Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Architecture d'intérieur	
Programme de cours : 2025 - 2026	
Cycle MASTER	MASTER 1
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Conduite d'une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
2	Acquisition avérée des connaissances hautement spécialisées et des compétences en architecture d'intérieur faisant suite à celles qui relèvent du niveau de 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	Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4	Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5	Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6	Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7	Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8	Développement et intégration d'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 culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

UE 1:	Crédits : 26 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Architecture d'intérieur / Atelier	Véronique Verschelde
Dessin / Dessin d'architecture	Laurence Dupont
Techniques et technologies / Matériaux	Fabrice Portois

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Architecture d'intérieur / Atelier	Artistique	Enseignement annuel	10h/semaine	Juin
Dessin / Dessin d'architecture	Artistique	Enseignement annuel	2h/semaine	Juin
Techniques et technologies / Matériaux	Technique	Enseignement annuel	1h/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 20

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

L'enseignement du dessin d'architecture (DAO) ainsi que la connaissance des matériaux novateurs sont des éléments fondamentaux à mettre en pratique lors de la conception et la présentation d'un projet pour le cours d'atelier. L'évaluation de ces matières se fait majoritairement lors de la présentation du projet d'atelier.

Objectifs de l'enseignement

Architecture d'intérieur / Atelier

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et être capable de :

- Aménager, de façon détaillée, un espace regroupant plusieurs fonctions sur de multiples niveaux (intérieur et mobilier) ;
- Analyser et traiter (identifier, décrire, interpréter) les problèmes de l'espace pour des individus en relation avec l'environnement immédiat ;
- Maîtriser le vocabulaire technique du bâtiment, employés quotidiennement par les différents corps de métier ;
- Appliquer précisément les acquis des cours de dessin d'architecture et de matériaux ;
- Appliquer les conventions graphiques, les normes de construction et analyser les contraintes spécifiques à un projet ;

- Récolter des informations diversifiées susceptibles de répondre à la situation demandée (se documenter, s'informer) ;
- Traduire des plans d'exécution ainsi que lire et comprendre un cahier de charge ;
- Communiquer ses idées plastiquement (différents moyens d'expressions) et oralement (présenter, argumenter, justifier, défendre) ;
- Compiler la totalité de ses recherches en un dossier concis (esquisses, description des matériaux utilisés...) ;
- Défendre son projet à l'aide d'une maquette et de supports graphiques variés afin d'exprimer au mieux le reflet de la réalité
- Planifier son travail afin de respecter les délais imposés ;
- Affiner sa sensibilité à l'espace.

Dessin / Dessin d'architecture

Ce cours est une introduction à la DAO. Il initie l'étudiant à un logiciel de dessin. Il place l'étudiant dans un contexte de création et de réalisation graphique correspondant à des projets publics et commerciaux.

Dans le cadre de la création du book, l'étudiant sera capable de :

- Dégager l'essence de ses différents projets et de les mettre en valeur ;
- D'élaborer une stratégie graphique au service d'une expérimentation, d'une réflexion et d'une recherche plastique aux multiples facettes ;
- De mettre en avant sa singularité et sa démarche artistique au travers des planches proposées ;

Tout en développant sa vision dans l'espace et sa pensée graphique et au terme du module, l'étudiant sera capable de :

- Résoudre, par le dessin, certains problèmes relatifs aux figures spatiales et relatives à son projet d'atelier ;
- D'utiliser le programme de DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) ;
- D'appliquer les modes d'expressions liées au dessin ;
- De manipuler les fonctions principales du logiciel en vue de dessiner un projet complet correspondant à son niveau d'étude ;
- D'exécuter une mise en page et de présenter son projet d'atelier ;
- Elaborer des stratégies graphiques à destination de communiquer ses idées par le dessin d'architecture ;
- Dresser une analyse critique sur sa propre pratique dessinée et son usage dans la conduite d'un projet.

Techniques et technologies / Matériaux

A la fin de ce module, l'étudiant devra être capable de :

- Examiner les différents types de nouveaux matériaux utilisés dans le domaine de l'architecture d'intérieur et du mobilier design ;
- Traiter les différents types de poses et assemblages ;

- Développer et utiliser les nouveaux matériaux dans le domaine du mobilier design ;
- Maîtriser le vocabulaire technique des matériaux employés dans le domaine de l'architecture d'intérieur et du mobilier ;
- Comparer la fiche technique d'un produit afin d'orienter son choix et de pouvoir comparer ;
- Colliger les informations afin d'établir un dossier technique relatif à un matériau.

