

Descriptif des cours/Postes vacants :

(Pour toute information complémentaire Anne Pollet 02 5330885)

Dessin et technologie en architecture (DTA)

SSA/ Résistance des matériaux (DTA1) CG (90h/600)

Profil du candidat :

Ingénieur civil des constructions, Ingénieur civil architecte, Ingénieur industriel en constructions, Architecte (éventuellement dessinateur en architecture pouvant témoigner d'une expérience dans le domaine de la connaissance des matériaux)

Compétences attendues :

- Connaissances technologiques et scientifiques des matériaux de base dans la construction : pierres, bois, terre cuite et béton (granulats, liants et mortiers)
- Aptitudes à communiquer son enthousiasme pour la découverte approfondie des propriétés des matériaux par son expérience et sa curiosité
- Aptitudes à créer des contacts positifs avec les entreprises en vue de créer des opportunités de visite de lieux de production de matériaux pour les étudiants
- Maîtrise de certains programmes informatiques : Word, Powerpoint...

Acquis d'apprentissage :

- Acquérir les bases technologiques et scientifiques nécessaires pour mieux cerner les propriétés d'un matériau en vue de son emploi en architecture
- Posséder un vocabulaire technique suffisant afin de pouvoir décrire avec précision les matériaux à mettre en œuvre, tout en respectant les normes...
- Comprendre l'évolution de l'usage des matériaux dans une perspective historique, architecturale et environnementale
- Connaître et pouvoir utiliser les outils de la matériauthèque
- A partir de la collecte des données sur les matériaux et leur analyse, pouvoir comparer ces matériaux entre eux sous différents critères : poids volumique et résistance mécanique sous diverses sollicitations, usure, variations volumiques sous l'effet de la température ou l'humidité, absorption d'eau, étanchéité, gélivité, isolation et capacité thermique, isolation et absorption acoustique, comportement au feu, durabilité, recyclabilité, consommation d'énergie lors de la production, le transport...
- Développer un esprit critique à la lecture de la documentation technico-commerciale et des sites internet des entreprises productrices de matériaux

SSA/ Résistance des matériaux (DTA2) CG (60h/600)

Profil du candidat :

Ingénieur civil des constructions, Ingénieur civil architecte, Ingénieur industriel en constructions, Architecte

Compétences attendues :

- Rigueur scientifique
- Aptitudes pédagogiques
- Aptitude de « vulgarisation », c'est-à-dire aptitude à expliquer de manière simple et précise les fondamentaux d'une matière complexe
- Maîtrise de certains programmes informatiques : Excel, Powerpoint, Revit...
- Expérience souhaitable de 5 ans d'activités dans un bureau de stabilité ou de travail conceptuel structurel et surveillance de chantier dans un bureau d'architecture

Acquis d'apprentissage :

- Présenter des qualités d'engagement, de curiosité scientifique, de rigueur et d'organisation
- Acquérir les concepts et les outils mathématiques et physiques afin de soutenir un raisonnement scientifique
- Analyser et résoudre un problème constructif « plane », mis en équation et basé sur les lois générales de la physique

- Connaître les caractéristiques mécaniques d'un matériau en vue d'en évaluer les contraintes et les déformations
- Sur base des contraintes et des déformations, effectuer un pré-dimensionnement des poutres en acier ou en bois, soumises à la flexion
- Sur base des déformations, analyser le comportement d'une structure plane hyperstatique (poutre, colonne ou portique) en déterminant les efforts internes
- Analyser de manière intuitive, par schémas et par maquette, une structure spatiale en bois
- Analyser la structure d'un immeuble collectif et pouvoir comprendre, interpréter et tracer un plan de stabilité, c'est-à-dire d'une part, pouvoir dessiner à partir des plans d'architecture, les schémas de structure de tout l'immeuble et d'autre part, pouvoir représenter le plan ingénieur d'un niveau de l'immeuble

TT/Matériaux (DTA2) CT (60h/600)

