

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
25
26
27

graphisme

2022-2023
ARTS VISUELS
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.31

BLOC 03

P.40

annexes

P.44

unités d'enseignement — organigramme

**PROGRAMME D'ÉTUDES
BACHELIER
TYPE COURT**



**2022-2023
ARTS VISUELS
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.

AOCH :

Activité obligatoire au choix

CGV :

Communication graphique et visuelle

Crédit ECTS :

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

GR :

Graphisme

HAA :

Histoire et actualité des arts

QUADRI :

Quadrimestre

SHS :

Sciences humaines et sociales

TT :

Techniques et technologies

UE :

Unité d'enseignement

Le cursus Graphisme forme des concepteurs-créateurs, plasticiens de la communication, capables d'analyser des situations et de développer une communication visuelle et graphique destinée à transmettre des messages ou des idées personnelles.

Cet apprentissage suppose un enseignement dispensant les moyens nécessaires pour véhiculer efficacement un message quels que soient les supports utilisés (photographie, website et multimédias, supports tridimensionnels, infographie, etc.).

Cette orientation comprend un éventail de cours (typographie, composition graphique, couleur, infographie, sémiologie de l'image, production, etc.) assurant à l'étudiant l'acquisition des outils indispensables pour réussir dans le domaine des arts graphiques.

Il s'agit de former des créateurs aptes à communiquer un message visuel sous la forme d'une image, qu'elle soit dessinée, photographique, infographique, en volume ou animée ; de développer l'imagination et le sens de la créativité en se basant sur la recherche et l'expérimentation ; d'acquérir une méthode efficace dans la recherche de documentation.

BLOC 01

UE
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10

Unité d'enseignement 1

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Stéphane De Groef

Ronan Deriez

Jérémy Depuydt

Olivier Moulin

Titulaire

Stéphane De Groef

Crédits / charge horaire

30 crédits / 360h

Activités d'apprentissage

- Graphisme / Atelier
[20 crédits / 240h]
- Typographie / Atelier
[9 crédits / 120h]
- Techniques et technologies /
Images numériques
[1 Crédit / workshops]

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5, 6

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

1, 2, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3,
5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 6.1, 6.2,
6.3, 7.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Développer un projet suivant une démarche créative et originale en faisant jouer son sens critique et son esprit de synthèse.
- Acquérir une méthode de travail basée sur une expérimentation graphique variée et une recherche documentée.
- Nourrir des solutions graphiques créatives, motivées et pertinentes en réponse à une demande précise, un énoncé d'exercice ou une proposition thématique.
- Mettre en relation une sensibilité graphique avec un ensemble de savoir-faire techniques et plastiques liés aux notions de composition, dessin, couleur, écriture, texture, volume, format, relation texte-image et de typographie.
- Répondre aux impératifs de lisibilité et de communication propres à la mise en forme d'un message, d'une idée ou d'une intention personnelle dans le cadre d'une réponse à un exercice donné.
- Prendre en considération les possibilités et les contraintes de production d'un imprimé.
- Expérimenter les outils numériques pour développer de nouvelles possibilités de création contemporaine basées sur l'animation graphique.
- Exposer et justifier son travail en respectant les consignes de l'exercice énoncé et en respectant les critères de rigueur d'accrochage et de présentation.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 2

Quadrimestres 1 et 2

Enseignant et titulaire

Léa Mayer

Crédits / charge horaire

8 crédits / 75h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

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

1, 2, 5, 6

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

1, 3.2, 4.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3,
7.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Expérimenter et assimiler les bases du dessin.
- Choisir les techniques et la composition appropriées au projet.
- Développer l'imagination sur base de l'observation et de la recherche.
- Amener les étudiants à explorer les multiples aspects et moyens expressifs du dessin.
- Aider l'étudiant à créer des liens entre la pratique du dessin et le travail d'atelier.

