

13  
12  
11  
10  
09  
08  
07  
06  
05  
04  
03  
02  
01  
UE

# master / design d'innovation sociale

2020-2021  
ARTS VISUELS ET DE L'ESPACE  
ESA SAINT-LUC BRUXELLES



PROGRAMME D'ÉTUDES  
DESIGN D'INNOVATION SOCIALE  
MASTER À FINALITÉ APPROFONDIE

# sommaire

---

P.4

## **glossaire**

P.6

## **présentation**

P.9

### **BLOC 01**

P.19

### **BLOC 02**

P.27

## **annexes**

P.30

## **unités d'enseignement – organigramme**

**PROGRAMME D'ÉTUDES  
DESIGN D'INNOVATION SOCIALE  
MASTER À FINALITÉ APPROFONDIE**



**2020-2021  
ARTS VISUELS ET 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.

**Atelier pluridisciplinaire**

Une démarche pluridisciplinaire consiste à aborder un objet d'étude selon différents points de vue. Il s'agit de faire coexister le travail de plusieurs disciplines à un même objet/sujet d'étude pour la résolution d'un problème.

**Atelier transdisciplinaire\***

Une démarche transdisciplinaire, comme son étymologie l'indique, consiste à s'aventurer non seulement entre les disciplines mais aussi à travers et, surtout, au-delà de celles-ci. Elle apparaît lorsque les points de vue de chaque discipline s'entraident et se dépassent au profit de l'exploration d'un questionnement. Elle permet d'aborder le monde qui nous entoure dans sa complexité et sa diversité.

**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.

**Design d'Innovation Sociale**

En intégrant la discipline du design thinking et la démarche d'innovation sociale, on arrive à un outil performant et créatif, tant en termes d'approche que de finalité. Une approche plus inclusive et participative, expérimentale et profondément empathique pour mieux appréhender les besoins des utilisateurs. Et une finalité qui a pour premier objectif de répondre à un enjeu social ou environnemental par le biais d'un produit, d'un service ou d'une combinaison des deux, ou encore qui vise à faire évoluer les comportements.

**Design Thinking**

Le Design Thinking (ou Pensée Design) est une discipline qui utilise la sensibilité et les méthodes du designer répondre aux besoins des usagers par des solutions (produits et/ou services) qui sont techniquement réalisables, économiquement viables et humainement désirables.

## **Innovation Sociale**

L'Innovation Sociale est une démarche d'innovation qui vise à répondre à des besoins non satisfaits de la société et son environnement. C'est une démarche fortement ancrée dans la création de relations sociales et de nouvelles formes de coopération.

## **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.

## **Crédit ECTS :**

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

## **QUADRI :**

Quadrimestre

## **UE :**

Unité d'enseignement

\* Basarab Nicolescu,  
*La transdisciplinarité.*  
*Manifeste*, Monaco,  
Le Rocher, 1996

---

**Face à une société en pleine mutation et des enjeux sociaux, économiques et environnementaux de plus en plus pressants et complexes, il est urgent d'innover dans notre manière d'aborder ces problématiques en pensant l'innovation comme une convergence de savoirs et de compétences issus de disciplines académiques et de terrains trop souvent dissociés<sup>1</sup>.**

**L'innovation sociale est une démarche orientée vers la résolution de ces problématiques, le design étant une approche visant des solutions à la fois techniquement réalisables, économiquement viables, environnementalement responsables et humainement désirables. Cette approche, en co-organisation avec le master ASCEP (animation socioculturelle et éducation permanente) se veut plus inclusive et participative, centrée sur les attentes des utilisateurs (design thinking, human-centred design, design collaboratif), et plus respectueuse de l'environnement. Sa finalité est de répondre à un enjeu social ou environnemental par le biais d'un produit, d'un service ou d'une combinaison des deux, visant à faire évoluer les comportements.**

## **FINALITÉ APPROFONDIE**

**Ce master est accessible à tous les étudiants titulaires d'un diplôme de bachelier de l'enseignement supérieur artistique du domaine des arts plastiques, visuels et de l'espace. Il est également accessible aux étudiants porteurs d'un diplôme étranger équivalent.**

