

APV1 - AN bloc 1

UE 01 Atelier d'arts numériques - 90/600

Compétences théoriques et pratiques.

Compétence dans la mise en place et l'élaboration d'une image et de sa structure.

Compétences avancées en modélisation 3D pour le temps réel, de création de matériaux et dans le « texturage ».

Guidance des étudiants dans leurs travaux pratiques

Connaissance de Maya et de Photoshop.

CIV1 - CI bloc 1

UE 02 TT/Couleur - 90/600

- rechercher des informations et collecter des références relatives aux couleurs et finitions diverses nécessaires à l'élaboration d'un projet de création d'espace intérieur cohérent.
- identifier et nommer les couleurs du cercle chromatique dans des divers contextes.
- sur base d'une approche théorique, restituer les couleurs et les nuances colorées par le biais de diverses techniques picturales (dimensions de la couleur, mélange, contraste, harmonie, valeur ...).
- associer différentes nuances colorées en expérimentant les relations entre couleurs et matières/matériaux en 2D et en 3D (maquettes). Laboratoire expérimental.
- mettre en place un vocabulaire spécifique à la couleur en relation avec un contexte spatial donné, permettant une argumentation précise et adéquate.
 - Une formation en arts de l'espace est un plus.
 - Avoir des aptitudes au travail en équipe.
 - Avoir des aptitudes à installer des rapports transdisciplinaires (cours de soutien à l'option - transversalité).
 - Avoir une pratique/expérience de la couleur dans des espaces intérieurs est un plus.

CIV3 - CI bloc 1

UE 02 Design mobilier/ Design mobilier et objets - 90/600

- rechercher, analyser et utiliser des informations et références pouvant stimuler et enrichir la création d'objets et de mobilier. L'observation, le décodage et la synthèse de ces références conduisent à des solutions originales et adéquates abordant l'étude de la volumétrie, des matériaux, des finitions.
- expérimenter les problèmes de contact et de résistance par la manipulation et la confrontation de formes et de matériaux divers (laboratoire expérimental).
- réfléchir au rapport entre un objet et un contexte spatial (proportions, stabilité ...).
- réfléchir au rapport entre un objet et ses utilisateurs (introduction à l'ergonomie).
- introduire progressivement des fonctions d'usage simples (concrétisation).
 - Une formation en arts de l'espace est un plus.
 - Avoir des aptitudes au travail en équipe.
 - Avoir des aptitudes à installer des rapports transdisciplinaires.
 - Avoir une connaissance et une pratique régulière de la réalisation d'objets et/ou de mobilier.

CIV4 - CI bloc 2

UE 09 Design mobilier/ Design mobilier et objets - 90/600

- rechercher des informations et collecter des références nécessaires à l'élaboration d'un projet de création d'objet et de mobilier.
 - analyser et prendre en compte les aspects esthétiques, fonctionnels et techniques de la demande.
 - mettre en œuvre des moyens graphiques (dessin, D.A.O., maquettes, photos ...) adaptés à la communication d'un projet d'aménagement intérieur.
 - répondre de manière adaptée à des fonctions d'usage plus complexes intégrant une dimension conceptuelle.
 - finaliser un projet de création tridimensionnelle répondant à une demande par la réalisation d'une maquette réduite ou à l'échelle 1/1 (concrétisation).
- Une formation en arts de l'espace est un plus.
 - Avoir des aptitudes au travail en équipe.
 - Avoir des aptitudes à installer des rapports transdisciplinaires (cours de soutien à l'option - transversalité).
 - Avoir une connaissance et une pratique régulière de la réalisation d'objets et/ou de mobilier.

CIV2 - CI bloc3

UE20 TT/Infographie - 60h/600

Ce cours devra s'articuler autour de 3 axes d'apprentissage différents :

a. Professionnalisme

Le postulant devra s'inscrire dans la lignée des logiciels déjà pratiqués au sein de l'ESA saint-Luc Bruxelles, à savoir de l'apprentissage au perfectionnement des programmes d'Autodesk (Autocad 2D et 3D et 3DS max) et de la suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign).

b. Participatif

Dans l'optique pédagogique de développement participatif, le postulant devra de plus ouvrir l'esprit des étudiants à l'utilisation de programmes libres tels que Gimp, Draftsight, etc.

c. Rapidité et efficacité

Le postulant devra enfin initier les étudiants aux bases de SketchUp, programme qui leur permettra un approche plus rapide de vérification 3D des leurs premières esquisses.