Idem : **SSA/ Résistance des matériaux (DTA2) CG (60h/600)**

Architecture d'intérieur (AI)

HAA/Art et architecture (AI1) CG (60h/600)

Profil

- H/F diplômé.e du domaine de l'histoire de l'art, du design et de l'architecture ou assimilé ou master apparenté au domaine enseigné.
- Expérience dans l'enseignement des matières proposées
- Sens de la pédagogie, de la maïeutique, de l'autorité et du respect des étudiants sont exigés
- Personnalité ouverte aux échanges avec les autres cours et atelier
- Le/la conférencière sera également chargé.e de la rédaction/remise d'un support de cours

Acquis d'apprentissage

- Identifier les œuvres esthétiques en précisant les raisons de leur apparition (contexte socio-historique et innovations des techniques)
- Maîtriser leurs caractéristiques esthétiques et techniques particulières et les situer dans l'espace-temps.
- Comprendre et analyser la manière de peindre, de sculpter, de construire, liée aux résultats esthétiques escomptés
- Lire et analyser une œuvre d'art au travers de sa forme, de ses proportions, de ses matériaux et de ses techniques
- Situer une œuvre d'art dans son contexte historique et stylistique, établir des liens avec l'histoire de l'art en général
- Apprendre à critiquer une œuvre d'art
- Situer chronologiquement les grandes périodes et styles de l'histoire de l'art et de l'architecture.
- Lire et analyser une œuvre d'art: en présentant l'artiste, en tenant compte du contexte et des raisons de son apparition, en précisant la signification de l'œuvre et son rôle, en définissant ses caractéristiques esthétiques propres ainsi que celles du courant dans lequel elle se place, en analysant les moyens techniques et/ou esthétiques mis en œuvre pour sa réalisation
- Développer le sens critique (l'œuvre est-elle liée à d'autres œuvres, y a-t-il une adéquation entre le sens et le rôle de l'œuvre, l'œuvre est-elle convenue, sort-elle des sentiers battus, répond-elle aux raisons de sa création?)
 - Etablir des liens entre l'architecture, l'œuvre :
 - le sens de l'esthétique

HAA/Art et architecture (AI2) CG (60h/600)

Profil

- H/F diplômé.e du domaine de l'histoire de l'art, du design et de l'architecture ou assimilé ou master apparenté au domaine enseigné.
- Expérience dans l'enseignement des matières proposées
- Sens de la pédagogie, de la maïeutique, de l'autorité et du respect des étudiants sont exigés
- Personnalité ouverte aux échanges avec les autres cours et atelier
- Le/la conférencière sera également chargé.e de la rédaction/remise d'un support de cours

Acquis d'apprentissage

- Apprendre à analyser une œuvre d'art : reconnaître ce qui la rattache à un artiste, à un courant ou à un contexte historique précis, distinguer ses particularités en terme d'esthétique, de rôle ou de signification et analyser les moyens techniques et/ou esthétiques mis en œuvre pour sa réalisation
- Développer le sens critique (l'œuvre est-elle liée à d'autres œuvres, y a-t-il une adéquation entre le sens et le rôle de l'œuvre, l'œuvre est-elle convenue, sort-elle des sentiers battus, répond-elle aux raisons de sa création?)
- Dégager les traits principaux, d'un style, d'un mouvement, d'une démarche artistique
- Apprendre à mettre en relation des créations artistiques d'époques et d'origines diverses
 - Apprendre à argumenter ses jugements esthétiques

HAA/Mobilier (AI1) CG (60h/600)

Profil

- H/F diplômé.e du domaine de l'histoire de l'art, du design et de l'architecture ou assimilé ou master apparenté au domaine enseigné
- Expérience dans l'enseignement des matières proposées
- Sens de la pédagogie, de la maîtrise, de l'autorité et du respect des étudiants sont exigés
- Personnalité ouverte aux échanges avec les autres cours et atelier
- Le/la conférencière sera également chargé.e de la rédaction/remise d'un support de cours

