

UE
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

création d'intérieurs

2019-2020
ARTS DE L'ESPACE
ESA SAINT-LUC BRUXELLES



PROGRAMME D'ÉTUDES
BACHELIER
TYPE COURT

sommaire

P.4

glossaire

P.7

présentation

P.9

BLOC 01

P.19

BLOC 02

P.29

BLOC 03

P.43

annexes

P.46

unités d'enseignement – organigramme

**PROGRAMME D'ÉTUDES
BACHELIER
TYPE COURT**



**2019-2020
ARTS DE L'ESPACE
ESA SAINT-LUC BRUXELLES**

Acquis d'apprentissage

Énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée ; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences.

Activités de remédiation

Activités d'aide à la réussite ne faisant pas partie d'un programme d'études, visant à combler les lacunes éventuelles d'étudiants ou les aider à suivre ou à reprendre un programme d'études avec de meilleures chances de succès.

Bachelier (BA)

Grade académique de niveau 6 sanctionnant des études de premier cycle de 180 crédits au moins.

BLOC

Un bloc comporte un nombre imposé d'unités et est constitué de 60 Crédits (voir Crédits). L'étudiant inscrit au BLOC 01 doit valider au minimum 45 crédits pour continuer son parcours.

Compétence

Faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en œuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné ; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes.

Co-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études qui doivent avoir été suivies préalablement ou au plus tard au cours de la même année académique.

Crédit

Unité correspondant au temps consacré par l'étudiant, au sein d'un programme d'études, à une activité d'apprentissage. Un crédit correspond forfaitairement à 30 heures d'activités d'apprentissage. Cette charge horaire n'est que partiellement consacrée à des enseignements organisés directement par l'établissement, comprend d'autres activités associées, telles les travaux, exercices personnels, préparations, études, projets, recherches documentaires, épreuves ou immersion socio-professionnelle.

Cursus

Ensemble cohérent d'un ou plusieurs cycles d'études constituant une formation initiale déterminée au sein d'un cursus, les grades intermédiaires peuvent être « de transition », donc avoir pour finalité principale la préparation au cycle suivant ou « professionnalisant » pour les formations qui s'arrêtent au bout du premier cycle (type court).

Cycle

Études menant à l'obtention d'un grade académique ; l'enseignement supérieur est organisé en trois cycles.

Orientation

Ensemble d'unités d'enseignement d'un programme d'un cycle d'études correspondant à un référentiel de compétence et un profil d'enseignement spécifiques et sanctionnés par un grade académique distinct.

Pré-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études dont les acquis d'apprentissage doivent être certifiés et les crédits correspondants octroyés par le jury avant inscription à cette unité d'enseignement, sauf dérogation accordée par le jury.

Programme d'études

Ensemble des activités d'apprentissage, regroupées en unités d'enseignement, certaines obligatoires, d'autres au choix individuel de chaque inscrit, conforme au référentiel de compétences d'un cycle d'études ; le programme précise les crédits associés et l'organisation temporelle et en pré-requis ou co-requis des diverses unités d'enseignement.

Profil d'enseignement

Ensemble structuré des unités d'enseignement, décrites en acquis d'apprentissage, conformes au référentiel de compétences du ou des cycles d'études dont elles font partie, spécifique à un établissement d'enseignement supérieur organisant tout ou partie d'un programme d'études et délivrant les diplômes et certificats associés.

Quadrimestre

Du 16/09 au 31/01, du 03/02 au 30/06, du 01/07 au 14/09

Division organisationnelle des activités d'apprentissage d'une année académique couvrant approximativement quatre mois ; l'année académique est divisée en trois quadrimestres.

Référentiel de compétences

Ensemble structuré de compétences spécifiques à un grade académique, un titre ou une certification.

TFE et PFE

Le TFE est un travail rédactionnel de fin d'études qui doit être produit en lien avec le projet de fin d'études (PFE).

Unité d'enseignement

Activité d'apprentissage ou ensemble d'activités d'apprentissage qui sont regroupées parce qu'elles poursuivent des objectifs communs et constituent un ensemble pédagogique au niveau des acquis d'apprentissage attendus.

CI :

Création d'intérieurs

Crédit ECTS :

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

HAA :

Histoire et actualité des arts

QUADRI :

Quadrimestre

SHS :

Sciences humaines et sociales

TT :

Techniques et technologies

UE :

Unité d'enseignement

Cette formation a pour but de répondre à des commandes d'aménagements d'espaces intérieurs.

Celle-ci requiert de la part de l'étudiant des capacités à :

- rechercher, analyser et utiliser des informations pouvant stimuler et enrichir la création d'espaces intérieurs 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, de la lumière et de la couleur ;**
- acquérir les bases intellectuelles dans le domaine des sciences humaines (philosophie, esthétique, histoire de l'art, histoire du design...) ;**
- intégrer les connaissances et préoccupations techniques liées au métier ;**
- comprendre et maîtriser les impératifs liés à la gestion et à la pratique professionnelle ;**
- donner une réponse concrète et directe aux différents problèmes organisationnels menant à la réalisation du projet et gérer administrativement son activité professionnelle ;**

-
- mettre en œuvre des moyens graphiques (dessin, D.A.O., maquettes...) adaptés à la communication d'un projet d'aménagement intérieur.