Unité d'enseignement 3

Quadrimestre 1

Enseignants

Simon Brunfaut

Anne Pintus

Titulaire

Anne Pintus

Crédits / charge horaire

4 crédits / 52h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (2 crédits / 26h)
- Philosophie / Générale (2 crédits / 26h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1, 6.3, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Situer précisément dans le temps et dans l'espace les différents mouvements, civilisations, périodes, artistes abordés aux cours et rattacher ces derniers à leurs contextes.
- Utiliser la démarche philosophique comme un outil de réflexion, d'analyse et, de ce fait, d'engagement critique.
- Commenter une œuvre en ayant recours à un vocabulaire approprié.
- Maîtriser les principaux outils d'analyse.
- Justifier ses jugements esthétiques de manière objective.
- Adopter une démarche participative.
- Décrypter un système de pensée (génie de la civilisation extrême-orientale par exemple) et en parallèle, chercher à comprendre son propre système d'organisation de la pensée (génie de la civilisation occidentale).
- Analyser les enjeux des stéréotypes et archétypes propres à chaque culture.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 4

Quadrimestre 1

Enseignante et titulaire

Zaineb Hamdi

Crédits / charge horaire

2 crédits / 26h

Activités d'apprentissage

Communication graphique et visuelle / Typographie et arts du livre

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1, 6.3, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les notions théoriques liées à la typographie occidentale, son histoire, sa classification historique et contemporaine et son « anatomie ».
- Être capable d'identifier et de nommer avec un vocabulaire précis et adapté les caractéristiques formelles, historiques et culturelles d'un dessin de caractère donné.
- Assimiler les notions théoriques liées au livre, son "anatomie" et ses diverses typologies.
- Analyser et décoder les rapports typographie / image dans la production visuelle historique et contemporaine (affiche, illustration, BD...)
- Établir des liens entre théories de la typographie et du livre et la pratique d'atelier de Graphisme et de Typographie.

Unité d'enseignement 5

Quadrimestre 1

Enseignante et titulaire

Alessandra Ghiringhelli

Crédits / charge horaire

3 crédits / 39h

Activités d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

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

2, 3, 6

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

1, 4.2, 4.3, 6.1, 6.2, 6.3, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les notions de bases des logiciels de traitement graphique (Illustrator, Photoshop et Indesign) et s'en servir de manière adéquate selon le type de projet.
- Répondre à un cahier des charges techniques précis et appliquer une structure de fichiers claire et méthodologique.
- Acquérir les notions de base de la numérisation et du traitement des images.
- Acquérir les notions techniques de base de la composition typographique et de la mise en page.
- Décrire et analyser des productions graphiques avec un vocabulaire adéquat.
- Identifier les caractéristiques techniques, historiques et culturelles d'une image dans un contexte global et spécifique.
- Établir des liens entre ses compétences techniques et sa pratique en atelier Graphisme.

Unité d'enseignement 6

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Alain Kazinierakis

Crédits / charge horaire

2 crédits / 26h

Activités d'apprentissage

Techniques et technologies /
Photographie

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

2, 3, 6

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

1, 4.2, 4.3, 6.1, 6.2, 6.3, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les notions de base de la photographie.
- Décrire et analyser des travaux avec un vocabulaire adéquat.
- Créer des images en respectant un cahier des charges.
- Identifier les caractéristiques techniques, historiques et culturelles d'une image dans un contexte global et spécifique.

Unité d'enseignement 7

Quadrimestre 2

Enseignante et titulaire

Anne Pintus

Crédits / charge horaire

2 crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Histoire et actualité des arts /
Histoire et histoire des arts

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

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1,
6.3, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Situer dans le temps et dans l'espace les différents mouvements, civilisations, périodes, artistes abordés au cours et pouvoir rattacher ces derniers à leurs contextes.
- Dégager les principaux caractères stylistiques d'une tendance, d'un mouvement, d'une démarche artistique.
- Commenter une œuvre en ayant recours à un vocabulaire approprié.
- Comparer, relier, confronter, rapprocher des œuvres parfois très éloignées les unes des autres dans le temps et dans l'espace, et dégager les spécificités de chacune d'elles.
- Justifier ses jugements esthétiques de manière objective.
- Adopter une démarche participative.
- Maîtriser les outils d'analyse liés aux arts plastiques ; analyser une œuvre d'art de manière autonome.