Description de l'enseignement

Architecture d'intérieur / Atelier

Programme

- Aménagement, durant une année scolaire complète, d'un espace reprenant tous les enseignements donnés durant les trois années de Bachelier ;
- Aménagement d'un espace de dimensions moyennes, regroupant plusieurs fonctions et plusieurs niveaux ;
- Prise de conscience d'une vue générale du projet, étude des besoins des individus en relation avec l'environnement immédiat ;
- Conception d'un organigramme ;
- Développement de la sensibilité créative et du sens de l'esthétique ;
- Affirmation de la personnalité de l'étudiant (intention, concept,...) tout en respectant le projet imposé ;
- Etude des espaces selon une évaluation spatiale et ergonomique du corps humain dans son environnement.

Méthodologie

- Développement de la curiosité (rencontres avec le monde professionnel, visites, analyses de diverses créations, recherches par internet, les médias, bibliothèque,) ;
- Guidance de l'étudiant dans la recherche d'informations et dans la gestion du temps de travail ;
- Acquisition d'une autonomie de travail ;
- Mise en application de diverses techniques telles que le relevé intérieur d'un espace, le dessin spontané, le dessin d'architecture, la conception de maquette soignée, le support numérique ;
- Mise en pratique d'une méthodologie de travail suivant les projets demandés (analyse du projet, recherches documentaires, synthèse) ;
- Incitation pour l'étudiant à créer et à surprendre par l'originalité de ses réponses ;
- Développement d'une réflexion sur l'évolution de la société, sur des nouveaux concepts de vie, d'urbanisme, d'habitat,... ;
- Motivation par le biais de concours ;
- Préparation à une présentation de projet devant un jury artistique.

Dessin / Dessin d'architecture

Programme

- Réalisation d'un book professionnel qui doit être le reflet des 4 années d'étude des étudiants. Il doit être le reflet de la personnalité artistique de l'étudiant ;
- Informations personnalisées des projets d'atelier dans le domaine du dessin d'architecture et de l'architecture ;
- Informations sur les modes d'expression dessinée aux divers projets ;
- Informations d'ordre spécifique dans le domaine de l'architecture.

Organisation

- Les cours comprennent un ensemble d'exposés théoriques avec prise de notes.
- Restitution des notions théoriques dans des mises en situation d'exercices pratiques.

Techniques et technologies / Matériaux

Programme

- Etude des différents types de matériaux de construction ;
- Apprentissage de l'emploi des matériaux adéquats en fonction de l'espace ;
- Maîtrise du vocabulaire technique ;
- Etudes et recherches dans le but de constituer un dossier spécifique à un matériau ;
- Apprentissage des différentes techniques de pose et mise en œuvre.
- Application et recherches des différents types matériaux adaptés au projet d'atelier.

Méthodologie

- Guidance de l'étudiant dans la recherche de l'information ;
- Visite de chantiers et atelier de fabrication ;
- Rencontre avec des professionnels de la construction et du domaine du design ;
- Visite de fabricants et fournisseurs, artisans ;
- Partage du syllabus du cours ;
- Projections de schémas de pose et mise en œuvre des matériaux.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Architecture d'intérieur / Atelier

Dessin / Dessin d'architecture

Techniques et technologies / Matériaux

Mode d'enseignement

Architecture d'intérieur / Atelier
Présentiel
Dessin / Dessin d'architecture
Présentiel
Techniques et technologies / Matériaux
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Architecture d'intérieur / Atelier	20 crédits
Dessin / Dessin d'architecture	4 crédits
Techniques et technologies / Matériaux	2 crédits

Architecture d'intérieur / Atelier
Evaluation continue et jury artistique à l'issue du deuxième quadrimestre
Dessin / Dessin d'architecture
Evaluations continues par des travaux rendus en cours d'année académique et cotations lors des jurys d'atelier
Techniques et technologies / Matériaux
Evaluation continue et ponctuelle

Bibliographie

Architecture d'intérieur / Atelier
Dessin / Dessin d'architecture
Techniques et technologies / Matériaux
Syllabus