Ces différentes informations aident l'étudiant à placer l'homme et son activité plurisensorielle au centre de ses préoccupations et lui permettent par une meilleure connaissance des espaces de les optimiser en optant pour des choix adaptés aux situations rencontrées.

BLOC 01

UE
01
02
03
04
05
06
07

P10
UE 01 — atelier de création d'intérieurs
Atelier

P11
UE 02 — activité de soutien à l'atelier de création d'intérieurs
Architecture et espace /
Design mobilier et objets

P12
UE 03 — activité de soutien à l'atelier de création d'intérieurs
Dessin et moyens d'expression /
Infographie / Dessin d'architecture

P13
UE 04 — techniques et technologies
Construction théorie /
Création d'intérieurs

P14
UE 05 — art et culture
Art et architecture / Mobilier /
Philosophie

P15
UE 06 — techniques et technologies
Construction théorie /
Création d'intérieurs

P16
UE 07 — art et pensée
Art et architecture / Mobilier /
Philosophie

Unité d'enseignement 1

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Stefano Ferracini
Dominique Vandendaelen
Olivier Vandenheuvel

Titulaire

Olivier Vandenheuvel

Crédits / charge horaire

19 Crédits / 200h

Activités d'apprentissage

– Création d'intérieurs /
Atelier

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 3, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2,
4.1, 4.5, 5.1, 5.3, 5.4

Acquis d'apprentissage

- Rechercher des informations et collecter des références utiles à l'élaboration d'un projet de création spatiale.
- Identifier les caractéristiques esthétiques, culturelles, historiques et fonctionnelles d'un espace lors de la phase préparatoire d'élaboration d'un projet de création spatiale.
- Explorer plusieurs solutions créatives en réponse aux consignes par le dessin à main levée, l'outil informatique et la réalisation de maquettes tridimensionnelles.
- Finaliser un projet de composition spatiale en appliquant les connaissances théoriques et plastiques acquises par ailleurs (principes de composition spatiale, ergonomie et composition chromatique).
- Prendre en compte les aspects fonctionnels et esthétiques et analyser leurs relations.
- Communiquer en utilisant les outils graphiques, plastiques et informatiques (plan, maquette...).
- Maîtriser le logiciel de représentation 2D (Autocad – version PC, ou sur Windows si version Mac).

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 2

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Nathalie Balthazar

Maxence Mathieu

Titulaire

Nathalie Balthazar

Crédits / charge horaire

10 Crédits / 78h

Activités d'apprentissage

– Couleur / Architecture et espace (5 Crédits / 39h)

– Design mobilier / Design mobilier et objets (5 Crédits / 39h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 4, 5

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.5, 5.1, 5.2

Acquis d'apprentissage

- Rechercher des informations et collecter des références nécessaires à l'élaboration d'un projet de création (composition abstraite 2D ou 3D, objet, mobilier, espace).
- Analyser et prendre en compte les aspects esthétiques, fonctionnels, techniques et économiques de la demande.
- Explorer plusieurs solutions créatives dans un contexte précis et un programme défini, en manipulant des formes, des matériaux, des couleurs et en expérimentant des problèmes concrets (liaison, contact, articulation, stabilité, résistance, ergonomie...).
- Communiquer et argumenter un projet au moyen de techniques de représentation appropriées (dessin de croquis et de plans, photographie, maquette à échelle réduite ou 1/1, prototype).
- Finaliser un projet de création tridimensionnelle par la réalisation d'une maquette à échelle réduite ou 1/1, par la réalisation d'un prototype.
- Identifier, nommer les couleurs et connaître le vocabulaire spécifique à ce domaine (tonalité, pureté, valeur, contrastes, mélanges, harmonies...) afin de l'exploiter dans des projets concrets de création d'espace intérieur et de mobilier/objet.
- Restituer les couleurs et les nuances colorées par diverses techniques (peinture, palette d'échantillons...) sur base d'une approche théorique.
- Associer différentes nuances colorées en expérimentant les relations couleurs, lumières, matières, dans des compositions bidimensionnelles et tridimensionnelles.
- Observer et analyser les incidences des couleurs et des matériaux sur la perception d'un objet et d'un espace.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 3

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Catherine Brison
Frédéric Roussel
Nathalie Balthazar
Olivier Vandenheuvel

Titulaire

Frédéric Roussel

Crédits / charge horaire

13 Crédits / 175h

Activités d'apprentissage

- Dessin / Dessin et moyens d'expression (6 Crédits / 75h)
- Techniques et technologies / Infographie (3 Crédits / 50h)
- Dessin / Dessin d'architecture (4 crédits / 50h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 4, 5

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.3, 3.2, 4.1, 4.2, 4.5, 5.2, 5.3

Acquis d'apprentissage

- Comprendre et assimiler les principes perspectifs par l'observation et l'analyse du cube.
- Savoir se servir des méthodes et techniques d'observation pour reproduire volumes, objets ou espaces observés à main levée.
- Explorer différentes techniques et outils de dessin afin d'en enrichir l'expression.
- Maîtriser les outils nécessaires à la reconstitution d'un modèle graphique imposé.
- Relever les dimensions et les caractéristiques techniques d'un espace ou d'un objet afin de pouvoir le tracer précisément en plan et en coupes, en respectant les conventions du dessin d'architecture, et cela par le biais de l'outil informatique.
- Comprendre l'univers graphique du tracé vectoriel.
- Mettre en page lisiblement les éléments de la composition.
- Maîtriser les logiciels de représentation Illustrator et Photoshop.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 4