Unité d'enseignement 8

Quadrimestre 2

Enseignants

Quentin Gille
Olivier Spinewine

Titulaire

Quentin Gille

Crédits / charge horaire

4 crédits / 48h

Activités d'apprentissage

- Sciences humaines et sociales / Communication (2 crédits / 24h)
- Sciences humaines et sociales / Sémiologie (2 crédits / 24h)

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1, 6.3, 6.4, 6.5, 7.1

Acquis d'apprentissage

- Présenter et discuter les théories fondamentales qui constituent le champ de la communication et de la sémiologie.
- Comprendre et analyser un message (publicité, image, etc.) à l'aide de modèles théoriques issus des domaines de la communication et de la sémiologie.
- Concevoir un travail graphique argumenté qui questionne, développe et prolonge les connaissances acquises au sein du module.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 9

Quadrimestre 2

Enseignante et titulaire

Alessandra Ghiringhelli

Crédits / charge horaire

3 crédits / 36h

Activités d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

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

2, 3, 6

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

1, 4.2, 4.3, 6.1, 6.2, 6.3, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les notions de bases des logiciels de traitement graphique (Illustrator, Photoshop et Indesign) et s'en servir de manière adéquate selon le type de projet.
- Répondre à un cahier des charges techniques précis et appliquer une structure de fichiers claire et méthodologique.
- Acquérir les notions de base de la numérisation et du traitement des images.
- Acquérir les notions techniques de base de la composition typographique et de la mise en page.
- Décrire et analyser des productions graphiques avec un vocabulaire adéquat.
- Identifier les caractéristiques techniques, historiques et culturelles d'une image dans un contexte global et spécifique.
- Établir des liens entre ses compétences techniques et sa pratique en atelier Graphisme.

Unité d'enseignement 10

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Alain Kazinierakis

Crédits / charge horaire

2 crédits / 24h

Activités d'apprentissage

Techniques et technologies /
Photographie

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

2, 3, 6

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

1, 4.2, 4.3, 6.1, 6.2, 6.3, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les notions de base de la photographie.
- Décrire et analyser des travaux avec un vocabulaire adéquat.
- Créer des images en respectant un cahier des charges.
- Identifier les caractéristiques techniques, historiques et culturelles d'une image dans un contexte global et spécifique.

BLOC 02

UE

- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Unité d'enseignement 11

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Violette Bernard
Corinne Clarysse
Filippo Fontana
Germain Papillon

Titulaire

Germain Papillon

Crédits / charge horaire

30 crédits / 450h

Activités d'apprentissage

- Graphisme / Atelier (16 crédits / 240h)
- Typographie / Atelier (8 crédits / 120h)
- Techniques et technologies / Images numériques (4 crédits / 80h)
- Techniques et technologies / Reliure (2 crédits / 30h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5, 6

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

1, 2.1, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 7.1, 7.2, 8, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Percevoir et comprendre les objectifs pédagogiques d'un énoncé afin de développer un travail réfléchi, motivé et personnel.
- Rechercher les informations et des références utiles, analyser la demande et le contexte du sujet, s'interroger sur la construction et la production afin d'opérer des choix pertinents.
- Développer des idées et des concepts personnels qui détermineront les axes de communication en adéquation avec les objectifs.
- Explorer de manière créative les pistes de 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 (plasticité, couleur, composition, lisibilité, synthétisation, expérimentation, techniques artistiques, typographie, hiérarchisation de l'information, rapport / maillage entre le texte et l'image, etc.).
- Aborder les projets de manière créative et variée en expérimentant les approches conceptuelles, les représentations et les techniques artistiques.
- Concilier créativité, contraintes techniques et objectifs en se confrontant à certaines exigences du métier.
- Adapter et décliner une création (identité visuelle / communication graphique) sur différents supports.
- Exploiter les outils numériques pour développer de nouvelles possibilités de création contemporaine basées sur l'animation graphique.
- Gérer l'élaboration d'un projet de façon organisée (dégager les priorités et les objectifs, synthétiser, hiérarchiser, travailler avec soin...) dans une bonne gestion des délais.
- Explorer les possibilités formelles et techniques de la reliure en respectant les normes professionnelles de production.
- Distinguer une vision objective d'une subjective.
- Développer un regard critique sur sa production (réorienter ses choix).
- Présenter oralement et visuellement (accrochage) ses idées et son projet, et argumenter avec clarté sa démarche créative.
- Adopter une attitude d'écoute, d'échange, d'engagement et de curiosité.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 12