---

1. Cf. extrait du Communiqué de Paris, rédigé à l'issue de la conférence ministérielle de l'espace européen de l'enseignement supérieur (2018) : "We will support higher education institutions to develop and enhance their strategies for learning and teaching. We also encourage them to provide interdisciplinary programmes as well as to combine academic and work-based learning. Students should encounter research or activities linked to research and innovation at all levels of higher education to develop the critical and creative mind-sets which will enable them to find novel solutions to emerging challenges. In this regard, we commit to improving synergies between education, research and innovation."  
[www.ehea2018.paris/fr/](http://www.ehea2018.paris/fr/)

# présentation

---

**Ce programme est conçu comme un espace de travail et de recherche partagé entre étudiants, enseignants et théoriciens, artistes et chercheurs. Son but est de mener une démarche de création de haut niveau dans le domaine des arts plastiques, visuels et de l'espace et de dispenser une formation à la recherche réflexive sur la pratique artistique et l'innovation sociale, notamment en vue de l'accès au doctorat en art et sciences de l'art.**

**Ce master à finalité approfondie, organisé en partenariat avec l'Université Libre de Bruxelles et en collaboration avec l'Erg, se compose d'une partie artistique – l'élaboration et la présentation d'un projet lié au design d'innovation sociale et d'une partie théorique – cours, séminaires, conférences et rédaction d'un mémoire, les deux parties étant menées conjointement.**

UE  
01  
02  
03  
04  
05  
06  
07  
08

# BLOC 01

P.10  
**UE 01 – atelier de la discipline**  
Design d'innovation sociale

P.11  
**UE 02 – stratégie du design**  
Design stratégique

P.12  
**UE 03 – recherche**  
Initiation à la méthodologie de la recherche et à l'écriture scientifique

P.13  
**UE 04 – atelier de la discipline**  
Design d'innovation sociale

P.14  
**UE 05 – sciences humaines**  
Psychologie appliquée

P.15  
**UE 06 – recherche**  
Séminaire de recherche ou d'activités d'apprentissage approfondies

P.16  
**UE 07 – recherche**  
Séminaire de recherche ou d'activités d'apprentissage approfondies

P.17  
**UE 08 – art(s), vecteur(s) d'innovation sociale**  
Analyse des pratiques

---

**Unité d'enseignement 1**

Quadrimestre 1

---

**Enseignants**

Laurent Duffaut

Olivier Gilson

Charlotte Lancelot

**Titulaire**

Olivier Gilson

---

**Crédits / charge horaire**

15 Crédits / 104h

---

**Activités d'apprentissage**

Design d'innovation sociale /

Atelier

---

**Co-requis**

UE 02, UE 04, UE 08

---

**Référentiel de compétences**

(cf. annexe 1)

1, 5, 7, 9

---

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

1.1, 2.3, 3.1, 4.3, 5.3, 6.2, 6.3

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Confronter sa pratique artistique à des problématiques qui ont trait au groupe, à la collectivité et aux usages.
- Explorer des solutions innovantes, performantes, durables et économiquement viables.
- Intégrer une approche pluridisciplinaire axée sur l'analyse de l'humain, des communautés et de leurs contextes.
- Identifier les enjeux au sein d'une thématique donnée.
- S'imprégner de la méthodologie du design thinking.
- Être capable de partager ses conclusions et d'en débattre.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.



---

**Unité d'enseignement 2**

Quadrimestre 1

---

**Enseignant et titulaire**

Pierre Echarid

---

**Crédits / charge horaire**

5 Crédits / 39h

---

**Activité d'apprentissage**

Pratique sociale et professionnelle / Design stratégique

---

**Co-requis**

UE 01, UE 04, UE 08

---

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

2, 4, 8, 9

---

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3



**UE donnée à l'ESA  
ouverte aux étudiants  
de l'IHECS+LOCI UCL**

---

**Acquis d'apprentissage**

- Comprendre les grands enjeux sociétaux et les nouveaux modèles d'innovation sociale, économique, et culturelle qui y répondent.
- Axer un travail de recherche sur l'analyse systémique de l'humain, des sociétés et de leurs contextes.
- Connaître les fondements d'une approche holistique et systémique de design thinking dans un contexte d'innovation sociale.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 3**