Quadrimestre 1

Enseignante et titulaire

Dominique Vandendaelen

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 39h

Activités d'apprentissage

- Techniques et technologies /
Construction théorie
(1 Crédits / 13h)
- Techniques et technologies /
Création d'intérieurs
(2 Crédits / 26h)

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 5

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**1.2, 2.1, 2.2, 4.2, 4.3, 4.5,
5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Connaître le vocabulaire et les règles élémentaires de la construction architecturale.
- Comprendre les méthodes classiques de construction.
- Estimer les dimensions d'un élément structurel du bâti.
- Explorer des méthodes de construction nouvelle (construction passive, ossature bois, bioclimatique).
- Répertorier les matériaux performants afin d'assurer la réalisation d'un projet.
- Choisir les matériaux les plus performants pour la réalisation d'un projet.
- Se questionner sur l'usage des différents matériaux vus en cours.
- Choisir les matériaux les mieux adaptés aux projets d'atelier.
- Connaître les caractéristiques et la mise en œuvre des matériaux vus en cours.
- Identifier les différentes techniques de construction d'un mobilier.
- Comprendre la planification d'un chantier.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 5

Quadrimestre 1

Enseignants

 Thomas Brisart
 Maud Salembier
 Pascale Seys

Titulaire

Thomas Brisart

Crédits / charge horaire

6 crédits / 78h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Art et architecture
[2 Crédits / 26h]
- Histoire et actualité des arts / Mobilier
[2 Crédits / 26h]
- Sciences humaines et sociales / Philosophie
[2 Crédits / 26h]

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 5

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 5.1,
 6.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Identifier et analyser des problématiques afin de procéder à la clarification de concepts et formuler des hypothèses explicatives.
- Exploiter des ressources bibliographiques pertinentes.
- Comprendre le vocabulaire et les outils conceptuels abordés au cours.
- Identifier la permanence et l'évolution historique des questionnements philosophiques.
- Se situer dans et par rapport à un héritage culturel en aiguisant son esprit critique.
- Connaître, identifier et mettre en perspective les grands axes historiques, esthétiques et iconographiques des productions visuelles, architecturales et de mobilier.
- Mettre en perspective les techniques, styles ou thématiques des productions visuelles, architecturales et de mobilier du passé avec des créations contemporaines du XX^e et XXI^e siècle.
- Décrire oralement et par écrit une création artistique, architecturale ou de mobilier à travers une observation formelle, technique et iconographique argumentée et inscrire ces œuvres dans leur réseau socio-culturel et historique.
- Identifier différentes manières d'habiter le monde et de concevoir l'espace.
- Repérer et comprendre des notions de base liées à la thématique abordée et mettre celles-ci en perspective grâce à une bonne maîtrise du vocabulaire et des outils conceptuels.

Évaluation

 Évaluation non intégrée.
 1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 6

Quadrimestre 2

Enseignante et titulaire

Dominique Vandendaelen

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 36h

Activités d'apprentissage

- Techniques et technologies /
Construction théorie
(1 Crédits / 12h)
- Techniques et technologies /
Création d'intérieurs
(2 Crédits / 24h)

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 3, 5

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**1.2, 2.1, 2.2, 4.2, 4.3, 4.5,
5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Connaître le vocabulaire et les règles élémentaires de la construction architecturale.
- Comprendre les méthodes classiques de construction.
- Estimer les dimensions d'un élément structurel du bâti.
- Explorer des méthodes de construction nouvelle (construction passive, ossature bois, bioclimatique).
- Répertorier les matériaux performants afin d'assurer la réalisation d'un projet.
- Choisir les matériaux les plus performants pour la réalisation d'un projet.
- Se questionner sur l'usage des différents matériaux vus en cours.
- Choisir les matériaux les mieux adaptés aux projets d'atelier.
- Connaître les caractéristiques et la mise en œuvre des matériaux vus en cours.
- Identifier les différentes techniques de construction d'un mobilier.
- Comprendre la planification d'un chantier.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 7

Quadrimestre 2

Enseignants

Thomas Brisart

Maud Salembier

Pascale Seys

Titulaire

Thomas Brisart

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 72h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Art et architecture [2 Crédits / 24h]
- Histoire et actualité des arts / Mobilier [2 Crédits / 24h]
- Sciences humaines et sociales / Philosophie [2 Crédits / 24h]

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 5

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 5.1, 6.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Identifier et analyser des problématiques afin de procéder à la clarification de concepts et formuler des hypothèses explicatives.
- Exploiter des ressources bibliographiques pertinentes.
- Comprendre le vocabulaire et les outils conceptuels abordés au cours.
- Identifier la permanence et l'évolution historique des questionnements philosophiques.
- Se situer dans et par rapport à un héritage culturel en aiguisant son esprit critique.
- Connaître, identifier et mettre en perspective les grands axes historiques, esthétiques et iconographiques des productions visuelles, architecturales et de mobilier.
- Mettre en perspective les techniques, styles ou thématiques des productions visuelles, architecturales et de mobilier du passé avec des créations contemporaines du XX^e et XXI^e siècle.
- Décrire oralement et par écrit une création artistique, architecturale ou de mobilier à travers une observation formelle, technique et iconographique argumentée et inscrire ces œuvres dans leur réseau socio-culturel et historique.
- Identifier différentes manières d'habiter le monde et de concevoir l'espace.
- Repérer et comprendre des notions de base liées à la thématique abordée et mettre celles-ci en perspective grâce à une bonne maîtrise du vocabulaire et des outils conceptuels.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