Quadrimestres 1 et 2

Enseignant et titulaire

Olivier Spinewine

Crédits / charge horaire

8 crédits / 75h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 5, 6

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

1, 3.2, 4.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3, 7.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Travailler à un développement à partir d'une première d'observation, c'est-à-dire voir et comprendre.
- Porter une attention au corps et aux moyens techniques pour eux-mêmes : presser avec la main, mélanger, enlever, ajouter, en dehors des seules préoccupations de reproduction.
- Travailler sur des propositions de travaux différents qui impliquent d'autres approches du dessin, en portant une attention à la cohérence de l'ensemble.
- Compiler les références sous forme de notes et de photographies qui illustrent le travail de dessin.
- Porter une attention à la signification du dessin et à la manière dont il pourra être lu.

Unité d'enseignement 13

Quadrimestre 1

Enseignants

Alain Kazinierakis

Filippo Fontana

Titulaire

Filippo Fontana

Crédits / charge horaire

5 crédits / 65h

Activités d'apprentissage

- Techniques et technologies / Infographie (3 crédits / 39h)
- Techniques et technologies / Photographie (2 crédits / 26h)

Co-requis

UE 16

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

1, 2, 3, 5, 6

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

1, 2.3, 4.2, 4.3, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 7.2, 8

Acquis d'apprentissage

- Concevoir des images vectorielles et matricielles en utilisant les outils adaptés, en expérimentant les possibilités offertes par les logiciels et en variant les approches techniques en cohérence avec un projet artistique.
- Gérer la mise en page, la grille et la composition du texte dans Indesign en accord avec les usages de la micro-typographie et les exigences techniques.
- Gérer les paramètres liés à l'impression : colorimétrie, imposition, sortie PDF conforme aux normes de production d'un imprimé.
- Adopter une approche structurée et organisée des fichiers infographiques en respectant les standards professionnels de la production d'un imprimé.
- Mettre l'outil infographique et photographique au service de sa créativité et de sa pratique de graphiste en adoptant une position de recherche et d'expérimentation intégrant les enjeux techniques.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 14

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Martin Pirson

Crédits / charge horaire

2 crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Arts numériques / Internet

Co-requis

UE 17

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

1, 3, 6

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

1, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.4, 4.5,

5.2, 5.5, 5.7, 6.2, 6.5, 8

Acquis d'apprentissage

- Mettre en relation un sens plastique avec un ensemble de savoir-faire techniques et graphiques afin de répondre aux impératifs de lisibilité et de communication.
- Acquérir une méthode de travail basée sur une connaissance technique pratique et une expérimentation variée et créative, motivée et pertinente, en réponse à une demande précise ou à un énoncé technique.
- Développer une capacité de proaction dans la recherche de solutions techniques liées à un contexte technologique en constante évolution.

Unité d'enseignement 15

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Sébastien Biset

Crédits / charge horaire

2 crédits / 26h

Activités d'apprentissage

Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts

Co-requis

UE 19

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

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1,
6.3, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Analyser une œuvre d'art de manière autonome en ayant recours à un vocabulaire adapté.
- Construire une réflexion personnelle et argumentée de manière sensible et rigoureuse.
- Se positionner de manière ouverte face aux arts actuel et non européen.
- Situer précisément dans le temps et dans l'espace les différents artistes, courants, problématiques abordés aux cours et les relier ensuite à leur contexte historique.
- Adopter une démarche participative.

Unité d'enseignement 16

Quadrimestre 2

Enseignants

Alain Kazinierakis

Filippo Fontana

Titulaire

Alain Kazinierakis

Crédits / charge horaire

5 crédits / 60h

Activités d'apprentissage

– Techniques et technologies /
Infographie

(3 crédits / 36h)

– Techniques et technologies /
Photographie

(2 crédits / 24h)