Acquis d'apprentissage

- Identifier les œuvres esthétiques en précisant les raisons de leur apparition (contexte socio-historique et innovations des techniques)
- Maîtriser leurs caractéristiques esthétiques et techniques particulières et les situer dans l'espace-temps.
- Comprendre et analyser la manière de construire liée aux résultats esthétiques escomptés.
- Lire et analyser un meuble au travers de sa forme, de ses proportions, de ses matériaux et de ses techniques
- Situer un meuble dans son contexte historique et stylistique, établir des liens entre l'art du mobilier et l'histoire de l'art en général
- Mettre en lien l'histoire de l'art du mobilier avec l'histoire de l'art en général
- Apprendre à critiquer un meuble
- Situer chronologiquement les grandes périodes et styles de l'histoire de l'art, de l'architecture et du mobilier.
- Lire et analyser un mobilier : en présentant l'artiste, en tenant compte du contexte et des raisons de son apparition, en précisant la signification de l'œuvre et son rôle, en définissant ses caractéristiques esthétiques propres ainsi que celles du courant dans lequel elle se place, en analysant les moyens techniques et/ou esthétiques mis en œuvre pour sa réalisation
- Développer le sens critique (l'œuvre est-elle liée à d'autres œuvres, y a-t-il une adéquation entre le sens et le rôle de l'œuvre, l'œuvre est-elle convenue, sort-elle des sentiers battus, répond-elle aux raisons de sa création? ...)
 - établir des liens entre l'architecture et le mobilier :
 - la comparaison entre les meubles et tout leur contexte
 - l'implication des meubles au sein d'un ensemble architectural, culturel et géopolitique
 - le sens de l'esthétique

Master Design d'Innovation sociale (Master 2)

Design d'Innovation sociale/Atelier CA (90h/600)

- H/F Diplômé(e) de l'enseignement supérieur en Arts Plastiques, Visuels et de l'Espace (APVE) ou assimilé.
- Avoir minimum 5 ans d'expérience dans la réalisation et la gestion de projets de design pour l'innovation sociale, son application et ses outils (design thinking, empathie, expérimentation et prototypage rapide, économie circulaire, durabilité) en tant qu'indépendant ou salarié est indispensable.
- Avoir un bagage, un réseau et une expérience d'au moins 5 ans permettant de mobiliser une équipe d'intervenants professionnels à prévoir pour le programme. Ce travail sera mené suivant les besoins individuels des étudiants dans le cadre du développement de leurs projets de fin d'étude et leurs développements professionnels.
- Avoir une expérience de 5 ans dans l'enseignement supérieur artistique.
- Posséder d'excellentes connaissances techniques et une expérience d'accompagnement de porteurs de projets dans le secteur.
- Avoir le sens de la pédagogie, de la maïeutique et une connaissance du coaching vers l'autonomie sont exigés.
- Nous recherchons une personnalité créative et ouverte sur les nouvelles pédagogies collaboratives en lien avec les enjeux sociétaux.
- Avoir la capacité à encadrer des projets de terrain menés par des groupes pluridisciplinaires d'étudiants dans le cadre de leur travail de fin d'étude.
- Cette personnalité sera conciliante, patiente, capable de se remettre en question, elle sera ouverte aux échanges et aux concepts nouveaux. L'attention portée à la conception des détails est primordiale.
- Avoir les compétences et l'expérience pour encadrer et diriger les étudiants dans une transition vers le monde professionnel.
- « Rendre » les étudiants capable de proposer pro activement des solutions qui répondent aux attentes externes des partenaires dans le cadre de leur travail de fin d'étude
- Mener les étudiants à construire leur cadre de compétence et leur rôle au sein d'équipes professionnelles pluridisciplinaires, pour leur permettre de trouver eux-mêmes des partenariats et opportunités de développement.