BLOC 02

P.20

UE 08 — atelier de création d'intérieurs
Atelier

P.21

UE 09 — activité de soutien à l'atelier de création d'intérieurs
Design / Design mobilier et objets / Architecture et espace

P.22

UE 10 — activité de soutien à l'atelier de création d'intérieurs
Dessin et moyens d'expression / Infographie

P.23

UE 11 — techniques et technologies
Construction théorie / Création d'intérieurs

P.24

UE 12 — art et pensée
Art et architecture / Philosophie / Sociologie

P.25

UE 13 — techniques et technologies
Création d'intérieurs / Construction théorie

P.26

UE 14 — art et pensée
Art et architecture / Philosophie / Sociologie

Unité d'enseignement 8

Quadrimestres 1 et 2

Enseignantes

Eve Bouvy

Jade Vijt

Titulaire

Eve Bouvy

Crédits / charge horaire

17 Crédits / 200h

Activités d'apprentissage

Création d'intérieurs / Atelier

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 3, 4, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2,
4.1, 4.2, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4

Acquis d'apprentissage

- Comprendre les enjeux culturels dans l'évolution de l'habitat européen en relation avec les pratiques et les représentations.
- Envisager l'espace commercial comme une réponse à l'évolution d'une société de consommation formulée selon les impératifs du marketing.
- Relever et évaluer les dimensions, noter et tracer les spécificités d'un espace ou d'un objet, suivant les conventions du dessin d'architecture, par le biais de l'outil informatique.
- Explorer plusieurs solutions créatives en réponse aux consignes par la réalisation de maquettes d'étude tridimensionnelles.
- Résoudre les différents problèmes de la création d'espace intérieur habité, lié à un programme commercial ou résidentiel, en intervenant pertinement sur l'espace, le volume et les liaisons ou séparations entre les fonctions (par exemple : cloisons, faux-plafonds, planchers surélevés...), en étudiant l'agencement du mobilier, l'éclairage naturel et artificiel, et l'harmonie dans les textures et les coloris des matériaux utilisés.
- Apporter une valeur ajoutée (créative et personnelle) à ces paramètres.
- Respecter les délais prescrits.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 9

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Anne Pintus
Nathalie Balthazar
Jérémy Husquin
Juan Paparella

Titulaire

Nathalie Balthazar

Crédits / charge horaire

12 Crédits / 175h

Activités d'apprentissage

- Histoire de l'art et de l'architecture / Design (2 Crédits / 25h)
 - Design mobilier / Design mobilier et objets (5 Crédits / 75h)
 - Couleur / Architecture et espace (5 Crédits / 75h)
-

Pré-requis

UE 02

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 4, 5

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1,
4.2, 4.5, 5.1, 5.2

Acquis d'apprentissage

- Rechercher des informations et collecter des références en vue d'une étude théorique ou de l'élaboration d'un projet de création.
- Maîtriser les outils d'analyse liés au design et considérer les aspects esthétiques, fonctionnels, techniques, économiques et symboliques de la demande.
- Situer précisément dans le temps et l'espace les différentes tendances de l'histoire du Design et pouvoir rattacher ces dernières à leur contexte historique, religieux, culturel.
- Dégager les principaux caractères stylistiques d'une tendance, d'un mouvement, d'une démarche artistique.
- Comparer, relier, confronter, rapprocher des œuvres dans le temps et dans l'espace et dégager les spécificités de chacune d'elles.
- Explorer plusieurs solutions créatives au départ d'un concept dans un contexte précis et un programme défini en expérimentant des problèmes concrets (liaison, contact, articulation, stabilité, résistance, ergonomie...).
- Communiquer et argumenter un projet au moyen de techniques de représentation appropriées.
- Finaliser un projet de création tridimensionnelle par la réalisation d'une maquette à échelle réduite ou 1/1, par la réalisation d'un prototype.
- Rechercher des harmonies colorées à l'aide de diverses sources d'inspiration et de diverses techniques en se basant sur des principes de composition chromatique, le vocabulaire et les connaissances théoriques acquis. Exploiter ses recherches d'harmonies en les mettant au service de la création d'un objet ou d'un espace intérieur dans le respect d'une commande et d'un programme fonctionnel précis.
- Analyser, identifier les incidences des couleurs, des matériaux, des lumières sur la perception des volumes, et en exploiter la compréhension dans des applications concrètes d'objet et d'espace.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 10

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Dominique Jacobs

Paul Roger

Titulaire

Dominique Jacobs

Crédits / charge horaire

9 Crédits / 125h

Activité d'apprentissage

- Dessin / Dessin et moyens d'expression (5 crédits / 75h)
- Techniques et technologies / Infographie (4 crédits / 50h)

Pré-requis

UE 03

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 3, 4, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.3, 2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2,
5.2, 5.4

Acquis d'apprentissage

- Maîtriser les lois de la perspective découvertes par l'observation, l'analyse et la compréhension de la réalité.
- Étudier et reproduire tous sujets proposés ; les mémoriser, les adapter au service de la créativité.
- Expérimenter les différentes techniques du dessin afin de les utiliser judicieusement.
- Valoriser la composition (cadrage, mise en page, équilibre).
- Éveiller le sens critique.
- Communiquer en utilisant les outils graphiques, plastiques et informatiques (plan, maquette, images de synthèse et échantillons de matériaux...).
- Restituer et présenter en modélisation 3D un espace intérieur complet avec ses formes, ses dimensions, ses matériaux, ses lumières.
- Maîtriser les logiciels de représentation 3D (Sketchup et 3DsMax).