Mots clés

Architecture d’intérieur / Atelier
Architecture d’intérieur – Design – Aménagement – conception d’espace
Dessin / Dessin d’architecture
Dessin d’architecture
Techniques et technologies / Matériaux
Matériaux - Matières

UE 2 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	Gwendoline Robin

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	Artistique	Annuel	2h/semaine	Janvier et juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 27

Objectifs de l'enseignement

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
A la fin de ce module, l'étudiant devra être capable de : ● A partir de son propre regard sur le réel, maîtriser un vocabulaire plastique et personnel ; ● Dominer et enrichir sa réflexion et sensibilité dans ses propositions de constructions tridimensionnelles selon le contexte ; ● Contrôler l'utilisation de son corps comme outil ou comme sujet de sa réalisation ; ● Posséder un langage et une pensée artistique basée sur l'expérimentation des matières et constructions tridimensionnelles ; ● Oser se surprendre vis-à-vis de ses propres défis dans sa méthode de recherche ; ● Maîtriser et stimuler une réflexion critique et une faculté d'argumentation envers son propre projet et celui des autres étudiants ; ● Comprendre et dominer la liaison entre la pratique de son atelier principal et les autres cours artistiques dans l'élaboration de ses projets ; ● Acquérir le décloisonnement entre les différentes pratiques spatiales.

Description de l'enseignement

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
Programme Contrôler le développement de l'acte de créer par le faire et la réflexion.

Expression de l'individu, à travers l'analyse des matériaux, de la construction et du contexte.
C'est l'objet construit, son processus de recherche et l'analyse de ce processus qui établit à l'individu son expression et son émancipation.

Méthodologie :
Exercices pratiques individuels et collectifs maîtrisant une recherche personnelle et une réflexion plastique (énoncé, solutions, analyses, synthèse) et une communication.
Confrontation du réel : espace et matériaux, confronté à une série de problèmes l'étudiant doit élaborer sa propre solution, vision le plus possible par expérimentations, analyse et constats successifs.

Stimuler l'étudiant à sonder et accroître ses recherches sur l'objet et l'espace par le Faire, sans recettes ni modèles mais par la multiplicité de ses propres solutions qui constitueront son alphabet, son langage plastique personnel.

Accompagner l'étudiant dans sa recherche personnelle pour qu'il approfondit et maintient une autonomie. Documenter l'étudiant sur les pratiques anciennes et contemporaines en question.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Mode d'enseignement

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	4 crédits

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
Evaluation continue et remises de travaux en fin des deux quadrimestres

UE 3:	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Techniques et technologies / Mobilier et design	Fabrice Portois

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Techniques et technologies / Mobilier et design	Technique	Annuel	3h/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 21

Objectifs de l'enseignement

Techniques et technologies / Mobilier et design
A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) : ● La mise en œuvre d'un projet design mobilier dans son contexte. L'étudiant devra être capable de : ● Maîtriser les réponses par rapport à une demande spécifique ; ● Réaliser des plans détaillés ; ● Elaborer des prototypes à l'échelle 1/1 ; ● Présentation, contextualisation, simulation des prototypes dans leur milieux ; ● Communiquer, connaître, défendre et présenter son travail de manière à le crédibiliser.

Description de l'enseignement

Techniques et technologies / Mobilier et design
Programme ● Etude des différents matériaux relatifs au domaine du design/ suite ; ● Maîtrise du vocabulaire technique ; ● Etude des différentes techniques de mise en œuvre ; ● Mise en œuvre d'objets/projets conséquents par la pratique du mobilier design.

Organisation
L'initiation au design mobilier se fait essentiellement via l'apprentissage du milieu dans lequel il évolue ; technique et technologique, recherche de nouvelles matières, innovation, conception, assemblage et prototypage. La nécessité d'utiliser les bons matériaux est inéluctable. La mise en œuvre d'un projet est toujours basée sur la recherche ainsi que sur des pratiques techniques, créatives et méthodologiques ainsi que la diffusion et projection d'exemples concrets et d'informations autour du design en général.