Stages CT (30h/600)

- H/F Diplômé(e) de l'enseignement supérieur en innovation sociale, développement durable, gestion de projets ou assimilé.
- Un minimum de 10 ans d'expérience dans la gestion de projets d'innovation sociale / développement durable en tant que indépendant ou salarié est indispensable.
- Faisant preuve d'une activité professionnelle actuelle dans le secteur demandé
- Maîtrise des approches et des outils de l'innovation sociale (design thinking, empathie, expérimentation et prototypage rapide, économie circulaire, durabilité)
- Avoir un réseau professionnel étendu dans le domaine de l'innovation sociale, développement durable, économie circulaire et sujets apparentés, et être prêt à le mettre à disposition des étudiants dans le cadre de leurs travaux, projets et stages.
- Capacité à encadrer des étudiants dans la mise en pratique des connaissances acquises dans le cadre de pratiques professionnelles, répondant aux exigences d'organisations travaillant sur le terrain.
- Nous recherchons une personnalité créative et ouverte sur les nouvelles pédagogies collaboratives en lien avec le monde professionnel et les enjeux sociétaux.
- D'excellentes connaissances de terrain et une expérience de direction de projets pluridisciplinaires et collaboratifs sur le terrain sont également demandées.
- Le sens de la pédagogie, du coaching individuel, de la maïeutique, d'accompagnement vers l'autonomie et du respect des étudiants sont exigés.
- Cette personnalité sera conciliante, patiente, capable de se remettre en question, et ouverte aux échanges et aux concepts nouveaux.

Méthodologie/Suivi du mémoire CG (60h/600)

Quadri 1

Objectif du cours :

Fournir aux étudiant.es les outils méthodologiques nécessaires à leur recherche en vue de la finalisation d'un mémoire en Design et Innovation Sociale. À la fin du premier quadrimestre, les étudiant.es devront pouvoir fournir les premières conclusions de leur recherche avant l'écriture du mémoire.

Acquis d'apprentissage :

- pouvoir poser une question de recherche précise, avec des pistes de réponse clairement identifiées.
- pouvoir articuler ses recherches avec des propositions artistiques transdisciplinaires
- pouvoir tenir compte d'aspects multiples dans sa question de recherche : culturels, sociaux, économiques, techniques, environnementaux, politiques, etc.
- être capable de mener une recherche bibliographique exhaustive dans une littérature variées, artistique et scientifique
- être capable de mener à bien une recherche personnelle, tenant compte des savoirs scientifiques identifiés

Profil :

- H/F diplômé universitaire, de préférence avec thèse de doctorat.
- Expérience dans la recherche scientifique.
- Expérience en enseignement niveau Master
- Expérience dans le suivi de mémoires niveau master
- De préférence pouvoir faire preuve d'affinités et d'expérience avec les sciences et les arts, et de recherches combinant ces deux facettes
- Faire preuve de flexibilité quand aux sujets traités par les étudiants
- être intéressé par l'innovation sociale

Quadri 2

Objectif du cours :

Accompagner les étudiant.es dans l'écriture et la présentation d'un mémoire en Design et Innovation Sociale. À la fin du second quadrimestre, les étudiant.es devront pouvoir terminer la rédaction du mémoire et présenter celui-ci devant un jury.

Acquis d'apprentissage :

- pouvoir répondre à une question de recherche précise, avec une méthodologie de recherche claire, se basant sur des recherches exhaustives
- pouvoir articuler ses résultats de recherche avec des propositions artistiques transdisciplinaires
- pouvoir faire preuve d'esprit critique dans ses conclusions, tenant activement compte d'aspects multiples : culturels, sociaux, économiques, techniques, environnementaux, politiques, etc.
- être capable de mener à bien une recherche personnelle, tenant compte des savoirs scientifiques identifiés, de niveau supérieur, avec du recul sur les outils méthodologiques utilisés
- pouvoir appuyer ses résultats sur une bibliographie correcte et exhaustive, ainsi que sur des outils méthodologiques éprouvés
- être capable de présenter le résultat de ses recherches de manière claire devant un jury composés de professionnels