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 11

Quadrimestre 1

Enseignants

Stefano Ferracini

Robert Permentiers

Titulaire

Robert Permentiers

Crédits / charge horaire

5 Crédits / 65h

Activités d'apprentissage

- Techniques et technologies /
Création d'intérieurs
(3 Crédits / 39h)
- Techniques et technologies /
Construction théorie
(2 Crédits / 26h)

Pré-requis

UE 06

Co-requis

UE 13

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 3, 5, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 4.2, 4.3, 4.4

Acquis d'apprentissage

- Restituer les connaissances relatives aux différentes techniques de construction appartenant au domaine du gros et du second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Assimiler la logique des différentes technologies relatives au gros et second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Créer et maîtriser les articulations des différentes technologies entrant dans la réalisation d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Choisir dans un contexte donné les solutions technologiques les plus pertinentes, en fonction de paramètres formels, fonctionnels, symboliques et budgétaires d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Inclure ces données techniques dans l'étude de les projets d'atelier et ultérieurement dans les projets professionnels.
- Introduire dans les plans les indications techniques nécessaires à la bonne compréhension des prescriptions par les destinataires (professeurs, clients, exécutants...).
- Être capable de conseiller techniquement une clientèle future.
- Se questionner sur l'usage des différents matériaux vus au cours.
- Mettre en œuvre dans les projets d'atelier des matériaux non conventionnels et explorer des méthodes de construction nouvelle (construction passive, ossature bois, bioclimatique).
- Comprendre la partie technique d'un cahier des charges.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 12

Quadrimestre 1

Enseignants

Simon Brunfaut
Jean-Louis Lefebvre
Maud Salembier

Titulaire

Simon Brunfaut

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 78h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Art et architecture (2 Crédits / 26h)
- Sciences humaines et sociales / Philosophie (2 Crédits / 26h)
- SHS / Sociologie générale (2 Crédits / 26h)

Co-requis

UE 14

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Connaître, identifier et mettre en perspective les grands courants de la pensée occidentale, les mutations culturelles, les grands axes esthétiques et iconographiques de l'histoire de l'art et de l'architecture abordés en cours dans tout contexte de recherche afin d'apporter un bagage référentiel à l'étudiant.
- Acquérir la capacité de systématiser ces courants sous la forme d'un classement.
- Mobiliser des concepts pertinents en vue de la résolution de problématiques spatiales développées au cours.
- Identifier différentes manières d'habiter le monde.
- Effectuer une recherche documentaire sur un sujet en collectant une grande quantité d'informations et en sélectionnant les plus appropriés en vue d'une confrontation critique des documents.
- Identifier les caractéristiques esthétiques, culturelles, historiques et fonctionnelles d'un espace lors de la phase préparatoire, rechercher des informations et collecter des références utiles à l'élaboration d'un projet de création spatiale.

Évaluation

Évaluation non intégrée.
1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 13

Quadrimestre 2

Enseignants

Stefano Ferracini

Robert Permentiers

Titulaire

Stefano Ferracini

Crédits / charge horaire

5 Crédits / 60h

Activités d'apprentissage

– Techniques et technologies /
Création d'intérieurs
(3 Crédits / 36h)

– Techniques et technologies /
Construction théorie
(2 Crédits / 24h)

Co-requis

UE 11

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 3, 5, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 4.2, 4.3, 4.4

Acquis d'apprentissage

- Restituer les connaissances relatives aux différentes techniques de construction appartenant au domaine du gros et du second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Assimiler la logique des différentes technologies relatives au gros et second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Créer et maîtriser les articulations des différentes technologies entrant dans la réalisation d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Choisir dans un contexte donné les solutions technologiques les plus pertinentes, en fonction de paramètres formels, fonctionnels, symboliques et budgétaires d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Inclure ces données techniques dans l'étude de les projets d'atelier et ultérieurement dans les projets professionnels.
- Introduire dans les plans les indications techniques nécessaires à la bonne compréhension des prescriptions par les destinataires (professeurs, clients, exécutants...).
- Être capable de conseiller techniquement une clientèle future.
- Se questionner sur l'usage des différents matériaux vus au cours.
- Mettre en œuvre dans les projets d'atelier des matériaux non conventionnels et explorer des méthodes de construction nouvelle (construction passive, ossature bois, bioclimatique).
- Comprendre la partie technique d'un cahier des charges.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 14

Quadrimestre 2

Enseignants

Simon Brunfaut
Jean-Louis Lefebvre
Maud Salembier

Titulaire

Jean-Louis Lefebvre

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 72h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Art et architecture (2 Crédits / 24h)
- Sciences humaines et sociales / Philosophie (2 Crédits / 24h)
- SHS / Sociologie générale (2 Crédits / 24h)