- Guidance et suivi de l'étudiant(e) dans la recherche de l'information.
- Suivi de l'étudiant dans la mise en œuvre de son projet.
- Visites et rencontres d'artisans et professionnels dans le milieu design.
- Utilisation d'outils de gestion de projet.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Techniques et technologies / Mobilier et design

Mode d'enseignement

Techniques et technologies / Mobilier et design
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Techniques et technologies / Mobilier et design	6 crédits

Techniques et technologies / Mobilier et design
Evaluation continue et ponctuelle

Mots clés

Techniques et technologies / Mobilier et design
Mobilier Design Objet

UE 4 :	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / 3D	Hélène Guilbert

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / 3D	Artistique	Annuel	1H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 22

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / 3D

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) :

- Expérimenter une approche de logiciels 2D et 3D et utiliser leurs spécificités par rapport à l'atelier d'architecture ;
- Approfondir la création d'un objet en volume.
- Comprendre le monde de l'image numérique par le biais de l'ordinateur.

L'étudiant devra être capable de :

- Utiliser un ordinateur et son système d'exploitation ;
- Maîtriser des logiciels (2D, 3D) ;
- Élaborer un projet à partir de plan d'architecture 2D et le finaliser sur ordinateur dans un logiciel 3D ;
- Maîtriser l'outil pour la création d'objet en volume.
- Développer son coté créatif par rapport aux exercices demandés ;
- S'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin au monde artistique.

Description de l'enseignement

Arts numériques / 3D

Programme

Travail sur un logiciel 3D – Optimisation

- Créer des intérieurs d'architecture complexes en 3D ;
- Modéliser des objets complexes 3D ;
- Mapper des textures sur des objets 3D ;
- Importer des plans 2D dans un logiciel 3D ;

- Expérimenter l'éclairage de la 3D ;
- Calculer parfaitement une image 3D ;
- Créer un objet sur le logiciel de 3D pour le finaliser avec le logiciel de l'imprimante 3D.

Travail sur un logiciel 2D – Optimisation et Création book et site internet

- Numériser des documents ;
- Fusionner des éléments d'images entre elles ;
- Sélectionner les éléments d'une image ;
- Mettre en page des documents pour le book et le site internet ;
- Retoucher une image 2D et 3D ;
- Sauver ses images en gérant les modes colorimétriques (RVB, CMJN) et la résolution (dpi)
- Faire des mises en pages pour les plans.

Méthodologie

Méthode expositive
Par la théorie, avec exemple en images pour enchérir l'exposé. Explication du travail demandé avec ses différentes consignes agrémentées de sources diverses.
Méthode active
Application de la théorie par rapport au sujet demandé par le biais d'exercices d'apprentissage avec suivi formatif individuel. Réfléchir, être créatif, concevoir

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / 3D

Mode d'enseignement

Arts numériques / 3D
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Arts numériques / 3D	2 crédits

Arts numériques / 3D
• Evaluation continue sur base d'exercices réalisés au cours de l'année • Jury artistique en fin de Q2

Bibliographie

Arts numériques / 3D

Mots clés

Arts numériques / 3D

UE5 : Finalité Rénovation	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / 3D	Hélène Guilbert-Sébastien Delhaye
Couleur / Général	David Clément
Architecture / Rénovation	Jean pierre Renuard
Scénographie / Mise en espace d'exposition	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / 3D	Artistique	Annuel	3h/semaine	Juin
Couleur / Général	Artistique	Annuel	3h/semaine	Juin
Architecture / Rénovation	Artistique	Annuel	3h/semaine	Juin
Scénographie / Mise en espace d'exposition	Artistique	Annuel	3h/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / 3D

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) :

- Expérimenter une approche de logiciels 2D et 3D et utiliser leurs spécificités par rapport à l'atelier d'architecture ;
- Comprendre le monde de l'image numérique par le biais de l'ordinateur.

L'étudiant devra être capable de :

- Utiliser un ordinateur et son système d'exploitation ;
- Maîtriser des logiciels (2D, 3D) ;
- Élaborer un projet à partir de plan d'architecture 2D et le finaliser sur ordinateur dans un logiciel 3D ;
- Développer son coté créatif par rapport aux exercices demandés ;
- S'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin au monde artistique.