Profil :

- H/F diplômé universitaire, de préférence avec thèse de doctorat.
- Expérience dans la recherche scientifique.
- Expérience en enseignement niveau Master
- Expérience dans le suivi de mémoires niveau master
- De préférence pouvoir faire preuve d'affinités et d'expérience avec les sciences et les arts, et de recherches combinant ces deux facettes
- Faire preuve de flexibilité quand aux sujets traités par les étudiants
- être intéressé par l'innovation sociale

Production de projet artistique/Projets CA (60h/600)

- H/F Diplômé(e) en arts graphiques, visuels, publicité ou communication de l'enseignement supérieur en Arts Plastiques, Visuels et de l'Espace (APVE) ou assimilé.

- Un minimum de 10 ans d'expérience dans des projets de communication en tant que indépendant ou salarié est souhaité.
- Avoir un réseau professionnel, et être prêt à le mettre à disposition des étudiants et du cours
- Maîtrise des nouveaux outils de communication (tels que réseaux sociaux, vidéo, stop motion, etc.) et une expérience de direction de projets sur le terrain sont également demandées.
- Sensibilité aux approches et aux outils de l'innovation sociale (design thinking, empathie, expérimentation et prototypage rapide, économie circulaire, durabilité)
- Nous recherchons une personnalité créative et ouverte sur les nouvelles pédagogies collaboratives au sein d'une équipe pluridisciplinaire d'enseignants.
- Capacité à encadrer des projets d'étudiants sur le terrain, menés en groupes par des étudiants issus de différents bacheliers en collaboration avec des Partenaires professionnels.
- Le sens de la pédagogie, d'accompagnement vers l'autonomie et du respect des étudiants sont exigés.
- Une expérience dans l'enseignement constitue un atout.
- Faire preuve d'une activité professionnelle actuelle dans le secteur demandé appliqué à l'innovation sociale est un plus

Bande dessinée-Editions (BDE)

Dessin/Dessin et moyens d'expression (BDE1) CA (3h/12)

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D espaces et personnages observés en situation.
- Acquis de formation classique autour de la représentation de type dit réaliste
- Associer les acquis du cours d'anatomie et les règles d'usage dans la représentation, points de fuite, perspective classique, étude et rendu des proportions.
- Acquérir la capacité à rendre l'aplomb d'un personnage et ses différences morphologiques, saisir attitudes et modelés, lumière et volume
- Maximaliser la mise en scène dans un dessin d'espace qui démontre une prise de conscience du cadrage, de l'espace de la feuille.
- Mise en place de l'équilibre noir/blanc sur une page
- Renouveler sa pratique en recherchant diverses manières de traiter un sujet:
- Crayons / fusains / plume etc...
- Acquérir capacité de concentration et d'attention nécessaire à la démarche du dessin d'observation.
- Évaluation intégrée
- Apprendre à mettre en perspective sa pratique et évaluer finement le travail accompli
- Deux épreuves sur l'année, premier quadrimestre et fin d'année
- Apprendre à sélectionner et situer forces et faiblesses dans son travail.

Arts numériques (AN), Illustration (IL), Graphisme (GR) Publicité (PU-

Dessin/Dessin et moyens d'expression (GR2) CA (3h/16)

- Développer l'imagination sur base de l'observation et de la recherche.
- Amener les étudiants à explorer leurs personnalités graphiques dans la réalisation de leurs travaux en abordant les multiples aspects et moyens expressifs du dessin, de l'image.
- Questionner des concepts par le dessin et la mise en œuvre d'une réflexion personnelle.
- Porter une attention à la signification du dessin et à la manière dont il pourra être lu.
- Porter une attention aux moyens techniques du dessin pour eux-mêmes en dehors des seules préoccupations de reproduction
- Aider l'étudiant à progresser dans leur pratique du dessin et de l'illustration.
- Aider l'étudiant à créer des liens entre la pratique du dessin et le travail d'atelier.