Co-requis

UE 12

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Connaître, identifier et mettre en perspective les grands courants de la pensée occidentale, les mutations culturelles, les grands axes esthétiques et iconographiques de l'histoire de l'art et de l'architecture abordés en cours dans tout contexte de recherche afin d'apporter un bagage référentiel à l'étudiant.
- Acquérir la capacité de systématiser ces courants sous la forme d'un classement.
- Mobiliser des concepts pertinents en vue de la résolution de problématiques spatiales développées au cours.
- Identifier différentes manières d'habiter le monde.
- Effectuer une recherche documentaire sur un sujet en collectant une grande quantité d'informations et en sélectionnant les plus appropriés en vue d'une confrontation critique des documents.
- Identifier les caractéristiques esthétiques, culturelles, historiques et fonctionnelles d'un espace lors de la phase préparatoire, rechercher des informations et collecter des références utiles à l'élaboration d'un projet de création spatiale.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

UE

BLOC 03

P.30
UE 15 — atelier de création d'intérieurs
Atelier / Sociologie de l'habitat /
Lumières

P.32
**UE 16 — activité de soutien à l'atelier
de création d'intérieurs**
Design mobilier et objet

P.33
**UE 17 — activité de soutien à l'atelier
de création d'intérieurs**
Dessin et moyens d'expression

P.34
UE 18 — art et pensée
Philosophie / Art et architecture

P.35
UE 19 — techniques et technologies
Création d'intérieurs

P.36
UE 20 — techniques et technologies
Infographie

P.37
UE 21 — aspects juridiques
Gestion

P.38
UE 22 — art et pensée
Philosophie / Art et architecture

P.39
UE 23 — techniques et technologies
Infographie

P.40
UE 24 — techniques et technologies
Création d'intérieurs

Unité d'enseignement 15

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Philippe Henkart
Sandrine Leclercq
Jean-Louis Lefebvre
Dorothee Peeters

Titulaire

Sandrine Leclercq

Crédits / charge horaire

26 Crédits / 300h

Activités d'apprentissage

- Création d'intérieurs / Atelier (18 Crédits / 200h)
- Sciences humaines et sociales / Sociologie de l'habitat (4 Crédits / 50h)
- Techniques et technologies / Lumières (4 Crédits / 50h)
- TFE

Pré-requis

UE 08

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 6.1, 7.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Rechercher des informations et collecter des références utiles à l'élaboration d'un projet de création spatiale.
- Identifier les caractéristiques esthétiques, culturelles, historiques et fonctionnelles d'un espace lors de la phase préparatoire d'élaboration d'un projet de création spatiale.
- Relever les dimensions, noter et tracer les spécificités d'un espace ou d'un objet, suivant les conventions du dessin d'architecture, par le biais de l'outil informatique.
- Être capable de mener toutes les recherches nécessaires pour développer des solutions créatives autour d'une demande précise.
- Formuler un concept (antérieur au projet !) adapté au projet abordé à l'atelier.
- Appliquer ce concept afin de servir le processus de création.
- Organiser l'espace au moyen d'un organigramme.
- Explorer plusieurs solutions créatives en réponse aux consignes par les outils appropriés.
- Finaliser un projet de composition spatiale en appliquant les connaissances théoriques et plastiques acquises par ailleurs (principes de composition spatiale, ergonomie et composition chromatique).
- Prendre en compte les aspects fonctionnels et esthétiques et analyser leurs relations.
- Concevoir les détails techniques relatifs au projet de composition.
- Définir l'ambiance lumineuse et colorée d'un projet en utilisant les techniques adéquates.
- Communiquer le projet en utilisant les outils d'expression existants (plans, DAO, maquette, ...).
- Maîtriser le logiciel de représentation 2D et 3D.
- Gérer la mise en œuvre d'un projet commun par la confrontation d'idées au sein d'une équipe.

-
- Respecter les délais prescrits et être autonome.
 - Rédiger un travail rédactionnel de fin d'études (TFE) en lien avec le PFE.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 16

Quadrimestres 1 et 2

Enseignant et titulaire

Olivier Vandenheuvel

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 50h

Activité d'apprentissage

Design mobilier / Design
mobilier et objets

Pré-requis

UE 09

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2,
4.1, 4.2, 4.3, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3,
5.4, 6.1, 7.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- S'inspirer d'un environnement existant (culturel, artistique, historique, technique) pour enrichir un projet.
- Acquérir un esprit d'analyse afin de comprendre la pertinence d'une idée exploitée dans un projet.
- Être conscient de la portée symbolique de sa création.
- S'approprier un vocabulaire formel afin d'utiliser la forme géométrique comme outil de création.
- Utiliser les moyens bidimensionnels (décor, graphisme, anamorphose, matière, couleur...) comme vecteurs d'espace.
- Acquérir un esprit de synthèse et d'analyse afin d'exprimer graphiquement une identité visuelle.
- Maîtriser les techniques de présentation graphique.
- Exploiter les référents inhérents au programme et être capable de s'en servir.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 17

Quadrimestres 1 et 2

Enseignante et titulaire

Dominique Jacobs

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 75h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