Couleur / Général

Architecture / Rénovation

L'étudiant sera capable :

- d'élaborer des documents graphiques et écrits visant la finalité du projet tant artistique que technique

Scénographie / Mise en espace d'exposition

La scénographie est « l'art de concevoir et de mettre en forme l'espace propice à la représentation ou présentation publique d'une œuvre, d'un objet, d'un évènement ». En master 1, l'étudiant est amené à penser l'exposition, en master 2, il créera l'exposition.

L'enseignement en master 1 a pour objectif de donner une vision claire et précise du domaine de la scénographie/mise en espace d'exposition et de la muséographie. Les métiers gravitant autour de ce domaine de l'art devront être connus et différenciés.

L'étudiant sera capable de :

- poser un regard critique sur le monde de l'exposition ;
- formuler les enjeux (historique, esthétique, artistique, socio-politique,…) des expositions dans le domaine de l'art ;
- collecter des documents lui servant au développement de son travail de recherche ;
- développer une démarche intellectuelle et artistique singulière.

Description de l'enseignement

Arts numériques / 3D

Programme

Travail sur un logiciel 3D – Optimisation

- Créer des intérieurs d'architecture complexes en 3D ;
- Modéliser des objets complexes 3D ;
- Mapper des textures sur des objets 3D ;
- Importer des plans 2D dans un logiciel 3D ;
- Expérimenter l'éclairage de la 3D ;
- Calculer parfaitement une image 3D ;
-

Travail sur un logiciel 2D – Optimisation et Création book et site internet

- Numériser des documents ;
- Fusionner des éléments d'images entre elles ;
- Sélectionner les éléments d'une image ;
- Mettre en page des documents pour le book et le site internet ;
- Retoucher une image 2D et 3D ;
- Sauver ses images en gérant les modes colorimétriques (RVB, CMJN) et la résolution (dpi)

Méthodologie

Méthode expositive
Par la théorie, avec exemple en images pour enchérir l'exposé. Explication du travail demandé avec ses différentes consignes agrémentées de sources diverses.
Méthode active
Application de la théorie par rapport au sujet demandé par le biais d'exercices d'apprentissage avec suivi formatif individuel. Réfléchir, être créatif, concevoir

Couleur / Général

Architecture / Rénovation

Programme

- Par une approche et une analyse technique et constructive des matériaux visant la concrétisation de l'approche artistique de la rénovation.
- Par une approche sommaire des types de marché et des types de mesurages usités dans les métrés et relevés des matériaux utilisés dans le projet artistique de rénovation. Organisation
- Les cours comprennent un ensemble d'exposés théoriques sur les matériaux utilisés dans le projet artistique de rénovation lesquels sont complétés d'une approche personnelle relative aux choix individuel des projets des étudiant

Organisation

- Les cours comprennent un ensemble de cours théoriques prise de notes, de travaux dirigés, de travaux personnalisés (recherches théoriques et travaux pratiques) et de restitution des notions théoriques dans des mises en situation d'exercices pratiques. Les cours peuvent être illustrés de visites sur chantier programmées avec les étudiants.

Scénographie / Mise en espace d'exposition

Programme

- Cours théoriques sur les métiers liés au monde de l'exposition et plus précisément sur les métiers de scénographe et de muséographie.
- Cours théoriques sur l'histoire de la scénographie, son évolution dans le temps et les nouvelles formes d'exposition (travaux dirigés et étude de cas).
- Cours sur l'ensemble des dispositifs liés au domaine de la scénographie et de l'exposition : contenu editorial (sujet, scénario, buts et motivations, coherence du parcours, respect de l'oeuvre et de la volonté de l'artiste), projet curatorial (plans papiers et numériques, maquettes, vidéos 3D et illustrations), aménagements scénographiques (rythmes, panneaux, cimaises, socles, vitrines, outils numériques), dispositifs ergonomiques (hauteur des oeuvres, accès aux contenus, systèmes d'assise), supports de communication (identité graphique, signalétique, cartels et étiquettes explicatives, guide du visiteur, outils d'information numériques), organisation de l'exposition (rétroplanning, emprunts d'oeuvres, budget, montage/démontage, archivage,…).
- Travaux théoriques (analyse de lectures sur le domaine) et travaux pratiques (exercices de réflexion scénographique).
- Recherches théoriques sur les savoirs liés à la question de l'exposition en vue de préparer le travail de mémoire de fin d'études.
- Visite d'expositions en vue de développer un regard critique sur le terrain.
- Rencontre de scénographes, muséographes, commissaires d'exposition, conservateurs, galeristes, critiques d'art, médiateurs culturels, designers graphiques, régisseurs, assistants d'artiste et/ou artistes afin de tisser un réseau dans le monde de l'art.
- Enfin, des workshops avec des professionnels du domaine de la scénographie peuvent être organisés en vue de soutenir les étudiants dans leurs recherches personnelles.