Quadrimestre 1

---

**Type de cours**

Raphaël Pirenne

---

**Crédits / charge horaire**

5 crédits / 26h

---

**Cours**

Initiation à la méthodologie de la recherche et à l'écriture scientifique

---

**Référentiel de compétences**

**(cf. annexe 1)**

2, 9, 10

---

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

1.1, 1.2, 1.3

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Apprendre à délimiter un travail personnel de recherche.
- Identifier et associer les ressources nécessaires à un travail de recherche.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 4**

Quadrimestre 2

---

**Enseignants**

Laurent Duffaut

Pierre Echard

Olivier Gilson

Charlotte Lancelot

**Titulaire**

Olivier Gilson

---

**Crédits / charge horaire**

15 Crédits / 96h

---

**Activités d'apprentissage**

Design d'innovation sociale /  
Atelier

---

**Co-requis**

UE 01, UE 02, UE 08

---

**Référentiel de compétences**

(cf. annexe 1)

1, 5, 7, 9

---

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

1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3,  
4.3, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Identifier et activer les complémentarités au sein des équipes afin de stimuler une intelligence collective.
- S'engager dans une dynamique collaborative incluant les parties prenantes.
- Mettre en œuvre des pratiques de prototypage et d'itération pour mettre au point une proposition artistique pertinente.
- Être réceptif aux solutions alternatives sortant du champ prospectif attendu.
- Communiquer, argumenter, soumettre ses idées tout au long du processus.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 5**

Quadrimestre 2

---

**Enseignant et titulaire**

Alix Dumont de Chassart

---

**Crédits / charge horaire**

5 Crédits / 24h

---

**Activité d'apprentissage**

SHS / Psychologie appliquée

---

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

2, 8

---

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

1.2, 1.3

---



---

**Acquis d'apprentissage**

- Appréhender les bases de la psychologie cognitive et sociale, et plus spécifiquement le traitement de l'information, le rôle des émotions, les représentations sociales, les relations interindividuelles et intergroupes, l'influence sociale (normes, conformité, etc.) et les changements sociétaux (innovation sociale, résistance, etc.).
- Interroger la notion de changement de comportement en lien avec la création artistique contemporaine.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

---

**Unité d'enseignement 6**

Quadrimestre 2

---

**Enseignant(s) et titulaire**

ULB

---

**Crédits / charge horaire**

5 Crédits / 48h

---

**Activité d'apprentissage**

Séminaires de recherche ou d'activités d'apprentissage approfondies

---

**Référentiel de compétences**

(*cf. annexe 1*)

1, 9, 10

---

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

1.1, 1.2, 1.3

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Apprendre à délimiter un travail personnel de recherche.
- Identifier et associer les ressources nécessaires à un travail de recherche.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

---

**Unité d'enseignement 7**

Quadrimestre 2

---

**Enseignant(s) et titulaire**

ULB

---

**Crédits / charge horaire**

5 Crédits / 48h

---

**Activité d'apprentissage**

Séminaires de recherche ou d'activités d'apprentissage approfondies

---

**Référentiel de compétences**

**(cf. annexe 1)**

1, 9, 10

---

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

1.1, 1.2, 1.3

---

---

**Acquis d'apprentissage**

- Apprendre à délimiter un travail personnel de recherche.
- Identifier et associer les ressources nécessaires à un travail de recherche.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

---

**Unité d'enseignement 8**

Quadrimestre 2

---

**Enseignant et titulaire**

Pierre Echarid

---

**Crédits / charge horaire**

5 Crédits / 36h

---

**Activité d'apprentissage**

Séminaire / Analyse  
des pratiques

---

**Co-requis**

UE 01, UE 02, UE 04

---

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

2, 4, 8, 9

---

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3



**UE donnée à l'ESA  
ouverte aux étudiants  
de l'IHECS**

---

**Acquis d'apprentissage**

- Confronter la pratique de l'innovation sociale à des problématiques liées au groupe ainsi qu'à la collectivité et aux usages.
- Explorer des perspectives différentes sur des enjeux sociétaux tels que l'habitat, l'urbanisation, la santé, la nutrition, l'entente entre peuples ou générations, ou encore la mobilité, la biodiversité, le changement climatique, etc.
- Gérer des relations et partenariats avec les parties prenantes sur base d'une dynamique collaborative.