Pré-requis

UE 10

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 3, 4, 5, 6, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.3, 2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.2,
5.4, 7.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Maîtriser les règles de la perspective et les proportions du corps humain par l'observation, l'analyse et la compréhension de la réalité.
- Observer et reproduire tout sujet proposé, objet inventé, espace créé, idée personnelle ou concept nouveau.
- Perfectionner les différentes techniques du dessin et les utiliser judicieusement.
- Valoriser la composition (cadrage, mise en page, rapports, équilibre, décomposition/recomposition, mouvement).
- Éveiller le sens critique et poursuivre une démarche artistique autonome.
- Tenir un carnet de dessin témoin de l'investissement et des recherches personnelles.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 18

Quadrimestre 1

Enseignants

Simon Brunfaut

Sébastien Biset

Titulaire

Simon Brunfaut

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 52h

Activités d'apprentissage

- Sciences humaines et sociales / Philosophie (2 Crédits / 26h)
- Histoire et actualité des arts / Art et architecture (2 Crédits / 26h)

Co-requis

UE 22

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 5

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 6.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Décrire une œuvre ou un édifice en utilisant le vocabulaire spécifique dans son contexte artistique et historique.
- Identifier une œuvre ou un mouvement artistique, en repérer les significations symboliques et relier les procédés techniques à leur formulation artistique.
- Dégager les enjeux d'une innovation artistique.
- Expliquer les caractéristiques essentielles ou les qualités plastiques d'une réalisation artistique.
- Comparer des réalisations artistiques et connecter les informations entre elles.
- Mobiliser des concepts pertinents en vue de la résolution de problématiques liées à la notion de création.
- Questionner les réalisations artistiques, historiques et actuelles, interroger les rapports des arts et de la société.
- Commenter un texte, une émission, une œuvre.
- Exprimer une vision personnelle et faire preuve d'esprit critique.
- Réfléchir au rôle de l'artiste et du créateur dans la société.
- Comprendre les enjeux esthétiques, éthiques, philosophiques, sociopolitiques et économiques des arts et de la création.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 19

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Jun Gobron

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 39h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Création d'intérieurs

Pré-requis

UE 13

Co-requis

UE 24

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 5, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 4.2, 4.3, 4.4

Acquis d'apprentissage

- Restituer les connaissances relatives aux différentes techniques de construction appartenant au domaine du second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Assimiler la logique des différentes technologies relatives au second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Créer et maîtriser les articulations des différentes technologies entrant dans la réalisation d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Choisir dans un contexte donné les solutions technologiques les plus pertinentes, en fonction de paramètres formels, fonctionnels, symboliques et budgétaires d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Inclure ces données techniques dans l'étude des projets d'atelier et ultérieurement dans les projets professionnels.
- Introduire dans les plans les indications techniques nécessaires à la bonne compréhension des prescriptions par les destinataires (professeurs, clients, exécutants...).
- Être capable de conseiller techniquement une clientèle future.
- Mettre en œuvre dans les projets d'atelier des matériaux non conventionnels.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 20

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Paul Roger

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

Co-requis

UE 23

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

4, 6, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

3.2, 4.1, 4.2, 4.5, 5.2, 5.3, 5.4

Acquis d'apprentissage

- Structurer l'information graphique 3D.
- Maîtriser les différentes techniques de modélisation 3D.
- Maîtriser la gestion des matériaux (choix, création, application...).
- Maîtriser la gestion de la lumière (naturelle et artificielle).
- Paramétrer le calcul du rendu final.
- Maîtriser les outils informatiques utilisés (3DsMax/Corona).

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 21

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Pierre Cox

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 48h

Activité d'apprentissage

Gestion / Générale

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 3, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 4.3, 4.4,
4.5, 5.3

Acquis d'apprentissage

- Mesurer la partie administrative inhérente à la profession.
- Réaliser un métré pour connaître la valeur exacte d'un travail à réaliser en vue de comparer des offres de prix.
- Connaître les différents statuts liés à la profession (indépendant, salarié, indépendant complémentaire).
- Identifier les différents « métiers » relatifs à la construction (expert, conseiller, conducteur de chantier, agent immobilier, coordinateur de sécurité).
- Identifier les formations complémentaires.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 22

Quadrimestre 2

Enseignants

Simon Brunfaut

Sébastien Biset

Titulaire

Sébastien Biset

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 48h

Activités d'apprentissage

- Sciences humaines et sociales / Philosophie (2 Crédits / 24h)
- Histoire et actualité des arts / Art et architecture (2 Crédits / 24h)

Co-requis

UE 18

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 5

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 6.1, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Décrire une œuvre ou un édifice en utilisant le vocabulaire spécifique dans son contexte artistique et historique.
- Identifier une œuvre ou un mouvement artistique, en repérer les significations symboliques et relier les procédés techniques à leur formulation artistique.
- Dégager les enjeux d'une innovation artistique.
- Expliquer les caractéristiques essentielles ou les qualités plastiques d'une réalisation artistique.
- Comparer des réalisations artistiques et connecter les informations entre elles.
- Mobiliser des concepts pertinents en vue de la résolution de problématiques liées à la notion de création.
- Questionner les réalisations artistiques, historiques et actuelles, interroger les rapports des arts et de la société.
- Commenter un texte, une émission, une œuvre.
- Exprimer une vision personnelle et faire preuve d'esprit critique.
- Réfléchir au rôle de l'artiste et du créateur dans la société.
- Comprendre les enjeux esthétiques, éthiques, philosophiques, sociopolitiques et économiques des arts et de la création.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 23

