.3 PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0172 Philosophie : Esthétique

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambre.be

Contenu :
- le cours de philosophie esthétique, deuxième partie, propose de continuer le chemin emprunté au premier quadrimestre. Au cœur de cette deuxième partie, la déconstruction de la métaphysique platonicienne, l'avènement d'un vitalisme esthétique avec Friedrich Nietzsche, Gilles Deleuze, Georges Bataille et Pasolini. La question de l'être chez Martin Heidegger, celle du rapport à l'autre chez Emmanuel Levinas. Le pessimisme jubilatoire de Cioran et de Clément Rosset.

Méthode :
- cours ex cathedra composé d'explications et de commentaires de textes philosophiques, poétiques, théoriques ainsi que de lectures de textes, de projections de films.
- la prise de notes par les étudiants est fortement requise, elle participe à la compréhension et à l'acquisition progressive des notions envisagées durant le cours.

Acquis d'apprentissage :
- acquisition critique de notions de philosophie esthétique
- capacité de conceptualisation et de problématisation
- prise de notes.

Évaluation :
- examen en fin de quadrimestre :
- critères : les étudiants répondent à une série de 3 questions portant sur la matière vue durant le quadrimestre. Afin qu'ils puissent se préparer, une série de trente questions types est donnée aux étudiants au début du quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Les étudiants ont accès à un syllabus de textes.

Bibliographie : Georges Bataille, *Œuvres complètes*, Gallimard, XII volumes Bibliothèque de la Pléiade,1970-1988 ; Cioran, *Le livre des leurres*. Trad. du roumain par Thomas Bazin et Grazyna Kleweck, Gallimard (Collection Arcades), 1992 ; Gilles Deleuze*, Nietzsche*, Puf (Philosophes), 1965 ; *Kafka, Pour une littérature mineure*, en collaboration avec Félix Guattari, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), Paris, 1975 ; *Rhizome*, en collaboration avec Félix Guattari. Éd. de Minuit, 1976 ; Foucault, Les éditions de Minuit, 1986 ; L'Abécédaire de Gilles Deleuze, avec Claire Parnet (produit et réalise par Pierre-André Boutang), éditions Montparnasse, 2004 ; Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser* ?, PUF, 1959 (trad. Aloys Becker et Gérard Granel). *Chemins qui ne mènent nulle part* (1950) (trad. Wolfgang Brokmeier), Gallimard, coll. « Tel », 1962. *Acheminement vers la parole* (1950-1959), Gallimard, (trad. Jean Beaufret, Wolfgang Brokmeier et François Fédier), 1976 ; Emmanuel Levinas, *Totalité et infini,* Nijhoff, La Haye, 1971 ; Friedrich Nietzsche, *Le gai savoir*, 1882 ; Ainsi parlait Zarathoustra, 1885 ; *Ecce Homo*, 1888 in Traduction française Friedrich Nietzsche, Œuvres philosophiques complètes, 14 tomes, en 18 volumes, Gallimard, 1967-1997 ; Clément Rosset *La logique du pire. Éléments pour une philosophie tragique*, P.U.F, « Bibliothèque de philosophie contemporaine », 1971, rééd. P.U.F, « Quadrige », 1993.

UE 7.08.3 QUESTIONS D'HISTOIRE DE L'ART ET DES ARTS EXTRA-EUROPEENS

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 4
Prérequis : -
Corequis : -

4 crédits, 45 h
Activité à optionnelle : 1 cours à choisir parmi 3 les modules proposés.

Professeurs :
- Toma Luntumbue
- Raphaël Pirenne
- Kevin Saladé

Contenu :
Le cours propose 3 modules au choix de l'étudiant :
- Histoire de l'art contemporaine
- Histoire de l'art européenne
- Histoire de l'art extra-européenne

Le contenu, la méthode et les acquis d'apprentissage spécifiques à chaque module sont définis ci-après.

G020.C0811 Histoire et actualité des arts : Complément d'histoire de l'art et des arts extra-européens (module contemporain)

4 crédits, 45 h
Activité à choix
Professeur : Raphaël Pirenne, raphael.pirenne@lacambre.be

Contenu :
- le cours est construit sur le mode d'un séminaire dont la thématique annuelle est amenée à changer d'années en années. A partir de cette thématique une bibliographie est proposée et le cours s'organise à partir de séances de lectures de textes en groupe restreint, élargi à différents moments à l'ensemble des étudiant.e.s inscrit.e.s en vue de construire collectivement discussion et débat. L'enjeu principal de ce cours est de questionner par la lecture de textes de références et le débat collectif des problématiques qui traversent et structurent la culture et les pratiques contemporaines dans un sens large. Les étudiant.e.s sont dès lors amener à situer progressivement leurs propres pratiques vis-à-vis de ces problématiques.