---

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

13

12

11

10

09

# BLOC 02

UE

P.20

**UE 09 — recherche**

TFE

P.21

**UE 10 — communication et production**

Production de projets artistiques

P.22

**UE 11 — atelier de la discipline**

Design d'innovation sociale /

Suivi du mémoire

P.23

**UE 12 — enjeux sociétaux**

Nouveaux modèles économiques  
du socioculturel / Théorie de  
la médiation culturelle

P.25

**UE 13 — atelier de la discipline**

Design d'innovation sociale /

Suivi du mémoire



---

**Unité d'enseignement 9**

Quadrimestres 1 et 2

---

**Enseignant et titulaire**

Raphaël Pirene

---

**Crédits / charge horaire**

15 crédits / 100h

---

**Activité d'apprentissage**

Travail de fin d'études

---

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

1, 9, 10

---

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

1.1, 1.2, 1.3

---



---

**Acquis d'apprentissage**

- Développer un travail théorique personnel.
- Mener à bien une recherche scientifique originale et de niveau supérieur sur un corpus défini.
- Rechercher la documentation et les références adéquates.
- Exploiter pertinemment les banques de données.
- Structurer, rédiger, présenter et défendre son travail de recherche.
- Faire preuve d'esprit critique et d'autonomie.
- Argumenter un jugement personnel.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

**Unité d'enseignement 10**

Quadrimestre 1

**Enseignants**

Philippe Lepinois

À préciser pour l'IHECS

**Titulaire**

Philippe Lepinois

**Crédits / charge horaire**

10 Crédits / 60h

**Activité d'apprentissage**

Production de projets artistiques / Projets

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

1, 2, 3, 4, 5, 7, 9

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3, 5.3, 6.1, 6.2

**En co-organisation**

ESA + IHECS

**Acquis d'apprentissage**

- En lien avec un projet concret d'innovation sociale, construire une communication adaptée aux aspirations du public-cible et visant son adhésion à la solution proposée.
- Gérer des relations et partenariats avec les parties prenantes sur base d'une dynamique collaborative.
- Tout au long du processus, mettre en œuvre une approche expérimentale et itérative (prototypage) pour obtenir un retour d'expériences.
- Mettre ses compétences artistiques au service d'une équipe de travail pluridisciplinaire pour répondre de manière optimale aux enjeux de la problématique.

**Évaluation**

Évaluation intégrée.

**Unité d'enseignement 11**

Quadrimestre 1

**Enseignants**

Olivier Gilson

Nicolas Prignot

+ intervenants externes

**Titulaire**

Olivier Gilson

**Crédits / charge horaire**

15 Crédits / 104h

**Activités d'apprentissage**

– Design d'innovation sociale / Atelier (10 Crédits / 78h)

– Méthodologie / Suivi du mémoire (5 Crédits / 26h)

**Pré-requis**

UE 04

**Co-requis**

UE 13

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

1, 5, 7, 9

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3

**Acquis d'apprentissage**

- Développer une recherche artistique et d'innovation sociale mobilisant sa créativité et ses connaissances (artistiques, historiques, sociologiques, sémiologiques...).
- Mener un travail collaboratif transdisciplinaire in situ.
- Proposer des solutions systémiques appropriées qui tiennent compte des aspects techniques, esthétiques, éthiques, humains, économiques et environnementaux.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

**Unité d'enseignement 12**

Quadrimestre 1

**Crédits / charge horaire**

10 Crédits / 48h

**Activité d'apprentissage**

Media, prospectives et innovations dans le secteur socioculturel (5 crédits / 24h)