MBDEV1 - Ma bloc2

UE12 et 14 Bande dessinée - Editions/Atelier CA - 6h/20

- Etre un auteur complet et avoir une pratique contemporaine de la bande dessinée.
- Etre capable de travailler en équipe et de gérer un groupe en s'intégrant dans la lignée pédagogique de l'atelier.
- Connaître la chaîne du livre et le milieu éditorial.
- Accompagner les étudiants dans la gestion de l'ensemble des paramètres de création d'une bande dessinée : thématique, découpage, mise en scène, dramaturgie, réalisation édition et diffusion.

MBDEV2 - Ma bloc2

UE10 Méthodologie/Suivi du mémoire - 2h/20

- Etre un théoricien de la Bande dessinée

- Accompagner les étudiants à mener à bien une recherche scientifique de niveau supérieur en lien avec leur propre travail.
- Apprendre à délimiter un travail de recherche théorique et pratique en lien avec son propre projet artistique, à rechercher adéquatement la documentation et les bonnes références, à exploiter pertinemment les banques de données, à définir le corpus, à structurer et à rédiger, présenter et défendre un travail de recherche.

MBDEV3 - Ma bloc2

UE11 Stages Atelier/Pratiques professionnelles CT - 30h/600

- Accompagner les étudiants dans le choix d'un stage pratique en adéquation avec leurs choix artistiques. Visite et évaluation des stages.

MBDEV4 - Ma bloc2

UE13 TT/Techniques Impression et fabrication CT - 30h/600

- Technicien , spécialiste de la chromie, des techniques d'acquisition de reproduction et de fabrication
- Appréhender les pratiques de reproduction et de fabrication : livre, objet, support numérique...
- Identifier les enjeux des supports de diffusion appropriés aux procédés de reproduction : chaîne du livre, diffusion numérique, exposition..

AIV1 - Ba bloc2

Production de projets artistiques/Projets - 2h/20

Le profil recherché ne se focalise pas seulement sur un savoir ou un savoir-faire mais aussi sur un savoir-être. La personne engagée devra être polyvalente et savoir réagir face aux projets présentés par les étudiants dans le cadre de l'atelier.

Ce nouveau cours est en lien avec les différents projets/exercices d'architecture donnés dans l'atelier du bloc 1. Il vient éclairer, ouvrir, appuyer et renforcer les différents stades des projets des étudiants (stade de conception, processus de développement, finalisation, présentation graphique et orale,..).

Le profil recherché doit faire preuve à la fois d'un grand pragmatisme et d'une grande créativité et ouverture d'esprit. Il doit être créatif et réactif.

La personne engagée devra être réactive et ouverte face aux directions pédagogiques prises par l'atelier projet (thématiques, fonctionnement,..) mais aussi face aux profils des étudiants/de leurs productions (forces et faiblesses).

Le contenu du cours donnera à la fois des bases claires pour aider les étudiants à réagir/penser/produire dans les différents stades du projet mais devra aussi s'adapter en fonction des demandes propres émanant des professeurs d'atelier et/ou des étudiants.

Les compétences requises sont :

- capacité à travailler en collaboration avec les professeurs d'atelier des blocs 1
- capacité à aller chercher les sources et les acteurs qui pourraient aider le processus de création de l'étudiant ou du groupe
- capacité à valoriser les raisonnements, conceptions et intentions des projets des étudiants
- capacité à accompagner l'étudiant dans le cadre d'une démarche personnelle et singulière
- capacité à mettre en réseau les différents acteurs que le projet de l'étudiant pourrait solliciter.
- capacité à mettre en page et à transmettre des notions de graphisme élémentaires
- capacité à synthétiser et à transmettre un esprit de synthèse
- capacité à utiliser les différents outils présents au sein de la profession d'architecture d'intérieur afin de les communiquer et les transmettre aux étudiants.
- capacité à transmettre et à enseigner des bases graphiques, techniques, matérielles et immatérielles aux étudiants en vue de valoriser leur projet d'architecture d'intérieur et leur prise de position.