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Paul Roger

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

Co-requis

UE 20

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

4, 6, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

3.2, 4.1, 4.2, 4.5, 5.2, 5.3, 5.4

Acquis d'apprentissage

- Structurer l'information graphique 3D.
- Maîtriser les différentes techniques de modélisation 3D.
- Maîtriser les différentes techniques de déformation d'objets.
- Maîtriser la gestion des matériaux (choix, création, application...).
- Maîtriser la gestion de la lumière naturelle et artificielle.
- Intégrer correctement les scènes modélisées dans des images (photos) du contexte.
- Paramétrer correctement le calcul du rendu final.
- Maîtriser les techniques d'animation.
- Créer des images et des animations en concordance avec les spécificités du projet (expression ou communication).
- Maîtriser les outils informatiques utilisés (3DsMax/Corona/Lumion).

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 24

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Jun Gobron

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 36h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Création d'intérieurs

Co-requis

UE 19

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

2, 5, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 4.2, 4.3, 4.4

Acquis d'apprentissage

- Restituer les connaissances relatives aux différentes techniques de construction appartenant au domaine du second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Assimiler la logique des différentes technologies relatives au gros et second œuvre, du parachèvement et de la finition du bâtiment.
- Créer et maîtriser les articulations des différentes technologies entrant dans la réalisation d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Choisir dans un contexte donné les solutions technologiques les plus pertinentes, en fonction des paramètres formels, fonctionnels, symboliques et budgétaires d'un projet d'architecture d'intérieur.
- Inclure ces données techniques dans l'étude des projets d'atelier et ultérieurement dans les projets professionnels.
- Introduire dans les plans les indications techniques nécessaires à la bonne compréhension des prescriptions par les destinataires (professeurs, clients, exécutants...).
- Être capable de conseiller techniquement une clientèle future.
- Mettre en œuvre dans les projets d'atelier des matériaux non conventionnels.

Évaluation

Évaluation intégrée.

ANNEXE 1
RÉFÉRENTIEL DE
COMPÉTENCES

Dans le domaine des arts plastiques, visuels et de l'espace, le grade de bachelier (TC) en Création d'intérieurs est décerné aux étudiant(e)s qui :

1. expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique et socio-politique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances et des compétences approfondies en Création d'intérieurs à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre d'une activité socio-professionnelle ; démontrent leur aptitude à élaborer et à développer en Création d'intérieurs une réflexion et des propositions artistiques ;
4. présentent une production graphique 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 d'inventer des propositions graphiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales, artistiques et éthiques ;
6. présentent leurs productions graphiques et communiquent à leur propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de façon autonome et/ou dans le cadre d'études ultérieures.

ANNEXE 2**COMPÉTENCES
SPÉCIFIQUES
ET ACQUIS
D'APPRENTISSAGE
TERMINAUX**

Au terme du 1^{er} cycle, l'étudiant(e) sera capable de :

- 1. Comprendre une demande d'aménagement intérieur dans ses aspects multidimensionnels.**
 - 1.1 Évaluer les caractéristiques esthétiques, symboliques, fonctionnelles et techniques d'un lieu.
 - 1.2 Analyser les contraintes liées à la demande et au contexte du projet.
 - 1.3 Mobiliser les contenus techniques et théoriques nécessaires en vue de comprendre et de répondre le plus adéquatement à la demande.

- 2. Rechercher des informations et des références stimulantes et utiles à l'élaboration du projet.**
 - 2.1 Mener une recherche documentaire en lien avec les connaissances théoriques et techniques enseignées.
 - 2.2 Mobiliser toutes les informations nécessaires pour approfondir et parvenir à une vision globale de la problématique envisagée.

- 3. Explorer un maximum d'hypothèses en vue d'obtenir différentes solutions créatives.**
 - 3.1 Accomplir une démarche basée sur l'expérimentation, l'approche intuitive et l'exploration intellectuelle.
 - 3.2 Choisir la solution la mieux adaptée parmi les hypothèses envisagées.

- 4. Conceptualiser et composer un projet de création d'intérieurs.**
 - 4.1 Maîtriser l'alphabet spatial, les règles de composition, la lumière, la couleur, la matière, l'ergonomie... liés au projet.
 - 4.2 Utiliser et maîtriser les techniques appropriées.
 - 4.3 Analyser la cohérence et la faisabilité du projet.
 - 4.4 Respecter les contraintes inhérentes au projet (coût, contraintes structurelles, attentes du commanditaire, cahier des charges...).
 - 4.5 Organiser et planifier son travail afin de répondre aux exigences d'une commande.

- 5. Communiquer le projet.**
 - 5.1 Défendre oralement le projet de manière claire et concise.
 - 5.2 Choisir les techniques de représentation appropriées.
 - 5.3 Maîtriser l'outil informatique (logiciels, protocoles de numérisation, formats...).
 - 5.4 Respecter les conventions de représentation graphique.

6. Prendre en compte les enjeux de la société actuelle.

6.1 Développement durable, principe de réversibilité et durabilité du projet, enjeux économiques et sociaux...

7. Être un citoyen autonome, responsable et engagé.

7.1 Présenter un programme personnel.

7.2 Se positionner en tant que créateur-concepteur (vision critique et positionnement adapté, originalité du propos, qualité du parti architectural...).