**Enseignants**

Edouard Meier et invités

**Titulaire**

Edouard Meier

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

2, 8

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

1.1, 1.2, 1.3

► **UE donnée à l'IHECS ouverte aux étudiants de l'ESA**

**Acquis d'apprentissage**

- Être capable d'activer la créativité d'une équipe, de bousculer les habitudes et de développer des solutions innovantes.
- Savoir s'informer. Parce que le savoir a dépassé deux barrières fondamentales. D'abord celui du savoir purement académique. De nouvelles sources d'information permettent de résoudre des problèmes de société : blogs, réseaux sociaux, newsletters constituent un complément incontournable aux universités et bibliothèques, permettant d'être connecté au réel et en avance sur son temps. Savoir identifier les sources crédibles, les renouveler en permanence, apprendre à en tirer des informations utiles constitue un des premiers enjeux de l'UE. Ensuite, ces informations proviennent désormais du monde entier. Dépasser le cadre de son territoire est un enjeu de l'enseignement et utiliser de nouveaux outils (agrégateurs, traducteurs en ligne) permet d'aller chercher les solutions innovantes dans le monde entier.
- Agir. Les étudiants seront confrontés à l'action par une série d'ateliers. Ils devront participer à la résolution d'un problème réel. Ces problèmes sont prospectifs, c'est-à-dire qu'ils ne pourront être rencontrés par l'association ou l'entreprise que dans les années à venir. Parmi les problèmes rencontrés, on pourrait par exemple citer : « Comment l'innovation permet de régler la question de la confiance dans les organisations non gouvernementales » avec un accent porté sur la technologie de la blockchain. « Inventer le musée du futur » avec un accent porté sur la réalité virtuelle et les plateformes. « Quels outils pour le community business, quand le pouvoir de l'entreprise et de la communauté convergent », avec des outils nouveaux encourageant la collaboration. « L'économie du partage : les échanges à l'ère des plateformes », mettant en avant les questions de sécurité des données. « La transformation d'une structure par l'innovation » par la création d'un environnement physique qui favorise la créativité, etc.

**Évaluation**

Évaluation continue sur base des travaux rédigés en cours.

---

**Activité d'apprentissage**

Théorie de la médiation culturelle (5 crédits / 24h)

---

**Enseignantes**

Delphine Jenart

Mélanie Laliou

**Titulaire**

Delphine Jenart

---

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

2, 8

---

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

1.1, 1.2, 1.3

---



**UE donnée à l'IHECS ouverte aux étudiants de l'ESA**

---

**Acquis d'apprentissage**

- Apprendre à questionner l'environnement sociétal dans lequel situer son action de médiation culturelle.
- Prendre conscience et articuler une série de concepts pour créer sa propre grille de décodage des enjeux de la médiation culturelle.
- Bénéficier du recul nécessaire pour placer une action de médiation culturelle dans un contexte plus global.
- Développer une curiosité et une vision panoramique de l'innovation dans le champ de la médiation culturelle.
- Être auteur de son apprentissage.

**Évaluation**

L'étudiant sera évalué dans le cadre d'un examen oral individuel consistant en la lecture d'une action de médiation culturelle de son choix à travers la grille de lecture composée pendant le cours.

**Unité d'enseignement 13**

Quadrimestre 2

**Enseignants**

Olivier Gilson

Nicolas Prignot

+ intervenants externes

**Titulaire**

Olivier Gilson

**Crédits / charge horaire**

15 Crédits / 96h

**Activités d'apprentissage**

**Activités d'apprentissage**

– Design d'innovation sociale / Atelier (10 Crédits / 72h)

– Méthodologie / Suivi du mémoire (5 Crédits / 24h)

**Co-requis**

UE 11

**Référentiel de compétences**

(cf. annexe 1)

1, 5, 7, 9

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4

**Acquis d'apprentissage**

- Finaliser une recherche artistique d'innovation sociale.
- Adopter une position (auto)critique, en adéquation avec son temps, empreinte d'éthique sociale, culturelle, environnementale et politique.
- Aboutir de manière motivée et réfléchie à des propositions artistiques transdisciplinaires, en tenant compte des aspects techniques, économiques et sociétaux.
- Construire une communication convaincante et argumentée adaptée aux aspirations du public-cible et visant son adhésion à la solution proposée.
- Développer un travail théorique personnel.
- Mener à bien une recherche scientifique originale et de niveau supérieur sur un corpus défini, rechercher la documentation et les références adéquates et exploiter pertinemment les banques de données.
- Structurer, rédiger, présenter et défendre son travail de recherche.