Organisation

Les cours comprennent un ensemble de cours théoriques prise de notes, de travaux dirigés, de travaux personnalisés (recherches théoriques et travaux pratiques) et de restitution des notions théoriques dans des mises en situation d'exercices pratiques.

Le calendrier du programme est présenté à l'étudiant en début de chaque quadrimestre.

Enfin, un calendrier de visites d'exposition et de rencontres de professionnels de l'art est établi en accord avec les disponibilités de l'étudiant.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / 3D

Couleur / Général
Architecture / Rénovation
1-2-3-4-6-7-8
Scénographie / Mise en espace d'exposition

Mode d'enseignement

Arts numériques / 3D
Présentiel
Couleur / Général
Présentiel
Architecture / Rénovation
Présentiel
Scénographie / Mise en espace d'exposition
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Arts numériques / 3D	6 crédits
Couleur / Général	6 crédits
Architecture / Rénovation	6 crédits
Scénographie / Mise en espace d'exposition	6 crédits

Arts numériques / 3D
· Evaluation continue sur base d'exercices réalisés au cours de l'année · Jury artistique en fin de Q2 ·
Couleur / Général
Architecture / Rénovation

Evaluation continue (évaluations établies sur base des entretiens avec l'étudiant)

Evaluation de l'avancement des divers dossiers.

Evaluation lors de la session de juin.

Scénographie / Mise en espace d'exposition

Évaluation tout au long de l'année sur base du travail fourni par l'étudiant.

Bibliographie

Arts numériques / 3D

Couleur / Général

Architecture / Rénovation

Scénographie / Mise en espace d'exposition

L'ouvrage de référence du cours est :
HUGHES PHILIP, Scénographie d'exposition, Eyrolles, 2010

Les sources bibliographiques et articles à lire sont donnés lors des différents cours théoriques au premier quadrimestre.

Il est également conseillé à l'étudiant de prendre connaissance de deux outils fondamentaux disponibles sur le site internet www.scenographes.fr :

- le guide de bonnes pratiques : http://www.scenographes.fr/scenographes.fr/documents/guideexpo_nogloss.pdf
- le glossaire : http://www.scenographes.fr/scenographes.fr/documents/guideexpo_glossaire.pdf

Ainsi que les ressources disponibles sur le site : http://les-museographes.org/ressources/sites-et-ouvrages-de-references/

Mots clés

Arts numériques / 3D

Couleur / Général

Architecture / Rénovation

Rénovation – Matériaux
Scénographie / Mise en espace d’exposition

UE 6 :	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Robin Legge
Philosophie / Esthétique	Robin Legge
Histoire et actualité des arts / Générale	Robin Legge

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Général	Q1	2h/semaine	janvier
Philosophie / Esthétique	Général	Q2	2h/semaine	juin
Histoire et actualité des arts / Générale	Général	Q2	2h/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 24 – UE 25

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Que les disciplines soient abordées de manière traditionnelle ou expérimentale, la cohésion qui réunit un cours d'histoire de l'art, un cours d'actualité des arts et un cours d'esthétique dans une même unité d'enseignement va de soi.
Non seulement les trois cours partagent un fond et un jargon commun, mais de plus, leurs révisions récentes, favorisent de nouvelles lectures fondées sur les études de genre, la décolonisation, les crises géoclimatiques.
Les réunir dans une unité permet d'élargir considérablement les perspectives et de travailler des ramifications aussi solides que subjectives avec les étudiantEs. Les sujets historiques (histoire de l'art) illuminent les investigations contemporaines (actualité et lecture des arts), qui se réfléchissent et se prolongent dans les textes programmés dans le cours d'esthétique.