Méthode :
- séminaire basé sur des lectures de textes effectuées en groupes restreints sur le mode de l'arpentage. Les étudiant.e.s sont accompagné.e.s durant l'ensemble de ces différentes étapes qui structurent le séminaire : lectures, interprétations, connexions à des enjeux liés aux pratiques contemporaines. Il leur est également demandé de constituer un carnet de bord par groupes afin de documenter ces différentes étapes, ce carnet fait partir de la méthode de cours et une partie de l'évaluation portera sur celui-ci.

Acquis d'apprentissage :
- développer une capacité de lecture construite et critique de textes
- engager et participer activement à des discussions collectives
- articuler les lectures et discussions à des pratiques contemporaines
- situer pratique et savoir en fonction des enjeux contemporains

Évaluation :
- il est vivement recommandé d'accorder une attention aux conditions d'évaluation avant d'effectuer le choix de ce cours: la présence et la participation aux séances de cours représentent 70 pourcents de la note finale, les 30 pourcents restant sont attribués suite à la remise du carnet de bord collectif à la date donnée de la session d'examen.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- syllabus rassemblant les textes proposés à la lecture

Évaluation :
- examen écrit en fin de 1er quadrimestre et en cas de 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

G020.C0827 Histoire et actualité des arts : Complément d'histoire de l'art et des arts extra-européens (module extra-européen)

4 crédits, 45 h
Activité à choix
Professeur : Toma Muteba Luntumbue, muteba.luntumbue@lacambre.be

Contenu :
- introduction aux modernités artistiques extra-occidentales (Afrique, Amérique latine, Asie, Moyen-orient et leur diasporas), à travers leurs différentes interactions transnationales.
- approche critique du « tournant global » de l'art contemporain (rupture et disparition du paradigme hégémonique et eurocentriste de l'art)
- approche contextuelle, postcoloniale et pluraliste des pratiques artistiques contemporaines dans les sociétés extra-occidentales.

Méthode :
- approche interdisciplinaire éclairant les pratiques artistiques extra-occidentales dans leurs contextes culturels, sociaux, politiques et historiques.
- groupements thématiques et études de cas en lien avec les enjeux actuels, historiques et théoriques.
- cours magistral et dialogué, diaporamas et projection de documents vidéos.

Acquis d'apprentissage :
- capacité d'analyser les multiples aspects (éclairage par leur contexte, références culturelles, codes de représentation, invention plastique, valeurs éthiques ou philosophiques) des pratiques artistiques et des œuvres d'art issues des sphères culturelles non occidentales .
- décentrement du regard face au champ élargi d'une histoire hétérogène et mondialisée de l'art

Évaluation :
- examen écrit en fin de 2e quadrimestre et en cas de 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- Français

Sources :
- Bibliographie, portefeuille de lectures et diaporamas des cours.

G020.C0826 Histoire et actualité des arts : Complément d'histoire de l'art et des arts extra-européens (module européen)

4 crédits, 45 h
Activité à choix
Professeur : Kevin Saladé, kevin.saladé@lacambre.be

Contenu :
- étude approfondie d'une question d'histoire de l'art européen.

Méthode :
- développement soit diachronique pour illustrer des évolutions particulières, soit synchronique afin d'explorer des thématiques particulières à une époque donnée,
- prise de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire de l'art de la période envisagée dans le cours,
- utiliser de façon pertinente ces acquis théoriques afin de mener à bien une analyse stylistique des œuvres étudiées,
- être capable d'établir des connexions entre toutes les parties du cours et d'utiliser les diverses méthodologies de l'interprétation de l'œuvre d'art envisagées.

Évaluation :
- examen écrit en fin de 2e quadrimestre et en cas de 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- Français

Sources :
- Plan, bibliographie et diaporamas.