Co-requis

UE 13

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

1, 2, 3, 5, 6

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

1, 2.3, 4.2, 4.3, 5.3, 5.4, 5.5,
5.6, 5.7, 7.2, 8

Acquis d'apprentissage

- Défendre et justifier ses choix photographiques, typographiques, techniques et esthétiques en fonction de son projet.
- Concevoir des images vectorielles et matricielles, en utilisant les outils adaptés, en expérimentant les possibilités offertes par les logiciels et en variant les approches techniques en cohérence avec un projet artistique.
- Gérer la mise en page, la grille et la composition du texte dans Indesign en accord avec les usages de la micro-typographie et les exigences techniques.
- Gérer les paramètres liés à l'impression : colorimétrie, imposition, sortie PDF conforme aux normes de production d'un imprimé.
- Adopter une approche structurée et organisée des fichiers infographiques en respectant les standards professionnels de la production d'un imprimé.
- Démontrer une capacité de recul par rapport à son travail en assurant une mise au net professionnelle et en gérant le contrôle qualité de ses fichiers.
- Mettre l'outil infographique et photographique au service de sa créativité et de sa pratique de graphiste en adoptant une position de recherche et d'expérimentation intégrant les enjeux techniques.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 17

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Martin Pirson

Crédits / charge horaire

2 crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Arts numériques / Internet

Co-requis

UE 14

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

1, 3, 6

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

1, 2.3, 3.1,4.1, 4.2, 4.4, 4.5,
5.2, 5.5, 5.7,6.2, 6.5, 8

Acquis d'apprentissage

- Mettre en relation un sens plastique avec un ensemble de savoir-faire techniques et graphiques afin de répondre aux impératifs de lisibilité et de communication.
- Acquérir une méthode de travail basée sur une connaissance technique pratique et une expérimentation variée et créative, motivée et pertinente, en réponse à une demande précise ou à d'un énoncé technique.
- Développer une capacité de proaction dans la recherche de solutions techniques liées à un contexte technologique en constante évolution.

Unité d'enseignement 18

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Quentin Gille

Crédits / charge horaire

2 crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Sciences humaines et
sociales / Communication

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

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1,
6.3, 6.4, 6.5, 7.1

Acquis d'apprentissage

- Identifier et décrire les signes plastiques, iconiques, linguistiques et typographiques d'un message visuel.
- Sélectionner et analyser un message visuel approprié et pertinent en monopolisant un vocabulaire adéquat.
- Défendre et argumenter, oralement et par écrit, une lecture personnelle d'un message visuel.

Unité d'enseignement 19

Quadrimestre 2

Enseignants

Sébastien Biset

Simon Brunfaut

Titulaire

Simon Brunfaut

Crédits / charge horaire

4 crédits / 48h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (2 crédits / 24h)
- Philosophie / Générale (2 crédits / 24h)

Co-requis

UE 15

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5

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

1, 2.1, 3.2, 4.5, 5.4, 5.7, 6.1, 6.3, 6.4

Acquis d'apprentissage

- Analyser une œuvre d'art de manière autonome en ayant recours à un vocabulaire adapté.
- Construire une réflexion personnelle et argumentée de manière sensible et rigoureuse.
- Se positionner de manière ouverte face aux arts actuels et non européens.
- Situer précisément dans le temps et l'espace les différents artistes, courants, problématiques abordés aux cours et les relier ensuite à leur contexte historique.
- Utiliser la démarche philosophique comme un outil de réflexion, d'analyse et, de ce fait, d'engagement critique.
- Décrypter un système de pensée (génie de la civilisation extrême-orientale par exemple) et en parallèle, chercher à comprendre son propre système d'organisation de la pensée (génie de la civilisation occidentale).
- Analyser les enjeux des stéréotypes et archétypes propres à chaque culture.
- Adopter une démarche participative.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

BLOC 03

UE

20
21
22
23
24
25
26
27

Unité d'enseignement 20

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Violette Bernard
 Eugénie Bidaut
 Jérémy Depuydt
 Ronan Deriez
 Germain Papillon

Titulaire

Violette Bernard

Crédits / charge horaire

23 crédits / 386h

Activités d'apprentissage

- Graphisme / Atelier (15 crédits / 240h)
- Typographie / Atelier (6 crédits / 120h)
- Techniques et technologies / Images numériques (1 Crédit / workshops)
- Techniques et technologies / Typographie (Création de caractères) (1 crédits / 26h)