Profil

- H/F diplômé.e de l'enseignement supérieur en arts plastiques, visuels et de l'espace (APVE) ou assimilé.
- Praticien d'une activité liée au dessin / Illustrateur
- Expérience pédagogique souhaitée
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences
- Vision ouverte du dessin et de l'illustration
- À l'écoute des étudiants.
- Disposé à collaborer avec les professeurs d'ateliers
- Volonté d'organiser des déplacements ou des visites d'expositions.

Dessin/Dessin et moyens d'expression (GR3) CA (3h/16)

- Développer l'imagination sur base de l'observation et de la recherche.
- Amener les étudiants à explorer leurs personnalités graphiques dans la réalisation de leurs travaux en abordant les multiples aspects et moyens expressifs du dessin, de l'image.
- Questionner des concepts par le dessin et la mise en œuvre d'une réflexion personnelle.
- Porter une attention à la signification du dessin et à la manière dont il pourra être lu.
- Porter une attention aux moyens techniques du dessin pour eux-mêmes en dehors des seules préoccupations de reproduction
- Aider l'étudiant à progresser dans leur pratique du dessin et de l'illustration.
- Aider l'étudiant à créer des liens entre la pratique du dessin et le travail d'atelier.
- Travailler dans un champ du dessin ouvert permettant de copier, emprunter, transformer, détruire, retirer, ajouter, agrandir, raconter...
- Amener l'étudiant à formuler son projet à partir de diverses disciplines et installer la permanence d'un débat, « le dessin en tant que processus de pensée en mouvement ».
- Amener l'étudiant à travailler la présentation dans l'espace.

Profil

- H/F diplômé.e de l'enseignement supérieur en arts plastiques, visuels et de l'espace (APVE) ou assimilé.
- Praticien d'une activité liée au dessin / Illustrateur
- Expérience pédagogique souhaitée
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences
- Vision ouverte du dessin et de l'illustration
- À l'écoute des étudiants.
- Disposé à collaborer avec les professeurs d'ateliers
- Volonté d'organiser des déplacements ou des visites d'expositions.

Graphisme/Atelier (GR1) CA (2h/16)

- Amener l'étudiant à mettre en relation une sensibilité plastique avec un ensemble de savoir faire techniques et graphiques liés aux notions de composition, dessin, couleur, typographie, relation texte-image.

- Amener l'étudiant à mettre en forme un message, une idée ou une intention personnelle.
- Amener l'étudiant à développer un regard critique sur sa production

Profil

- H/F diplômé.e de l'enseignement supérieur en arts plastiques, visuels et de l'espace (APVE) ou assimilé.
- Professionnel(le) dans le domaine de la communication visuelle.
- Expérience démontrée en studio ou en tant qu'indépendant(e).
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences
- À l'écoute des étudiants.

Écriture/Story board (AN1) CT (2h/16)

Acquis d'apprentissage

- Analyser les différentes étapes de la pré-production d'une œuvre numérique
- Créer un concept fort, être en mesure de présenter et d'argumenter ses idées à l'oral comme à l'écrit
- Faire émerger de son concept une narration adaptée au format de l'animation.
- Concevoir un découpage de film et assimiler les principes fondamentaux liés à la conception d'un storyboard et d'une animatique
- Assimiler les différentes valeurs de plans, les différents formats et les règles de composition
- Réaliser un dossier de production et comprendre les enjeux de celui-ci.
- Visualiser les différents rôles / métiers qui interviennent au sein de la production d'une œuvre numérique
- Maîtriser le vocabulaire propre à la pré-production et à la réalisation d'une œuvre numérique narrative

Évaluation

- Évaluation intégrée

Écriture/Story board (AN2) CT (3h/16)

Développement des notions fondamentales :

Le Story-board est à la base de toute narration visuelle.

C'est, d'une part, une des étapes les plus créatives, ensemble avec le scénario et le concept art.

Les plus grandes décisions (narration, prises de vues, cadrages, rendus visuels) sont prises à cette étape.