**Évaluation**

Évaluation non intégrée.

---

**ANNEXE 1**  
**RÉFÉRENTIEL DE**  
**COMPÉTENCES**

---

Le grade de master en Design d'innovation sociale est décerné aux étudiants qui :

1. conduit une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, etc ;
2. ont acquis des connaissances hautement spécialisées et des compétences en Design d'innovation sociale faisant suite aux compétences acquises au niveau du bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4. mobilisent ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5. agissent à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6. assument une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7. présentent des productions, communiquent à leurs propos et prennent en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8. développent et intègrent un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés ;
9. mènent une démarche systémique et itérative, intégrant une pratique de co-création centrée sur l'utilisateur ;
10. font preuve de mobilité d'esprit et d'audace, leur permettant de sortir, selon les cas, du champ prospectif attendu.

---

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

---

Au terme du 2<sup>e</sup> cycle, l'étudiant(e) sera capable d'appréhender et solutionner une problématique par une approche transdisciplinaire du design, intégrant pratique artistique et méthodologie centrée sur l'utilisateur et son environnement avec pour visée l'innovation sociale.

**1. Questionner et analyser une problématique par un travail de recherche.**

- 1.1 Effectuer un travail de recherche documenté par l'apport de la théorie et une observation du terrain.
- 1.2 Mobiliser sa créativité et ses connaissances théoriques et artistiques pour alimenter sa recherche.
- 1.3 Intégrer une approche systémique (qui tient compte des aspects techniques, esthétiques, éthiques, humains, économiques et environnementaux).

**2. Appliquer le design thinking à l'innovation sociale.**

- 2.1 Adopter une approche empathique pour comprendre les besoins et les désirs de l'utilisateur.
- 2.2 Mettre ses compétences artistiques au service de l'innovation sociale.
- 2.3 Acquérir les outils nécessaires et les mobiliser adéquatement.

**3. Collaborer en équipes pluridisciplinaires pour stimuler la créativité et la dynamique de recherche.**

- 3.1 Organiser des équipes de travail pluridisciplinaires capables de répondre aux enjeux de la problématique.
- 3.2 Identifier et valoriser les complémentarités au sein des équipes afin de stimuler une intelligence collective.
- 3.3 Gérer des relations et partenariats avec les parties prenantes sur base d'une dynamique collaborative.

**4. Fonder ses choix sur une approche empathique, éthique et (auto)critique.**

- 4.1 Viser la pertinence et la justesse des réponses par rapport aux enjeux soulevés par la problématique.
- 4.2 Être capable de s'adapter et de réorienter ses choix tout au long du processus.
- 4.3 Faire preuve de proactivité, de mobilité d'esprit, d'autonomie et d'audace.
- 4.4 Adopter une position (auto)critique, en adéquation avec son temps, empreinte d'éthique sociale, culturelle, environnementale et politique.



---

**5. Proposer et tester des solutions artistiques transdisciplinaires, fonctionnelles et durables.**

- 5.1 Mettre en œuvre des propositions artistiques transdisciplinaires de manière motivée et réfléchie, en tenant compte des aspects techniques.
- 5.2 Être réceptif aux solutions alternatives sortant du champ prospectif attendu.
- 5.3 Mettre en œuvre une approche expérimentale et itérative (prototypage) pour obtenir un retour d'expériences.

**6. Communiquer, argumenter, soumettre ses idées tout au long du processus.**

- 6.1 Construire une communication adaptée aux aspirations du public-cible et visant son adhésion à la solution proposée.
- 6.2 Exposer son projet, oralement et/ou par écrit, de manière convaincante et argumentée.
- 6.3 Être réceptif et réactif à la critique.
- 6.4 Être capable de publier ses conclusions tant dans le champ académique que professionnel.