UE 7.05.3 SEMIOLOGIE DES MEDIAS (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0169 Sémiologie : Média

2 crédits, 30 h
Cours au choix
Professeur : Drita Kotaji, drita.kotaji@lacambre.be

Contenu :
- examen terminologique du terme média.
- sémiologie et communication.
- inventaire et grammaire des médias de masse.
- débat sur la technique.
- médias collectifs ou individuels : les infra-médias
- sémiologie et disciplines artistiques.

Méthode :
- le cours alterne exposés théoriques et analyses pratiques (analyses d'articles de presse, de photos de presse, d'images télévisuelles, de films, de publicités, de sites internet, d'œuvres plastiques modernes et contemporaines, etc.)
- les exposés veilleront à fournir les connaissances historiques et théoriques nécessaires à aborder la sémiologie des médias et son vocabulaire.
- à partir de textes et de productions médiatiques, puisés essentiellement dans l'actualité et les débats publics, ainsi que d'œuvres plastiques modernes et contemporaines, une participation active des étudiants sera suscitée par l'observation, l'analyse et la réflexion sur les systèmes de signes médiatiques, leurs composantes, leur interprétation, leurs enjeux sociaux et culturels, leurs pouvoirs narratifs et connotatifs et leur fonctionnement esthétique.
- prise de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître l'histoire et l'évolution des médias de masse.
- lire, déchiffrer, des messages médiatiques avec une approche sémiologique.
- utiliser de façon pertinente ces acquis historiques et théoriques afin de mener à bien une réflexion critique sur le fonctionnement social, politique, économique et esthétique des médias de masse dans notre société.
- organiser une analyse et une réflexion critique sur les disciplines artistiques, les frontières entre différents champs artistiques, et les limites avec d'autres domaines non artistiques.
- comprendre les enjeux de la conversion numérique actuelle et développer une réflexion personnelle sur le présent et le devenir des médias de masse d'une part et des médiums artistiques d'autre part.

Évaluation :
- la rédaction d'un texte personnel de l'étudiant.e permettra d'évaluer sa capacité à observer, à analyser et à produire une réflexion critique et personnelle sur les médias de masse et sur les disciplines artistiques.
- les consignes détaillées du travail à remettre sont fournies via la plateforme classroom.google.com
- les modalités d'évaluation sont identiques en première et en seconde session.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- un syllabus (comprenant un résumé du cours et une bibliographie sélective) avec le fichier numérique des diapositives du cours sont disponibles via la plateforme *classroom.google.com*

UE 7.06.3 ANTHROPOLOGIE DE L'ART (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0616 Sciences humaines et sociales : Anthropologie de l'Art

2 crédits, 30h
Cours au choix
Professeur : Stéphanie Mahieu, mahieu.stephanie@gmail.com

Contenu :
- le cours vise à présenter les questions qui animent l'anthropologie, un accent particulier étant mis sur ses rapports avec l'art. Après une introduction succincte à l'histoire de la discipline anthropologique, le cours présentera ses rapports avec l'histoire de l'art et la création artistique contemporaine, mais également avec la mode, le design, et abordera de manière plus générale le « tournant ethnographique » (l'expression est de Hal Foster) dans l'art contemporain, à la lumière des questionnements actuels sur les questions de genre, d'« appropriation culturelle» et de postcolonialité.

Méthode :
- le déroulé du cours est de type thématique, avec lecture critique de textes (et participation active des étudiants sous forme de séances de séminaires-débat), illustration de chaque thématique par une œuvre d'art contemporaine, visionnage de vidéos, visites urbaines et visites d'institutions culturelles

Acquis d'apprentissage :
- avoir une vision pertinente de la discipline anthropologique, de ses enjeux contemporains et de ses méthodes, en mettant l'accent sur les liens avec les différentes disciplines enseignées à La Cambre.
- situer l'anthropologie et les questions d'études postcoloniales dans les questions d'histoire et d'actualité de l'art en général.

