

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
MASTER
DESIGN D'INNOVATION SOCIALE

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
MASTER
DESIGN D'INNOVATION SOCIALE**



**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 dissociés¹.

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.

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/

UE
01
02
03
04
05
06
07

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 — enjeux sociétaux
Créativité et citoyenneté
contemporaines / Anthropologie de
la culture et de la communication

P:14

UE 04 — atelier de la discipline
Design d'innovation sociale

P:15
UE 05 — sciences humaines
Psychologie appliquée

P:16
**UE 06 — art(s), vecteur(s)
d'innovation sociale**
Analyse des pratiques

P:17

UE 07 — TFE
Méthodologie du mémoire

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 06

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 06

**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

Crédits / charge horaire

10 Crédits / 48h

Activité d'apprentissage

Créativité et citoyenneté contemporaines
(5 Crédits / 24h)

Enseignants

Pascal Chabot
Frank Pierobon

Titulaire

Pascal Chabot

**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

- Questionner et actualiser son savoir et ses pratiques professionnelles en matières sociales.
- Prendre conscience (et comprendre) le monde contemporain, en ce qui concerne l'évolution récente de la notion de culture (allant du mainstream à la culture identitaire et patrimoniale) ; le changement de paradigmes, ces vingt dernières années, coïncidant avec l'essor d'Internet, consiste en un développement très marqué et diffus de pratiques culturelles et créatrices à la « base » plutôt qu'au « sommet » de la société.
- Prendre conscience (et comprendre) le monde contemporain, en ce qui concerne l'évolution récente de la notion de citoyenneté ces vingt dernières années ; les changements de paradigmes concernent d'une part l'essor de l'Europe comme force politique déterminante (notamment à travers son rôle économique et de cohésion structurelle) et comme discours fédérateur transcendant les nationalismes ; et d'autre part, la manière, pour les citoyens de délaissier la chose publique pour ensuite et plus récemment la reprendre en main (notamment avec les moyens les plus récents des TICs).
- Prendre conscience (et comprendre) l'évolution historique de l'éducation permanente qui se reconnaît aujourd'hui, de plus en plus, dans le statut du citoyen informé.
- Prendre conscience (et comprendre) comment ce monde contemporain, dont l'évolution est si rapide, traverse les principales transitions (énergétiques, écologiques, démocratiques, démographiques, religieuses, etc.) en négociant et en contournant les risques de crises et de catastrophes.

Évaluation

Évaluation de la participation au séminaire (y compris présentations) et examen oral.

Activité d'apprentissage

Anthropologie de la culture
et de la communication
(5 Crédits / 24h)

Enseignant et titulaire

Luc De Meyer

**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

- Se familiariser avec les questions théoriques générales de la démarche et du discours anthropologique.
- Percevoir l'enracinement historique et idéologique de ce discours et en interroger la valeur épistémologique par la connaissance des différents courants qui ont construit ce discours.
- Interroger la notion de « propre de l'homme » et la définition de l'humain.
- Prendre conscience de la dimension intrinsèquement « bio-psycho-sociale » de l'humain.
- Acquérir un savoir général sur l'humain, au niveau de son origine, de son évolution et de ses caractéristiques biologiques (l'homme dans la lignée animale), mais aussi et surtout comme être de culture et de communication.
- Prendre la mesure de la notion de culture, comme forme de mémoire sociale et analyser cette notion nodale au travers des différents courants historiques et écoles qui l'ont construit sous une multiplicité d'angles.
- Percevoir les universaux biologiques de l'humanité mais soulever aussi les questions liées tout à la fois au relativisme culturel et aux limites de celui-ci.
- Envisager de front les questions théoriques liées au racisme et à la xénophobie, en rapport à ce que nous savons objectiver de ces notions d'un point de vue biologique et culturel, mais aussi en fonction de l'usage social et politique qui en est fait.
- Percevoir l'originalité de la démarche anthropologique, notamment dans sa dimension descriptive et méthodologique liée à l'observation participante.
- Cerner les liens étroits qui existent entre culture, mémoire et modes de communication en distinguant notamment les différences de base entre cultures de communication orale et culture de communication écrite.

Évaluation

Examen écrit.

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 06

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 et titulaire

Pierre Echard

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.

Unité d'enseignement 7

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Nicolas Prignot

Crédits / charge horaire

5 Crédits / 24h

Activités d'apprentissage

Méthodologie / Du mémoire

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

1, 2, 3, 4, 5, 8, 10

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1,
4.4, 6.2

Acquis d'apprentissage

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

Évaluation

Évaluation intégrée.

BLOC 02

P.20

UE 08 — pratiques professionnelles

Stages

P.21

UE 09 — communication et production

Production de projets artistiques

P.22

UE 10 — atelier de la discipline

Design d'innovation sociale /

Suivi du mémoire

P.23

UE 11 — enjeux sociétaux

Nouveaux modèles économiques
du socioculturel / Théorie de
la médiation culturelle

P.25

UE 12 — atelier de la discipline

Design d'innovation sociale /

Suivi du mémoire

Unité d'enseignement 8

Quadrimestre 1 et 2

Enseignant et titulaire

Pierre Echard

Crédits / charge horaire

10 Crédits / 150h

Activité d'apprentissage

Stages

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

4, 5, 6, 8

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

2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.2, 4.3,
4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 6.2, 6.3

Acquis d'apprentissage

- Trouver un contenu de stage en lien avec l'innovation sociale et en réponse aux exigences du projet de l'étudiant.
- Constituer un CV et un book original et de qualité.

Évaluation

Rédaction et défense orale d'un rapport de stage.

Unité d'enseignement 9

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 10

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, UE 07

Co-requis

UE 12

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 11

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 10

Quadrimestre 1

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 10

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^e 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.