APV3 - PU bloc 1

UE09 Arts numériques/Réseaux (Publicité) - 60h/600

- Aborder les bases du webdesign
- Analyser et comprendre les interfaces numériques

- Professionnel du webdesign (webdesigner, front end developer, UI/UX)
- Expérience dans une agence de publicité ou de webdesign

APV4 - PU bloc 2

UE16 Arts numériques/Réseaux (Publicité) - 30h/600

- Aborder les notions de création d'un site internet (CMS, Wordpress)
- Sensibiliser à la notion de responsive design (design adaptatif)

- Professionnel du webdesign (webdesigner, front end developer, UI/UX)
- Expérience dans une agence de publicité ou de webdesign

APV5 - PU bloc 2

UE10 CGV/Publicité - 30h/600

- Activité d'apprentissage en soutien de l'atelier de création publicitaire
- Aborder les différentes formes de la rédaction publicitaire : headline, baseline, body copy, mailing, e-mailing...
- Aider à maîtriser les relations entre les mots et les images dans les supports publicitaires

- Expérience professionnelle de créatif publicitaire (copy)
- Expérience de l'enseignement du copywriting

APV8 - PU bloc 3

UE21 HAA/Nouveaux médias - 60h/600

- Former spécifiquement les étudiants au mode d'expression publicitaire dans les médias sociaux (Facebook ads, Google ads)
- Analyser des stratégies publicitaires actuelles liées aux médias sociaux
- Aborder les spécificités des audiences et des cibles dans les médias sociaux
- Apprendre à maîtriser et exploiter les différents objectifs et formats

- Professionnel de la création publicitaire
- Expérience spécifique des médias sociaux
- Maîtrise des aspects stratégiques

APV9 - PU bloc 1

UE01 HAA/Générale (Publicité) - 60h/600

- Activité d'apprentissage en soutien de l'atelier de création publicitaire
- Développer la culture publicitaire des étudiants
- Expliquer et détailler le fonctionnement d'une agence de publicité, la création d'une campagne, le monde de la publicité, la publicité dans les différentes cultures...
- Aborder des campagnes marquantes : les campagnes qui font l'actualité, mais aussi celles qui ont marqué l'histoire de la publicité
- Enseigner des techniques de stimulation de la créativité : brainstorming, mindmapping, creative challenge...

- Professionnel de la création publicitaire (AD ou copy)
- Expérience démontrée en agence de publicité

APV16 - PU bloc 1

UE01 Publicité/Atelier - 8h/16

- Enseigner aux étudiants les bases du mode d'expression publicitaire : sélection des arguments, recherche conceptuelle, recherche d'idée, traduire ses idées en dessins et en mots, cadrage, lumières, couleurs...
 - Introduire progressivement des problématiques publicitaires de plus en plus réalistes
 - Sensibiliser à l'adéquation des images et des mots
 - Aider les étudiants à défendre clairement leurs choix créatifs
- Professionnel de la création publicitaire (AD ou copy)
 - Expérience démontrée en agence de publicité
 - Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences

APV17 - PU bloc 2

UE10 Publicité/Atelier - 8h/16

- Encadrer les étudiants et les aider à maîtriser des techniques incontournables de l'expression publicitaire : annonce magazine, affichage, top topical, storyboard, spot TV, spot radio, promotion, activation...
 - Introduire progressivement des problématiques publicitaires de plus en plus réalistes
 - Aider les étudiants à défendre clairement leurs choix créatifs
- Professionnel de la création publicitaire (AD)
 - Expérience démontrée en agence de publicité
 - Curiosité et envie de partager ses connaissances et expérience

APV13 – GR Bloc 1

UE4 et 7 TT/Infographie - 90/600

Compétences théoriques et pratiques:

- Maîtriser les logiciels Indesign, Illustrator et Photoshop ainsi que les systèmes d'exploitation et les périphériques.
- Connaître le vocabulaire, les notions techniques et théoriques liées au traitement des images, à la mise en page et à la pratique du livre.
- Utiliser les outils et les techniques infographiques au service du développement de la créativité.
- Accompagner les étudiants dans la gestion de l'ensemble des paramètres techniques de création du domaine graphique (publication, identité visuelle, création d'image, ...).
- Travailler en équipe et gérer un groupe en s'intégrant dans la lignée pédagogique de l'atelier.