Objectifs de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Le cours d'actualités culturelles a pour objectifs de présenter des démarches artistiques en regard de contextes sociaux, culturels et politiques, et d'éveiller l'esprit de curiosité et d'investigation de la part de l'étudiant.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable d'analyser différentes démarches artistiques en lien avec son contexte de production (collaboration, médiation) et d'exposition (réception). L'étudiant devra pouvoir porter une analyse critique sur certaines pratiques artistiques et actualités culturelles étudiées en cours.

Philosophie / Esthétique

Le cours de philosophie/esthétique a pour objectif de présenter des démarches artistiques en lien avec la philosophie de l'art, la théorie de l'art et la sociologie de l'art.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable de rendre compte et de porter un regard critique sur la question des catégories culturelles et artistiques, des paradigmes artistiques et des différentes formes d'art.

Histoire et actualité des arts / Générale

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer les notions générales en histoire de l'art selon le programme présenté au cours.

L'étudiant devra être capable de :

- Identifier, décrire, analyser et comparer les productions artistiques ;
- Utiliser les outils mis en place à l'entame des études avec pertinence (grille d'analyse, manipulation de la documentation, ...). En développer le sens ;
- Utiliser le vocabulaire afférent ;
- Développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.

Description de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Programme

Le cours d'actualités culturelles développe une analyse de démarches artistiques engagées (écologie, genre, féminisme, décolonialisme, ethnicité, capitalisme, guerres, robotique,..) en regard de son contexte social, culturel et politique et, le cas échéant, en regard de l'histoire de l'art classique, moderne et contemporaine.
L'accent est mis sur différentes pratiques liées à l'actualité artistique et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celle-ci.
Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.
Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Philosophie / Esthétique

Programme :

Le cours de philosophie/esthétique introduit l'étudiant aux concepts de philosophie de l'art, théories de l'art et sociologie de l'art. Le cours étudie différents paradigmes artistiques en en décrivant les enjeux et les contours. L'enseignement propose une analyse critique des catégories culturelles et artistiques (art classique, art moderne, art contemporain, art actuel, art naïf, art brut et ses dérivés, arts traditionnels,...) ainsi que leurs différents processus et dispositifs de production, de circulation, de diffusion, de médiation, de réception ou encore de conservation des oeuvres d'art.

Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation :
L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.
Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Histoire et actualité des arts / Générale

Programme :
Le cours d'histoire de l'art présente la création artistique de la période moderne et contemporaine (en fonction des bases reçues lors du Cycle Bachelier).
Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en relation les liens de causalité. Selon les années, ce contenu peut varier.

Organisation

- Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, témoignages, documentaires, ...
- Lecture d'oeuvres (notions générales de composition stylistique), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours ;
- Liste de visuels et bibliographie, ...fournis à l'étudiant ;
- Prise de notes et recherches personnelles documentaires de la part de l'étudiant sont indispensables à la consolidation du savoir apporté en cours.

L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.
Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction des courants vus en cours.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
5, 8
Philosophie / Esthétique
5, 8
Histoire et actualité des arts / Générale
5, 8

Mode d'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Présentiel
Philosophie / Esthétique
Présentiel
Histoire et actualité des arts / Générale

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	2 crédits
Philosophie / Esthétique	2 crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	2 crédits

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet).
Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.

L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des différents champs culturels et artistiques vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques en regard du contexte social, culturel et politique dans lequel les productions artistiques ont été réalisées.

Philosophie / Esthétique

L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet).
Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.

L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des courants esthétiques, écoles, mouvements, courants et oeuvres vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques sous le prisme de la philosophie de l'art.

Histoire et actualité des arts / Générale

Examen écrit ou oral en fin d'année, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparée ou non d'oeuvres).
Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation.

L'évaluation prend en compte la qualité des connaissances restituées, commentées et argumentées. L'étudiant doit pouvoir reconnaître les mouvements, les oeuvres clés, les « signatures », les contextualiser, et les décrire (analyse d'image).

Bibliographie

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

(liste non exhaustive) : Nathalie Heinich, *La Sociologie de l'art* ; Paul Ardenne, *Un art contextuel* ; Paul Ardenne, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène.*

Philosophie / Esthétique

(liste non exhaustive) : Atelier philosophique, *Esthétique et philosophie de l'art Repères historiques et thématiques*, Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique* ; Anne Cauquelin, *Les Théories de l'art* ; Carine Fol, *De l'art des fous à l'art sans marges*.
Histoire et actualité des arts / Générale
(liste non exhaustive) : Paul Ardenne, *Art le présent: La création plasticienne au tournant du XXIe siècle* ; Edward Lucie-Smith, *Les arts au XXe siècle* ; Edward Lucie-Smith, *Art Tomorrow : regard sur les artistes du futur*.