Pré-requis | Co-requis

UE 11 UE 21, UE 23

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5, 6, 7

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

1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 7.1, 7.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Développer des idées et des concepts personnels qui détermineront les axes de communication en adéquation avec les objectifs en s'appuyant sur une démarche référencée culturellement et graphiquement.
- Explorer de manière créative les pistes de 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 (plasticité, couleur, composition, lisibilité, synthétisation, expérimentation, techniques artistiques, typographie, hiérarchisation de l'information, rapport / maillage entre le texte et l'image, etc.).
- Aborder les projets de manière créative et variée en expérimentant les approches conceptuelles, les représentations et les techniques artistiques.
- Utiliser les outils numériques pour développer de nouvelles possibilités de création contemporaine (image numérique, image animée, etc.)
- Explorer les possibilités formelles et techniques du dessin de caractères.
- Concilier créativité, contraintes techniques et objectifs en se confrontant aux exigences du métier afin de développer une communication visuelle professionnelle et personnelle.
- Adopter une attitude d'engagement et une démarche participative.
- Adapter, décliner et réinterpréter une création (identité visuelle / communication graphique) sur différents supports afin de développer une communication graphique complète.
- Explorer les possibilités formelles et techniques de la reliure en respectant les normes professionnelles de production.
- Acquérir en autonomie en développant un regard critique sur sa production (réorienter ses choix). Défendre oralement ses aspirations plastiques, ses idées et son projet, avec clarté, et argumenter sa démarche créative.
- Exposer son travail, avec rigueur, et proposer un accrochage qui tienne compte des conditions de réception et de l'environnement.
- Émettre un jugement critique, en adéquation avec son temps, empreint d'une éthique sociale, environnementale et politique.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 21

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Matthias De Jonghe
 Simon Brunfaut
 Violette Bernard
 Corinne Clarysse
 Olivier Moulin
 Germain Papillon
 Frédéric Paques

Titulaire

Germain Papillon

Crédits / charge horaire

15 crédits / 141h

Activités d'apprentissage

- Méthodologie / De la recherche (6 crédits / 15h)
- Techniques et technologies / Production (3 crédits / 50h)
- Techniques et technologies / Reliure (2 crédits / 26h)
- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (4 crédits / 50h)

Co-requis

UE 20

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5, 6, 7

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

1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 7.1, 7.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Définir une question de recherche originale.
- Mener une recherche documentaire qui permette de l'étayer.
- Établir une bibliographie présentant des sources diverses et correctement référencées.
- Rédiger un document écrit qui témoigne de l'engagement dans la recherche et de sens critique.
- Développer des idées et des concepts personnels qui détermineront des axes de communication en adéquation avec les objectifs du projet de fin d'année en s'appuyant sur une démarche référencée culturellement et graphiquement.
- Développer un sujet et un propos articulés avec la pratique d'Atelier de Graphisme en utilisant le médium de l'édition comme vecteur d'expression graphique et de communication.
- Explorer les possibilités formelles et techniques de la publication imprimée et de la reliure en respectant les normes professionnelles de production.
- Adopter une méthodologie éditoriale cohérente et appuyée sur une pratique référencée des règles et usages qui régissent la rédaction des contenus et la hiérarchisation de l'information.
- Situer sa production dans le champ du graphisme et de l'édition en s'appuyant sur des références historiques et contemporaines.
- Situer dans le temps et l'espace les différents mouvements, civilisations, périodes, artistes abordés aux cours et pouvoir rattacher ces derniers à leur contexte historique et culturel. Trier ces informations en distinguant l'accessoire de l'essentiel.
- Comparer, relier, confronter, rapprocher des œuvres parfois très éloignées l'une de l'autre et dès lors dégager les spécificités de chacune d'elles.
- Dégager les principaux caractères stylistiques d'une tendance, d'un mouvement, d'une démarche artistique.
- Se positionner de manière ouverte face aux arts non européens et actuels.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 22

Quadrimestres 1 et 2

Enseignant et titulaire

Gwénola Carrere

Crédits / charge horaire

6 crédits / 75h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

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

1, 2, 5, 6

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

1, 3.2, 4.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3,
7.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Formuler son projet de dessin à partir d'un sujet présenté et illustré par des références de dessins et notamment d'artistes pratiquant exclusivement cette discipline.
- Travailler dans un champ du dessin ouvert et sans contrainte permettant de copier, emprunter, transformer, détruire, retirer, ajouter, agrandir, raconter.
- Travailler avec l'espace, c'est-à-dire poser la question de la présentation de l'ensemble des dessins.
- Dégager la structure sur laquelle reposera le projet à partir de diverses disciplines et attitudes, comme la philosophie, l'histoire, la poésie et la citoyenneté et installer la permanence d'un débat.