APV12 – GR Bloc 2

UE10 et 13 TT/Infographie - 90/600

Compétences théoriques et pratiques:

- Maîtriser les logiciels Indesign, Illustrator et Photoshop.
- Connaître le vocabulaire, les notions techniques et théoriques liées au traitement des images, à la mise en page et à la pratique du livre.
- Connaître le domaine de l'édition (les techniques d'impression, le livre, la reliure, la gestion de l'image, ...).
- Maîtriser les règles de mise en page et de typographie (la micro typo, les grilles de mises en pages, placement des images, gestion du texte et de l'image et les problématiques de production

liées au monde professionnel.

- Utiliser les outils et les techniques infographiques et digitales au service du développement de la créativité, du travail de l'image et de l'expérimentation graphique.
- Accompagner les étudiants dans la gestion de l'ensemble des paramètres techniques de création du domaine graphique (publication, identités visuelles, création d'image, ...).
- Travailler en équipe et gérer un groupe en s'intégrant dans la lignée pédagogique de l'atelier.

APV11 et 12 – IL Blocs 1 et 2

UE 6, 10, 17 et 20 TT/Infographie - 120 et 90/600

Présentation

Le cours d'infographie est un cours technique, qui dispense des savoirs par le biais de la théorie et de la mise en pratique de ceux-ci. Ce cours s'inscrit dans une filière spécifique qui entend oeuvrer au développement des connaissances particulières au livre. Cette filière regroupe conjointement différents cours techniques et artistiques dans le même but de susciter une pratique qui converge vers le livre, ce de manière individuelle ou collective, en créant des interactions entre les cours par l'intermédiaire de projets communs.

La filière s'étend sur les trois blocs du cursus et répond aux différents enjeux décrits ci-dessous.

STRUCTURE/PROGRAMME DE LA FILIÈRE « LIVRE »

Cours s'inscrivant dans la filière :

Infographie (TT / 2Q / Bloc 1-2-intégré à l'atelier en Bloc 3) — Production (TT / 1Q / Bloc 2) — Typographie et arts du livre (CGV / 1Q / Bloc 1) — Typographie (TT / Bloc 2-intégré à l'atelier en Bloc 3) — Reliure (workshop donné en fonction des besoins des différents blocs) — Livre/Pratiques (intégré à l'atelier Bloc 3 en fonction des besoins).

Bloc 01

Les cours entendent initier l'étudiant aux exigences de l'image imprimée et questionnent les objets suivants : l'original, la reproduction, la page, le pli.

L'enseignement pose les fondamentaux nécessaires pour accéder à la pratique du livre en Bloc 2 :

connaissance de l'outil infographique (tel que défini ci-dessous dans le cahier des charges) et des exigences de l'imprimé ;

introduction à la typographie et à l'art du livre à travers ses différentes acceptions, son actualité, son histoire, ainsi que par le biais d'exercices qui posent les bases de la pratique typographique (lettrage, composition de texte, etc.) ;

découverte des fins structurelles liées au livre (pages, plis, reliure).

Bloc 02

Les cours convergent graduellement de manière à mener à l'aboutissement d'un ouvrage complet imprimé dont les desseins principaux sont : les dimensions multiples du livre (textuelles, narratives, structurelles, séquentielles, etc.), le rapport fond/forme, la production.

L'enseignement a pour objectif d'élargir et de préciser les connaissances au service de réalisations concrètes :

apprentissage des usages typographiques en vigueur ;

ouverture et découverte sur les multiples formes de l'imprimé et du livre ;

articulation des moyens conceptuels avec les dimensions narratives et spatiales des supports explorés ;

maîtrise des différentes étapes de la production.