Mots clés

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Histoire culturelle, sociale et politique, Histoire de l'art, Sociologie de l'art, Art relationnel et art contextuel, Culture artistique, Réception, médiation et production et marché de l'art.
Philosophie / Esthétique
Philosophie de l'art, Esthétique, Théorie de l'art, Anthropologie de l'art, Sociologie de l'art, Paradigmes artistiques, Catégories culturelles et artistiques, Expositions et scénographie.
Histoire et actualité des arts / Générale
Modernité, avant-gardes, photographie, cinéma, architecture, identité artistique, public, médias, mouvements, écoles, manifestes, guerres mondiales, narrations, théories, ruptures.

UE 7:	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Droit / Notions de législation et de droit	Jean-Louis Deghoy

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Droit / Notions de législation et de droit	Général	Q1	2h/semaine	janvier

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
● Acquérir une compréhension théorique de la matière ; ● Être en mesure d'appliquer les règles et les principes vus aux cours pour résoudre des cas pratiques ;

Description de l'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
Plan du cours ● Notion entre le droit et la morale ● Les différentes sources de droits ● L'échelle judiciaire ● Qui compose ● Différents types de sanction ● Définition des droits d'auteur Méthodologie Le cours s'articule entre des exposés oraux, des débats avec les étudiants et des mises en situation pour mieux appréhender la matière.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Droit / Notions de législation et de droit

Mode d'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Droit / Notions de législation et de droit	2 crédits
Droit / Notions de législation et de droit	
Examen oral en fin de quadrimestre	

Bibliographie

Droit / Notions de législation et de droit

Mots clés

Droit / Notions de législation et de droit

UE 8 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Stages / Externes	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Stages / Externes				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Stages / Externes

Objectifs de l'enseignement

Stages / Externes

Description de l'enseignement

Stages / Externes

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Stages / Externes

Mode d'enseignement

Stages / Externes
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Stages / Externes	

Stages / Externes

Bibliographie

Stages / Externes

Mots clés

Stages / Externes

UE 9:	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Méthodologie / Suivi du mémoire	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Méthodologie / Suivi du mémoire				juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Méthodologie / Suivi du mémoire
Objectifs de l'enseignement : Le cours de méthodologie / suivi du mémoire a pour objectif la formation à la méthodologie de la recherche, y compris le référencement, à l'esprit critique et à la rédaction scientifique. Le travail mené en atelier prépare le mémoire de Master.

Description de l'enseignement

Méthodologie / Suivi du mémoire
Programme : Approche théorique de la méthodologie de la recherche ; Ateliers pratique de planification, documentation, rédaction et présentation visuelle. Organisation : Premier quadrimestre : Approche théorique - Séances collectives. 1. Présentation du mémoire 2. Définir une problématique 3. Méthodologie de la recherche et du référencement Deuxième quadrimestre : Approche pratique – Ateliers. 1. Préparation du mémoire : Déterminer un sujet, une problématique, une hypothèse, un plan. 2. Méthodologie de la recherche appliquée : se documenter, identifier des sources valides, citer et critiquer les sources, faire une bibliographie. 3. La Rédaction scientifique : citer ses sources, dialoguer avec les sources, construire une position intellectuelle originale. 4. Réflexivité : approcher ses propres pratiques avec recul et esprit critique 5. Présentation : organiser et présenter son travail.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Méthodologie / Suivi du mémoire

Mode d'enseignement

Méthodologie / Suivi du mémoire
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
Méthodologie / Suivi du mémoire	4 crédits

Méthodologie / Suivi du mémoire
Remise du dossier préparatoire au mémoire Critères d'évaluation : Participation aux séances de travail. Remise dans le respect des consignes des travaux de préparation au mémoire.

Bibliographie

Méthodologie / Suivi du mémoire

Mots clés

Méthodologie / Suivi du mémoire
Mémoire, méthodologie, recherche, réflexivité, rédaction.