D'autre part c'est l'outil de communication par excellence avec le client (étant la première représentation de l'œuvre) ainsi que l'outil de référence pour tous les corps de métiers de la production.

Réalisateurs acteurs graphistes (animateurs, cameramen, monteurs, ingénieurs de son,...) tout le monde doivent y trouver des réponses.

C'est le cœur visuel d'une « bible de production »

En dehors du domaine classique et connu du cinéma, le story-board intervient aussi dans d'autres domaines comme des créations interactives, des narrations (dans des musées, expo's... ou autre événements) où l'on souhaite faire évoluer les participants.

La pédagogie du cours :

- Apprentissage par le biais d'exercices pratiques du « langage universel du story-board » (Les codes et indications utilisés et convenus..)
- Découverte des différents types de Story-boards, le story-board « client » et story-board de production.
- Familiarisation avec les outils principaux : Cadrages, angles de vus, durées, éclairages, cadences et enchainements, par l'expérience a travers divers exercices: explorant les différents cadrages (pl d'ensemble - close ups, champs contre champs)
- Exercices pratiques menant à la découverte de l'influence d'un cadrage et d'un angle de vu
- Trouver des références relatives au projet (exemples costumes architectures d'époque)

En fin de cours l'étudiant est capable de :

- Traduire un texte, un concept ou une idée en une narration visuelle d'une suite d'images (découpage et suite de cadrages)
- Transformer un extrait de texte ou scénario en séquences, puis scènes, puis plans
- Communiquer des données techniques dans les règles de l'art
- Créer une narration visuelle cohérente et captivante choisissant la manière de la dévoiler
- Rechercher de la documentation, des références pour mood-boards et concept arts

Images/Atelier (AN1) CA (2h/16)

Acquis d'apprentissage

- Étudier les processus de création d'image fixe et en mouvement
- Développer un langage visuel, plastique et graphique
- Intégrer l'expérimentation graphique et visuelle dans son processus de création
- Développer un concept et donner forme à celui-ci par l'utilisation des outils liés aux arts numériques
- Maîtriser les bases de la typographie
- Analyser une œuvre numérique, mettre en perspective ses références avec son propre travail
- Manier le vocabulaire technique propre à la création d'œuvres et d'images numériques

Évaluation

- Évaluation intégrée

Arts numériques/Atelier (AN2 et 3) CA (3h/16)

AN2

Période : Quadrimestre 1

Acquis d'apprentissage :

- Utiliser de manière approfondie un outil de développement (Unity3D)
- Développer les concepts et utilisations pratiques de l'outil de développement
- Approfondir la connaissance du langage de programmation C#
- Maîtriser le développement rapide de créations numériques interactives
- Intégrer le contenu (graphique ou autre) nécessaire aux réalisations
- Elaborer, planifier et développer un projet personnel
- Identifier et résoudre les problématiques de résolutions liées au développement du projet
- Intégrer les retours utilisateurs dans le développement du projet

AN3

Période : Quadrimestre 2

Acquis d'apprentissage :

- Développer les compétences de planification d'un projet de TFE
- Apprendre à maîtriser les différentes phases de développement d'un projet (Pré-production, Production et Release)
- Identifier et développer de manière précise les objectifs du projet de TFE
- Analyser et résoudre les problématiques de Design liés au projet de TFE

Graphisme/Atelier (GR2) CA (90h/600)

- Amener l'étudiant à développer des idées et des concepts personnels
- Amener l'étudiant à explorer de manière créative les solutions afin de traduire visuellement un concept, un message en utilisant les connaissances et les savoir-faire du langage de la communication visuelle et artistique.
- Amener l'étudiant à développer un regard critique sur sa production

Profil

- H/F diplômé.e de l'enseignement supérieur en arts plastiques, visuels et de l'espace (APVE) ou assimilé.
- Professionnel(le) dans le domaine de la communication visuelle.
- Expérience démontrée en studio ou en tant qu'indépendant(e).
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences
- À l'écoute des étudiants.