Unité d'enseignement 23

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants / titulaires

(Selon la discipline artistique choisie par l'étudiant)

Nicolas Belayew

Hichem Dahes

Thisou Dartois

Camille Dufour

Juan Paparella

Anne Valkenborgh

Crédits / charge horaire

6 crédits / 75h

Activité d'apprentissage

Stages / Atelier

Co-requis

UE 20

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 5, 6

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

2.3, 4.5, 5.3, 5.5, 6.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Investir une discipline artistique située hors de son champ disciplinaire habituel parmi cinq propositions : sérigraphie, sculpture, gravure métal, gravure bois/litho/lino ou photographie.
- Découvrir les spécificités de la technique choisie, seul ou en groupe, au travers d'exercices imposés ou de projets libres.
- Expérimenter diverses approches et maîtriser les bases de la discipline.
- Créer un projet artistique à partir de contraintes imposées et selon la philosophie de l'atelier.
- Démontrer un intérêt pour le champ de la discipline choisie : lectures, références d'artistes, etc.
- Être curieux et proactif.

Unité d'enseignement 24

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Martin Pirson

Crédits / charge horaire

3 crédits / 39h

Activité d'apprentissage

Arts numériques / Internet

Pré-requis

UE 17

Co-requis

UE 25

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

1, 3, 6

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

1, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.4, 4.5,
5.2, 5.5, 5.7, 6.2, 6.5, 8

Acquis d'apprentissage

- Connaître le rôle des intervenants dans la création d'un site web.
- Développer un projet en accord avec une demande initiale, en élaborant une structure de l'information et un graphisme permettant de répondre à des critères d'usabilité, d'ergonomie et d'adaptivité.
- Développer une autonomie dans la prise en charge d'un contenu pour produire une proposition plastique adaptée aux standards du web.

Unité d'enseignement 25

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Martin Pirson

Crédits / charge horaire

3 crédits / 36h

Activité d'apprentissage

Arts numériques / Internet

Co-requis

UE 24

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

1, 3, 6

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

1, 2.3, 3, 3.1, 4.1, 4.2, 4.4, 4.5,
5.2, 5.5, 5.7, 6.2, 6.5, 8

Acquis d'apprentissage

- Connaître le rôle des intervenants dans la création d'un site web.
- Développer un projet en accord avec une demande initiale, en élaborant une structure de l'information et un graphisme permettant de répondre à des critères d'usabilité, d'ergonomie et d'adaptivité.
- Développer une autonomie dans la prise en charge d'un contenu pour produire une proposition plastique adaptée aux standards du web.

Unité d'enseignement 26

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

X à désigner

Crédits / charge horaire

2 crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Techniques d'impression

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

1, 3, 6

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

2.3, 4.2, 4.3, 4.4, 5.3, 5.6, 6.1,
6.3, 7.2

Acquis d'apprentissage

- Identifier les différentes techniques d'impression existantes et le champ de leur utilisation.
- Appréhender les différentes étapes de la fabrication d'un produit imprimé (impression, brochage, finition).
- Établir, de manière professionnelle, une demande de prix à un imprimeur pour un projet imprimé.
- Mettre en relation les impératifs techniques liés à la fabrication d'un imprimé avec ses compétences de création graphique.

Unité d'enseignement 27

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Antoine Boute

Crédits / charge horaire

2 crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Sciences humaines
et sociales / Droit

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

1, 3, 5, 7

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

2.1, 2.2, 3.2, 5.6, 5.7, 6.3,
6.4, 7.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les bases du système juridique belge.
- Maîtriser le vocabulaire juridique de base.
- Distinguer les différents domaines de droit applicables à la pratique artistique de l'étudiant et en comprendre l'architecture.
- Rechercher, repérer, analyser, comprendre et utiliser la législation applicable à des problèmes juridiques concrets.
- Structurer et élaborer l'analyse juridique de situations concrètes.
- Transmettre à l'oral et à l'écrit le résultat de recherches dans le domaine du droit.
- Mettre en perspective critique la réponse que le droit positif apporte aux problématiques posées par des situations concrètes.
- Dégager les enjeux généraux de problèmes juridiques concrets et développer un avis critique par rapport à ceux-ci.