Évaluation :
- type d'évaluation : présentation orale en cours + examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et, en cas de seconde session, à l'issue du 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :

- Alloa, Emmanuel, 2015, (dir), *Penser l'Image II. Anthropologies du Visuel*, Paris, Presses du Réel.
- Belting, Hans, 2004, *Pour une anthropologie des Images*, Paris, Gallimard.
- Chérel, Emmanuelle, et Dumont, Fabienne, 2016 (dir)*, L'histoire n'est pas donnée. Art contemporain et postcolonialité en France*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Dufrêne, Thierry et Taylor, Anne-Christine, 2009, *Cannibalismes disciplinaires. Quand l'histoire de l'art et l'anthropologie se rencontrent*, http://journals.openedition.org/inha/2712
- Fagnart, Claire, 2007, « Art et ethnographie », *Marges*, 06 | 8-16.
- Fillitz, Thomas, et Van Der Grijp, Paul, 2017*, An Anthropology of Contemporary Art: Practices, Markets, and Collectors*, Bloomsbury.
- Layton, Robert, 2009, *The Anthropology of Art*, Cambridge University Press.
- Schneider, Arnd, et Wright, Christopher (eds), 2010, *Between Art and Anthropology: Contemporary Ethnographic Practice*, Berg Publishers.
- Bakke, Gretchen, Peterson, Marina (eds), 2017, *Between Matter and Method: Encounters in*

Anthropology and Art, Bloomsbury Academics.

UE 7.07.3 LITTERATURE CONTEMPORAINE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0319 Littérature : Contemporaine

2 crédits, 30 h
Cours au choix
Professeur : Aliénor Debrocq, alienor.debrocq@lacambre.be

Contenu :
- le cours de littérature contemporaine interroge la question de la modernité en littérature – modernité qui s'extrait volontairement du régime de la consommation, du spectaculaire et de la normalité.
- Marie Darrieussecq, Umberto Eco, Annie Ernaux, Nancy Huston, Charles Juliet, Nathalie Sarraute, Nathalie Quintane, Georges Perec ou encore Virginia Woolf : il s'agit d'étudier les dispositifs mis en place par des auteurs qui réinventent l'espace littéraire en déplaçant les questions de genres (roman/poésie…), du style (lyrisme/formalisme…) ou du travail de la langue.
- les questions de proximité et de dissonance entre littérature et arts plastiques sont également abordées, ainsi que certains écrits autofictifs et journaux d'auteurs qui interrogent l'écriture comme matière vivante, comme processus créatif.

Méthode :
- cours ex cathedra composé d'analyses théoriques et stylistiques de textes, de lectures, d'extraits de films, d'entretiens avec des auteurices et d'une rencontre en classe avec un.e auteurice belge (différent.e chaque année).
- lectures conseillées (certaines obligatoires, nécessaires au suivi et à la compréhension du cours : tous les extraits de textes à lire sont scannés et fournis par le professeur via Classroom / Google Drive).

Acquis d'apprentissage :
- les étudiants sont capables de définir et d'exposer les enjeux d'une certaine littérature contemporaine.
- ils sont capables d'en comprendre et d'en mesurer la pertinence, les innovations et les problématiques, ainsi que d'en commenter des extraits.

Évaluation :
- l'évaluation est composée d'un travail écrit individuel (100%) en fin de quadrimestre, **sur base d'une question ouverte**.
- en cas de 2e session, examen en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Italo CALVINO, *Leçons américaines : aide-mémoire pour le prochain millénaire,* Gallimard, 1989 ; Thomas CLERC, *L'homme qui tua Roland Barthes*, Gallimard, 2010 ; Joseph CONRAD, *Propos sur les Lettres,* Actes Sud, 1992 ; Umberto ECO, *Apostille au Nom de la rose,* 1987 ; Annie ERNAUX, *Les années,* Gallimard, 2008 ; Michel HOUELLEBECQ, *La carte et le territoire,* Flammarion, 2010 ; Nancy HUSTON, *L'espèce fabulatrice,* Actes Sud, 2008 ; Charles JULIET, *Lambeaux,* P.O.L., 1995 ; Jean-Charles MASSERA, *It's too late to say Litterature (Aujourd'hui recherche formes désespérement),* Revue Ah!, Cercle d'art, 2010 ; Martin PAGE, *Manuel d'écriture et de survie,* Seuil, 2014 ; Georges PEREC, *Un homme qui dort,* Denoël, 1967, *La vie mode d'emploi,* Hachette, 1978 ; Nathalie QUINTANE, *Tomates*, P.O.L., 2010, *Crâne chaud*, P.O.L., 2012 ; Nathalie SARRAUTE, *L'ère du soupçon (Essais sur le roman),* Gallimard, 1956 ; Virginia WOOLF, *Une chambre à soi,* 2001 (10/18) ; Revue T.I.N.A., éditions ère ; Revue Vacarme (http://www.vacarme.org).

http://www.vacarme.org).