Bloc 03

Au delà des visées techniques liées au livre, l'objectif est de pouvoir inscrire son projet de manière transmissible en un objet éditorial cohérent et tenant compte des enjeux de réception pour le lecteur et d'un positionnement dans la sphère de l'édition contemporaine. Afin de pouvoir aborder les projets de manière globale, les cours liés à la filière « Livre » (Infographie, Typographie et Livre/Pratiques) sont intégrés à l'atelier et travaillent en synergie pour mener à bien un programme commun au service d'un projet dans lequel l'étudiant se situe et s'assume en tant qu'auteur. Le cours Livre/Pratiques insiste donc sur le pluriel à « Pratiques » dans la mesure où il vient soutenir le projet de chaque étudiant en lui apportant un encadrement individualisé en lien avec les spécificités de son travail.

Le cours d'infographie a pour objectif de :

Bloc 01

balayer les réticences et donner goût à l'infographie en éveillant à une pratique « augmentée » de l'illustration par le biais de l'outil infographique ;
installer les fondamentaux du traitement d'images afin de répondre aux exigences de l'image imprimée ;
Poser la différence « matriciel/vectorel » et les questions de résolutions ;
transmettre une éthique de l'image qui puisse tout autant honorer l'original tant bien par l'analogique, que de le mener au delà par des transformations assumées lors du passage par un mode d'impression (laser, jet d'encre, photocopie, risographie, ...) ;
assumer la reproduction comme une étape nécessaire du projet ;
instaurer les bases de la mise en page (grille de mise en page, gestion des blocs images et textes, gestion des fontes et de la composition typographique) et asseoir les fondements liés à la gestion de la page ;
créer les ponts nécessaires entre l'infographie et l'atelier, idéalement par un relai prenant en charge les solutions infographiques et de production des travaux réalisés en atelier.

En fin d'année, l'étudiant du Bloc 01 aura assimilé les fondamentaux nécessaires à mettre en oeuvre des techniques créatives en Photoshop telles que : collage numérique, mise en couleur d'une illustration. Il aura assimilé les bases d'une vectorisation dans Illustrator.
Enfin, il aura également assimilé les principes liés à la page à travers le logiciel Indesign et sera capable de scanner un original, en gérer la résolution, l'imprimer et en assumer une réinterprétation.

Bloc 02

répondre aux demandes techniques de l'étudiant et ouvrir à d'autres solutions créatives (vectorielles ou matricielles) ;
préparer aux exigences d'une cellule de production autour d'un programme commun de publication tels que mis en oeuvre avec le(s) projet(s) d'édition en atelier Bloc 02 ;
assurer une maîtrise conjointe des logiciels enseignés afin de répondre aux contraintes de production d'un imprimé ;
asseoir les connaissances liées à la gestion du texte, de la mise en page et de l'imposition.

En fin d'année l'étudiant aura étendu ses possibilités créatives tant dans le domaine matriciel que vectoriel (Photoshop et Illustrator). Il aura assimilé les principes de la gestion d'un texte et d'une mise en page complète en Indesign. Il aura acquis une maîtrise technique permettant de gérer la production complète d'un ouvrage imprimé.

Cahier des charges

Le professeur d'infographie souhaité :

aura une culture graphique étendue, à fortiori contemporaine ;
aura une activité pratique, au sens créatif du terme portée vers les arts graphiques.
idéalement démontrera une connaissance pratique des logiciels orientée vers l'illustration numérique ;
désirera partager, transmettre et susciter l'intérêt pour l'outil infographique ;
connaîtra les processus de création plastique ainsi que ceux de production de l'image.
sera sensible à la dimension individuelle dans l'appréhension du projet de l'étudiant afin de répondre et de l'ouvrir à la dimension d'« auteur » ;
pour ce faire, sensibilisera l'étudiant à la nécessité d'une rencontre éclairée entre le fond et la forme ;
souhaitera travailler, s'interroger et construire en collaboration avec l'atelier ;
pourra aisément souscrire aux moyens et aux objectifs précités.

L'équipe des professeurs d'atelier, se tient à la disposition du candidat, tant pour répondre aux éventuelles questions de celui-ci que pour préparer le terrain d'une future collaboration.