ANNEXE 1

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

Dans le domaine des arts plastiques, visuels et de l'espace, le grade de bachelier en Graphisme 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 Graphisme 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 de la poursuite de leurs études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer en Graphisme une réflexion et des propositions artistiques ;
4. présentent une production artistiques 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 artistiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales, artistiques et éthiques ;
6. présentent leurs productions artistiques et communiquent à leur propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

ANNEXE 2
COMPÉTENCES
SPÉCIFIQUES
ET ACQUIS
D'APPRENTISSAGE
TERMINAUX

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

- 1. Adopter une attitude d'écoute, de partage et faire preuve de détermination, de passion et de curiosité.**
- 2. Analyser la demande et le contexte, rechercher des informations et des références utiles à l'élaboration d'un projet.**
 - 2.1 Utiliser ses connaissances artistiques, historiques, sociologiques, esthétiques et sémiologiques pour apprécier et questionner le champ artistique avec ouverture et esprit d'analyse.
 - 2.2 Émettre un jugement critique, en adéquation avec son temps, empreint d'éthique sociale, culturelle, environnementale et politique.
 - 2.3 Explorer des pistes créatives dans différents domaines pour répondre au mieux à la demande de communication, en tenant compte de l'évolution des technologies et des media.
- 3. Développer des idées et des concepts personnels qui détermineront les axes de communication.**
 - 3.1 Utiliser des techniques et des ressources pour stimuler la créativité (brainstorming, travail en équipe, dynamique de recherche dans l'exploration des techniques de représentation).
 - 3.2 Émettre un jugement critique / autocritique.
- 4. Explorer de manière créative des pistes de solution afin de traduire un concept, un message, une communication en image.**
 - 4.1 Appliquer les connaissances du langage de la communication visuelle et artistique.
 - 4.2 Appliquer les connaissances, les méthodes et les techniques existantes ou personnelles permettant d'exprimer clairement les intentions du projet.
 - 4.3 Utiliser les connaissances en typographie et art du livre.
 - 4.4 Adapter les solutions aux différents supports liés au domaine de la communication graphique (packaging, totem, signalétique, design textile, pop-up, graphisme d'environnement, web...).
 - 4.5 Être réceptif aux solutions alternatives, originales, sortant du champ prospectif attendu.

5. Développer une personnalité graphique capable de se renouveler et de s'adapter de manière pertinente au contexte.

- 5.1 Acquérir une maturité graphique dans l'épanouissement de sa personnalité créative.
- 5.2 Développer une créativité polyvalente qui tienne compte de la cible, de l'évolution et de la mutation du métier.
- 5.3 Expérimenter et varier les supports et les techniques de manière motivée et réfléchie : opérer des choix en adéquation avec le sujet et le concept développé.
- 5.4 Appliquer les connaissances du langage de la communication visuelle et artistique.
- 5.5 Appliquer les connaissances acquises dans divers domaines artistiques (photographie, sérigraphie, gravure, dessin, sculpture, etc.).
- 5.6 Appliquer les connaissances acquises dans le domaine de l'édition, de la PAO, de l'art du livre, de la production, etc.
- 5.7 Être ouvert aux nouveaux media afin d'élargir son champ créatif.

6. Gérer un projet de façon autonome.

- 6.1 S'organiser et gérer son temps de manière efficace.
- 6.2 Concilier créativité et contraintes techniques.
- 6.3 Opérer des choix pertinents, hiérarchiser, dégager des priorités, synthétiser.
- 6.4 Distinguer visions objective et subjective.
- 6.5 Dépasser les exigences minimales requises.

7. Communiquer, argumenter, présenter ses idées.

- 7.1 Exposer son projet oralement et par écrit ; mettre au point une communication guidée par la concision, la clarté et une bonne gestion du temps.
- 7.2 Gérer la présentation de son travail : opérer des choix judicieux dans ce qui est montré et proposer un accrochage qui tienne compte des conditions de réception.

8. Développer l'autodidaxie.

- 8.1 Rebondir, s'adapter et réorienter ses choix.



SAINT
-LUC
BRUXELLES

**ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS
SAINT-LUC BRUXELLES**

Place L. Morichar 30 – 1060 Bruxelles

+32 2 533 08 80

raffaella@stluc-esa-bxl.org

www.stluc-bruxelles-esa.be