TT/Image numérique (GR3) CT (90h/600)

- Utiliser les outils numériques pour développer de nouvelles possibilités de création contemporaine.
- Explorer les logiciels de création numérique pour susciter la recherche et l'expérimentation graphique
- Aborder les techniques de la création graphique animée.
- Permettre à l'étudiant de mener un travail d'atelier sous forme de support numérique.
- *Profil :*
- Professionnel(le) dans le domaine de la création numérique et de la communication visuelle.
- Expérience démontrée en studio ou en tant qu'indépendant(e).
- Expert dans l'utilisation des logiciels de création numérique comme par exemple: processing, langages de programmation, image animée, motion design, ...

- Connaissance de l'image imprimée.
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences
- Être disposé à collaborer en liens étroits avec les professeurs d'ateliers.

Gravure/Atelier - CA (180h/600)

Amener l'étudiant à :

- Développer des idées et des concepts dans un travail personnel qui s'élabore sur toute une année
- Explorer de manière créative les possibilités de l'une des techniques de gravure : linogravure, xylographie ou lithographie, choisie en fonction de son projet personnel, afin d'en traduire visuellement le concept et le message
- Connaître les diverses possibilités de la technique qu'il a retenue afin de pouvoir effectuer des choix pertinents en fonction de son projet personnel
- Maîtriser la variante retenue de la technique choisie pour la réalisation de son travail
- Développer un regard critique sur sa production
- Créer des liens entre sa pratique de la gravure et son travail d'atelier

Profil :

- H/F diplômé.e de l'enseignement supérieur en arts plastiques, visuels et de l'espace (APVE) ou assimilé.
- Praticien de la gravure : maîtriser la linogravure, la xylographie et la lithographie et avoir une production personnelle dans ces techniques
- Expérience pédagogique souhaitée
- Curiosité et envie de partager ses connaissances et expériences
- À l'écoute des étudiants
- Disposé à collaborer avec les professeurs des options principales
- Volonté d'organiser des déplacements, des visites d'expositions, des workshops
- Ouvert et souple par rapport aux demandes occasionnelles de l'école, des enseignants ou des étudiants

Marketing/Spécifique à la publicité (PU2) CG (60h/600)

- Enseigner les bases et les fondamentaux du marketing et du marketing digital dans une perspective publicitaire
- Analyser et comprendre les objectifs d'un client (commerciaux, marketing, communication, image, etc.)
- Aborder les notions de public cible, marché, parts de marché, concurrence...
- Faire prendre conscience de l'environnement publicitaire, culturel et sociologique avec lequel la marque interagit
- Alimenter la réflexion autour d'un concept publicitaire grâce à des connaissances liées au marketing.
- Professionnel du marketing en relation avec la publicité/communication : stratégie publicitaire, marketing, vente ...
- Maîtrise des aspects théoriques et pratiques du marketing
- Expériences concrètes en matière d'actions et campagnes publicitaires
- Expérience dans une agence de publicité ou de marketing digital

Cycle de formation pour l'agrégation (AESS)

Stages CT (35h/600)

Profil recherché :

- H/F diplômé.e de l'enseignement supérieur artistique / domaine APVE (arts plastiques, visuels et de l'espace) ;
- Ayant une charge dans l'enseignement secondaire artistique de la Fédération Wallonie-Bruxelles depuis au moins 10 ans ;
- Poursuivant une pratique d'artiste plasticien.ne par ailleurs ;
- Intéressé.e par les questions de pédagogie et de recherche en art, particulièrement la pédagogie du projet ;
- Bonne connaissance et intérêt pour les questions liées à l'éducation et à l'organisation de l'enseignement en FW-B ;
- Disposé.e à circuler à Bruxelles et (plus rarement) en Wallonie, en fonction des lieux de stage choisis par les étudiant.e.s ;
- Appréciant le contact et le travail en équipe.